



UNIVERSIDADE
ESTADUAL DE LONDRINA

GABRIEL HENRIQUE DA SILVA MARTINS NAVAS

**O PÂNICO RELIGIOSO EM REPORTAGENS
SENSACIONALISTAS SOBRE RPG DE MESA**

Londrina
2024

GABRIEL HENRIQUE DA SILVA MARTINS NAVAS

**O PÂNICO RELIGIOSO EM REPORTAGENS
SENSACIONALISTAS SOBRE RPG DE MESA**

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado à
Universidade Estadual de Londrina - UEL, como
requisito parcial para a obtenção do título de
Bacharel em Jornalismo.

Orientador: Prof. Rodolfo Rorato Londero

Londrina
2024

Ficha de identificação da obra elaborada pelo autor, através do Programa de Geração Automática do Sistema de Bibliotecas da UEL

N322o Navas, Gabriel.
O pânico religioso em reportagens sensacionalistas sobre RPG de mesa / Gabriel Navas. - Londrina, 2024.
123 f. : il.

Orientador: Rodolfo Rorato Londero.
Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual de Londrina, Centro de Educação Comunicação e Artes, Graduação em Jornalismo, 2024.
Inclui bibliografia.

1. Pânico satânico - TCC. 2. Caso Aline - TCC. 3. Sensacionalismo - TCC. 4. Caso Ouro Preto - TCC. I. Rorato Londero, Rodolfo. II. Universidade Estadual de Londrina. Centro de Educação Comunicação e Artes. Graduação em Jornalismo. III. Título.

CDU 070

GABRIEL HENRIQUE DA SILVA MARTINS NAVAS

**O PÂNICO RELIGIOSO EM REPORTAGENS SENSACIONALISTAS
SOBRE RPG DE MESA**

Trabalho de Conclusão de Curso
apresentado à Universidade Estadual de
Londrina - UEL, como requisito parcial para a
obtenção do título de Bacharel em
Jornalismo.

BANCA EXAMINADORA

Prof. Rodolfo Rorato Londero
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. André Azevedo da Fonseca
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Prof. Alberto Carlos Augusto Klein
Universidade Estadual de Londrina - UEL

Londrina, 3 de fevereiro de 2025.

AGRADECIMENTOS

A todos aqueles que compartilharam desta jornada comigo ao longo destes mais de 24 anos.

Às pessoas que estiveram ao meu lado durante a produção deste trabalho, orientando, incentivando, fornecendo materiais, auxiliando com ideias, traduções e sendo um apoio sempre, sobretudo nos momentos estressantes.

A todos os professores, técnicos e funcionários que fizeram parte da minha trajetória acadêmica, mesmo aqueles com quem tive pouco contato, pois se me formo, é em parte consequência de suas lições.

Assim, de modo geral, a tudo e todos com quem já tive algum contato, bom ou ruim, em maior ou menor grau, pois sou quem sou hoje por isso.

Que isso seja uma ilusão, pouco importa, se a compreendermos como sendo um imaginário que atrai, que fascina, em torno do qual se cristalizam as atitudes, as representações que constituem a sociedade. (MAFFESOLI apud CONTRERA, p. 52)

RESUMO

NAVAS, Gabriel. **O pânico religioso em reportagens sensacionalistas sobre RPG de mesa**. 2024. 123. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação Jornalismo – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

Em 11 de outubro de 2001, Aline Silveira Soares viajou com Camila, sua prima, e Liliane, uma amiga, para a cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais, para participar da Festa de 12, evento tradicional das repúblicas do município. No dia 14, Aline foi encontrada morta em um cemitério local, nua e em posição de crucificação. As investigações acusaram quatro pessoas como responsáveis pelo crime, sendo a prima da vítima e três rapazes que moravam na república onde ficaram hospedadas. A argumentação da polícia baseava-se em uma possível relação dos quatro acusados com RPGs, um tipo de jogo interpretativo, que na situação foi retratado como parte de um ritual macabro. Ao abordar a capacidade de influência dos veículos midiáticos, este trabalho verifica se a cobertura jornalística da Folha de S. Paulo, Estado de Minas e os jornais do Grupo Globo sobre o Caso Aline contou com elementos de pânico satânico, um tipo de pânico moral que se baseia nos dogmas da religião cristã. Através da análise de discurso, foram avaliadas as reportagens disponibilizadas de forma online nos portais desses veículos, percebendo a presença de pânico satânico na mídia durante os oito anos em que o caso esteve em processo e mesmo após a conclusão do julgamento.

Palavras-chave: Pânico satânico; Caso Aline; Caso Ouro Preto; pânico moral; sensacionalismo.

ABSTRACT

NAVAS, Gabriel. **Título do trabalho na língua estrangeira**. 2024. 123. Trabalho de Conclusão de Curso de Graduação Jornalismo – Centro de Educação, Comunicação e Artes, Universidade Estadual de Londrina, Londrina, 2024.

On October 11, 2001, Aline Silveira Soares traveled with Camila, her cousin, and Liliane, a friend, to the city of Ouro Preto, in Minas Gerais, to participate in the Festa de 12, a traditional event in the city's student housing. On the 14th, Aline was found dead in a local cemetery, naked and in a crucifixion position. The investigation accused four people of being responsible for the crime, including the victim's cousin and three young men who lived in the student housing where they were staying. The police's argument was based on a possible connection between the four defendants and RPGs, a type of interpretative game, which in this case was portrayed as part of a macabre ritual. By addressing the capacity of influence of media outlets, this work examines whether the journalistic coverage of the Aline Case by *Folha de S. Paulo*, *Estado de Minas*, and the newspapers of the Grupo Globo contained elements of satanic panic, a type of moral panic based on the dogmas of the christian religion. Through discourse analysis, the reports made available online on these outlets platforms were evaluated, revealing the presence of satanic panic in the media during the eight years in which the case was ongoing and even after the conclusion of the trial.

Key-words: Satanic panic; Aline case; Ouro Preto murder case; moral panic; sensationalism.

LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Sobre o desaparecimento de James Dallas Egbert III	39
Figura 2 – Sobre “Bothered About Dungeons and Dragons”	40
Figura 3 – Primeira reportagem da Folha de S. Paulo sobre o Caso Aline	50
Figura 4 – Correção na reportagem da Folha de S. Paulo sobre o Caso Aline.....	54
Figura 5 – Matéria na Folhateen envolvendo o Caso Aline	55
Figura 6 – Matéria sobre o julgamento, cinco anos após o caso.....	58
Figura 7 – Reportagem da Folha de S. Paulo no primeiro dia do julgamento	61
Figura 8 – Reportagem da Folha de S. Paulo no dia do julgamento	64
Figura 9 – Matéria da Folha de S. Paulo logo após a absolvição dos réus	66
Figura 10 – Reportagem sobre o resultado do julgamento	70
Figura 11 – Reportagem sobre o resultado do julgamento, no Agora São Paulo....	74
Figura 12 – Reportagem com Camila Dolabella como personagem principal	75
Figura 13 – Nota sobre o Caso Aline no especial sobre as matérias de 2009	78
Figura 14 – Última reportagem sobre o Caso Aline na Folha de S. Paulo	79
Figura 15 – Citação do Caso Aline em matéria do Estado de Minas	81
Figura 16 – Citação do Caso Aline em outra matéria do Estado de Minas	82
Figura 17 – Matéria do Jornal da Globo no dia 19 de outubro de 2001	84
Figura 18 – Matéria do Jornal da Globo no dia 17 de janeiro de 2002.....	88
Figura 19 – Matéria do Jornal da Globo no dia 14 de fevereiro de 2005.....	91
Figura 20 – Matéria do Jornal da Globo no dia 25 de maio de 2009	93
Figura 21 – Segunda matéria do Jornal da Globo no dia 25 de maio de 2009.....	96
Figura 22 – Matéria do Jornal da Globo no dia 30 de junho de 2009.....	98
Figura 23 – Matéria publicada no G1 no dia 1 de julho de 2009	99
Figura 24 – Outra matéria publicada no G1 no dia 1 de julho de 2009	101
Figura 25 – Matéria associada ao Jornal Hoje, do dia 1 de julho de 2009	103
Figura 26 – Matéria publicada no G1 no dia 2 de julho de 2009	104
Figura 27 – Segunda matéria publicada pelo G1 em 2 de julho de 2009	105
Figura 28 – Reportagem publicada pelo G1 em 4 de julho de 2009	107
Figura 29 – Matéria publicada pelo G1 ao fim do julgamento	118
Figura 30 – Matéria publicada no jornal O Globo um ano após o julgamento	110
Figura 31 – Última matéria sobre o Caso Aline publicado pelo Grupo Globo.....	112

LISTA DE ABREVIATURAS E SIGLAS

ABNT	Associação Brasileira de Normas Técnicas
D&D	Dungeons and Dragons
DNA	Ácido desoxirribonucleico
FENAJ	Federação Nacional dos Jornalistas
IA	Inteligência Artificial
IBGE	Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística
UEL	Universidade Estadual de Londrina
UNESCO	Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

	INTRODUÇÃO	12
1	PODER DA MÍDIA	16
1.1	PÂNICO MORAL E SATÂNICO	22
1.2	ÉTICA NO JORNALISMO	27
2	PÂNICO NA MÍDIA	32
2.1	RPG E PÂNICO SATÂNICO	38
3	O CASO ALINE	44
	CONCLUSÃO	114
	REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	117

INTRODUÇÃO

A imprensa desempenha um papel fundamental em toda comunidade onde está inserida. Sua presença é tão constante que seu impacto pode por vezes passar despercebido caso não seja dado o devido foco. Seja por meio da televisão, rádio, folhas de impresso ou na internet, os veículos midiáticos se fazem presentes, apresentando por sua lente uma realidade do mundo para além daquilo que seus consumidores podem presenciar. Não que a influência que causa seja irrestrita, como apontado após várias hipóteses e experimentações, mas perder de vista sua capacidade enquanto meio de ver o mundo pode ser prejudicial tanto para a própria imprensa quanto para toda a sociedade.

Segundo o Relatório sobre Notícias Digitais de 2022, elaborado pelo Reuters Institute e publicado pela Associação Nacional de Jornais, 48% dos brasileiros confiam nas notícias na grande maioria do tempo. No âmbito global, essa média é de 42%. O índice demonstra uma queda em comparação ao ano anterior, com o Brasil reduzindo a taxa de confiança nas notícias em seis pontos percentuais, mas ainda assim configura uma ampla margem de pessoas.

Portanto, ao menos até certo ponto, o jornalismo cultivou uma certa relação com o conceito de verdade. O que a mídia diz, para o bem ou para o mal, é escutado por todos e acreditado por muitos.

Como identifica Contrera em seu livro *Mídia e Pânico* (2002), a imprensa é uma lente por onde, muitas vezes, a população enxergará o mundo. Se não for sua única fonte de informação, sobretudo para eventos que se encontram longe de seu alcance físico, há grandes chances de que seja ao menos a primeira.

Não é humanamente possível estar em todos os lugares e acompanhar tudo o que ocorre, mas a imprensa assim faz, observando e transmitindo tudo o que se passa – ou ao menos tudo aquilo que considera interessante de transmitir – nos quatro cantos do mundo. É a partir dessa natureza que se torna possível inferir que o campo midiático tem uma capacidade de influência considerável nas comunidades onde se insere. Certos eventos são apenas testemunhados a partir da mídia, cabendo aos demais apenas acreditar ou não no que é veiculado.

Ainda que o poder da mídia não seja capaz de ser aplicado a todos com o mesmo impacto, tão influente ao ponto de definir o que cada pessoa pensará acerca da realidade contemplada, ela recebe particular destaque ao ser capaz de pautar o debate público, aumentando consideravelmente a chance de que um determinado assunto seja o foco das discussões gerais nos campos sociais.

É entendido, antes de mais nada, que todo conteúdo publicado por qualquer veículo midiático, por mais isento que este possa parecer, será alvo de algum tipo de edição. O simples fato de decidir o que é digno de ser explorado em uma matéria ou não já é, por si só, um processo de edição. Os veículos possuem sua linha editorial justamente para lidar com isso, atuando como guia aos profissionais a este vinculado. Esse não é um problema do ambiente jornalístico e sequer deve ser visto como um ato de má-fé por parte dos envolvidos.

O que aqui é problematizado não tem a ver com o que deixa de ser dito pelos meios de comunicação, pois assim foi escolhido por eles e, caso seu consumidor se julgue insatisfeito com tal recorte, nada mais justo do que buscar outra fonte que compartilhe seu interesse focal. O problema surge justamente quando a mídia se volta a assuntos que exigem certa delicadeza, dado sua complexidade ou relação com um tema socialmente sensível, mas o abordam sem qualquer comedimento.

Fruto de interesses duvidosos ou de uma falta de checagem inconsequente, essas abordagens podem gerar consequências graves aos personagens envolvidos nas matérias e até mesmo à sociedade, pela forma como certos elementos, geralmente não tão comuns às pessoas, passam a ser compreendidos por grande parcela da população através desse primeiro contato, por um meio que conta com certa credibilidade na opinião popular.

Ao que consta, foi o que ocorreu no Caso Aline. Na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, no município de Ouro Preto, em Minas Gerais, a estudante de farmácia Aline Silveira Soares, de 18 anos, foi encontrada morta no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Seu corpo fora esfaqueado 17 vezes e deixado sobre um túmulo, em posição de crucificação – com braços abertos e pés sobrepostos. Aline estava no município desde o dia 11 do mesmo mês, acompanhada de sua prima e uma amiga, para participar de uma festa universitária tradicional na cidade.

Sem que o devido processo investigativo fosse realizado, a imprensa e as forças policiais locais passaram a acusar a prima de Aline e três moradores da república onde as garotas ficaram hospedadas baseado exclusivamente no fato de encontrarem livros de RPG de mesa na república, um tipo de jogo fantasioso de interpretação de papéis. Segundo foi sugerido pela acusação na época, Aline teria morrido no jogo e, portanto, deveria ser realmente morta. Como para essas entidades a prática estava associada ao satanismo, isso era o suficiente para tornar os jogadores merecedores das acusações. Ainda que investigações posteriores revelaram a inexistência de um nexos causal entre o jogo e o assassinato, e os suspeitos tenham sido absorvidos no ano de 2009, o impacto já havia sido causado.

Ao que parece, este caso foi um exemplo midiático de pânico satânico, um tipo específico de pânico moral, onde algo é acusado de ter relação com a visão cristã de satanismo, tornando-se objeto de horror e perseguição, tendo como base apenas a moral religiosa.

Em casos assim, onde a natureza original dos fatos é deturpada de algum modo, seja motivado por viés ideológico ou em uma busca de audiência, a mídia pode ser responsável por gerar mais efeitos negativos do que costuma receber crédito.

Há ainda casos onde a realidade noticiada se transforma em uma espetacularização de si mesma, geralmente ligados a uma busca por maior engajamento e lucro. Por interesses próprios, a verdade pode deixar de ser uma prioridade para esses jornais.

Desse modo, quando um veículo com certa capacidade de impactar a vida de toda uma comunidade passa a ser usado para a realização de interesses pessoais, o que se pode ter são casos mais ou menos explícitos de uma violência simbólica, destinada principalmente a grupos marginalizados ou alheios às forças dominantes.

Por isso, este trabalho de conclusão de curso em jornalismo busca verificar como foi a abordagem dos jornais quanto ao Caso Aline, analisando se o assunto foi tratado como pede a ética jornalística ou, questionando o profissionalismo dos meios, somente a partir de uma ética religiosa, demonizando a prática do RPG sem qualquer embasamento palpável. Para tal, serão analisados os materiais de estrutura impressa veiculados de forma online pelos jornais *Folha de S. Paulo*, *Estado de Minas* e os veículos jornalísticos do *Grupo Globo*, veiculados através dos portais *GI* e *O Globo*.

Para tal, será utilizada a análise de discurso como metodologia, com base no livro *Fragmentos de um Tecido*, de Eliseo Verón (2004). Essa abordagem se define como uma forma de avaliar não apenas a mensagem a partir de seu ponto de origem, na enunciação, mas também em seu destino e no efeito nesse causado. Segundo o autor, qualquer discurso, independente de sua natureza, irá construir três dispositivos de enunciação, sendo referente a quem fala, ou seja, o enunciador, a quem a fala é destinada, e a relação entre enunciador e destinatário, proposta no e pelo discurso. Ao construir seu lugar enquanto emissor, o lugar do receptor é definido como consequência. Com isso, o que se aborda não é apenas o que foi dito, mas como isso foi dito no contexto em questão.

Para desenvolver o trabalho, serão estabelecidos alguns aspectos que configuram a mídia, abordando seu papel social e sua capacidade enquanto ferramenta de influência. Adicional a isso, será levantado o que se espera de um jornalista, no campo da ética profissional, dada essa teórica capacidade que os veículos, sobretudo de grande circulação, detém, e quais as consequências possíveis de sua transgressão.

Além disso, será abordada a noção de pânico na mídia, tendo em vista os preceitos de pânico moral desenvolvidos por Stanley Cohen (1972) e a relação entre mídia e pânico sobre o qual fala Malena Segura Contrera (2002). Com isso, o foco será o pânico satânico, uma forma específica de pânico moral, neste caso, midiático, que se desenvolve utilizando-se de noções e crenças religiosas para gerar terror.

Com as bases teóricas definidas, será então possível analisar como a mídia abordou o Caso Aline, verificando se de fato os veículos de imprensa se utilizaram de técnicas de pânico satânico ao estabelecerem uma relação entre os crimes ocorridos e os jogadores de RPG de mesa.

1. O PODER DA MÍDIA

Ao observar o papel da mídia, é possível perceber como ela se tornou fundamental no funcionamento das sociedades como conhecemos. Seja definindo seu início com a prensa de Gutemberg, em 1439, ou antes disto, com a Acta Diurna na antiga Roma, a forma como as populações ocidentais se organizam sofreu e ainda sofre influência do modo como as informações pertinentes ao seu funcionamento são produzidas e distribuídas para a população.

Ainda que, como demonstraram as teorias da comunicação que surgiram ao longo da história, seu poder de influência não seja absoluto, a mídia pode impactar a vida de seus consumidores, dado o contexto onde se insere, os temas abordados e, complementar a isso, o público-alvo com o qual dialoga.

Esse impacto tem um princípio positivo, visto que permite a circulação de informações pertinentes e de interesse do público para toda a comunidade, colaborando para que esse público possa compreender o que se passa no mundo e realizar suas atividades devidamente informados.

No entanto, essa mesma imprensa pode ser responsável por dissimular informações e alterar como as ocorrências serão veiculadas, seja de forma proposital ou não, o que, dada as suas capacidades, podem gerar diversos malefícios à sociedade e aos personagens que abordam.

Como aponta Contrera (2002) ao falar sobre a relação entre a mídia e o pânico, a mídia é capaz de impactar a forma como a realidade é compreendida por uma parcela da população. Ainda que o que está presente nos televisores, rádios, computadores, celulares ou impresso nas páginas dos jornais não seja necessariamente a verdade absoluta, ao menos será uma interpretação levada em consideração quanto aos fatos ali abordados.

não podemos pensar em nenhuma realidade humana possível sem que a cultura e os processos da comunicação social (as imagens partilhadas) desempenhem papel central na formação dessa realidade, ou, pelo menos, na forma como os homens a concebem e com ela interagem. (CONTRERA, 2002, p. 39)

Os meios de comunicação de massa apresentam aos seus consumidores uma noção da realidade que contribuirá para construir sobre o que há lá fora, seja do outro lado do muro ou do mundo. O que está na tela, no papel ou nas ondas sonoras, dependendo da credibilidade do veículo e do entendimento e visão de mundo do espectador, pode ser tão real quanto aquilo contemplado com os próprios olhos, sobretudo quando fazer isso é impossibilitado.

Essa capacidade de “modular a realidade” foi percebida inicialmente durante os períodos de guerra, quando a propaganda militar passou a ser utilizada através dos veículos midiáticos, como destacam DeFleur e Ball-Rockeach (1993).

À medida que cada país se comprometeu politicamente com a guerra, surgiu a necessidade mais crítica e urgente de forjar elos sólidos entre o indivíduo e a sociedade. Tornou-se essencial mobilizar sentimentos e lealdades, instilar nos cidadãos ódio e medo contra o inimigo, manter elevado seu moral diante das privações e captar-lhes energias em uma efetiva contribuição para sua nação.

O meio para alcançar estas metas urgentes foi a propaganda. [...] Os veículos de comunicação de massa disponíveis então tornaram-se as principais ferramentas para persuadi-los a agir assim. (DEFLEUR; BALL-ROCKEACH, 1993, p. 191)

Desde então, essa força mobilizadora da mídia foi estabelecida, ainda que futuras investigações e descobertas demonstrassem as limitações e especificidades de tal capacidade. Mas ainda que, diferente do que se sugeriu inicialmente, o poder persuasivo da mídia não seja irrestrito ou aja de forma igual em todos, possui certo enquanto ferramenta de influência.

Citados por Custódio (2006), Morel e Barros (2003) apontam como esse entendimento era tido ao longo da história, com a imprensa aparecendo como uma fonte privilegiada ao ser vista como uma “autêntica narradora dos ‘fatos’ e da verdade” (MOREL; BARROS apud CUSTÓDIO, 2006, p. 85). Algumas vezes, ainda hoje, é possível encontrar pensamentos que seguem uma linha semelhante ao dito “se algo está publicado, então é verdade”. Isso é particularmente observável no impacto gerado, sobretudo no âmbito político, pelas *fake news*, ou seja, notícias – ou informações, em um sentido mais amplo – falsas, e na produção de informações e conteúdos através de ferramentas de Inteligência Artificial (IA).

Essa questão é ainda reforçada por Romano, na introdução do livro de Contrera (2002), enfatizando como a mídia introduz à sociedade sua percepção da realidade, seja essa ilusória ou não.

[...] é frequente ouvir expressões como esta: “É verdade, eu vi na TV”. Mais ainda, a ilusão criada pelo audiovisual obnubila e dificulta o conhecimento da realidade quando se pretende que esta se adapte às representações que dela fazem os meios. (ROMANO in CONTRERA, 2002, p. 13)

O que a mídia apresenta é uma realidade, mas essa não é necessariamente a verdade absoluta, factual e livre de equívocos ou falsificações, o que nem sempre acaba sendo levado em consideração. Ainda que em algumas vezes essa questão seja questionada e problematizada,

o poderio dos jornais ainda se faz presente. Mesmo que um veículo midiático ou outro sucumba ou ganhe um arquétipo negativo do qual não poderá se desvincular tão facilmente, a máquina jornalística, como um todo, ainda contará com seus poderes estabelecidos.

Abordando a capacidade da mídia, Albuquerque (2009) aponta como essa passou a ser vista segundo interpretações como uma espécie de Quarto Poder, similar aos Três Poderes apresentados por Montesquieu e que hoje regem as sociedades como conhecemos.

Essa afirmação chegou a tornar-se um clichê jornalístico, surgindo a partir de contextos diferentes, com a imprensa vista ora como algo externo ao governo, representando os interesses dos cidadãos, ora como auxiliar do governo, sendo um instrumento para que os Três Poderes pudessem se controlar de forma recíproca. Nesse sentido, foi vista como um Poder Moderador, que arbitraria diante de conflitos surgidos entre Executivo, Legislativo e Judiciário, enquanto defendia os interesses públicos.

Tornando-se um referencial comum à população, se não o maior dentre eles, a mídia foi capaz de estabelecer uma forte relação com a opinião pública, além de reunir ao seu redor um público considerável. Isso possibilitou que assumisse um “poder emblemático”, como chama Contrera.

Tamanho poder de regulação social da comunicação só poderia certamente estar em mãos de meios que possuíssem um enorme poder simbólico, que se instituírem de fato como portadores simbólicos legítimos da comunicação social [...]. (CONTRERA, 2002, p. 49)

Esse poder simbólico é reforçado por certas características das mídias, que contribuem para a efetividade de sua influência social. Como ressalta Contrera, “a mídia tem a penetração, os meios semióticos, os procedimentos de linguagem e formas de agregação simbólica” (CONTRERA, 2002, p. 50), conseguindo, assim, se inserir em todos os meios e ser vista por todos eles. A partir disso, não necessariamente controla todos os debates aos quais se dedica, mas está sempre os influenciando de algum modo.

Essa relação permite ainda que a mídia, através do poder simbólico que possui, possa se tornar uma ferramenta por onde é possível buscar vingança social, sob a roupagem de justiça. Esse atributo possibilita, inclusive, que a imprensa favoreça uma narrativa que valide ou não qualquer revolta sobre as quais se atenta, de acordo com como elas são demonstradas e debatidas com seu público.

Poderíamos ousar afirmar de fato que esse binômio mídia/opinião pública opera atualmente como real representante do poder que se autoriza a dar

sempre “a última palavra da vingança”. Tem o poder, inclusive de conter a vingança ou de desencadeá-la [...] (CONTRERA, 2002, p. 99)

Com aquilo que decide transmitir e de acordo com a roupagem com a qual o faz, pode causar drásticas consequências na vida das pessoas abordadas, por vezes até mesmo de forma definitiva. Ainda que seja tratado como casos específicos, um erro ou prática enganada dos veículos midiáticos terá consequências notáveis sentidas por aqueles que foram alvos de suas ações, mesmo que o restante da sociedade não sinta tal impacto diretamente. No Caso Aline, foco deste trabalho, os jovens Edson Lobo de Aguiar, Maicon Fernandes Lopes, Cassiano Garcia e Camila Dolabella Silveira foram responsabilizados por um assassinato que ocorreu em 2001, com sua absolvição acontecendo apenas em 5 de julho de 2009. Durante todo esse período, foram alvos de perseguição por parte da mídia, com impacto direto em suas vidas em sociedade.

Citado por Custódio (2006), Bucci (2000) comenta que o conceito de opinião pública se consagrou como o “tribunal máximo da democracia americana e, de forma, disseminada, de todas as democracias do século XX” (BUCCI apud CUSTÓDIO, 2006, p. 86). A mídia, ao estabelecer uma relação com a opinião pública, assume o papel de “voz do povo”, legitimando a si mesma a partir da ideia de, em uma sociedade democrática, todo poder emanar do povo.

Essa noção pode ter, inclusive, raízes na ética religiosa, com a imprensa reivindicando, no espaço popular, a voz do povo e, por consequência, dada a dinâmica de nossa sociedade, profundamente relacionada a práticas e ideologias religiosas, destacando-se o cristianismo, a voz de deus. “Premissa maior: a voz do povo é a voz de Deus. Premissa menor: a voz da mídia é a voz do povo. Conclusão: vox midiae vox Dei” (CUSTÓDIO, 2006, p. 79).

Essa dinâmica tornou possível que certos materiais veiculados pela mídia, sobretudo quando o entendimento pleno sobre tal assunto é vago ou esse material reforça alguma crença infundada mas já presente no público, ganhem uma aura de veracidade, ainda mais ao apresentar alguma verossimilhança que atue como sustento da ideia total.

É possível ainda que, nesse tipo de situação, o viés ideológico que o veículo possui, natural a todos eles, seja deixado de lado. Assim, aquilo veiculado começa a ser percebido, intencionalmente ou não, com uma aparente neutralidade, e o que é dito assume uma relação com o que é tido como certo e ético na sociedade de forma geral. Esse efeito é ainda potencializado quando sustentado por preceitos que podem ser ainda mais influentes que a própria mídia na vida das pessoas, como é o caso da religião.

Isso pode levar, inclusive, a noção, por parte dos jornalistas, de que esses possuem certa missão pedagógica com sua audiência, precisando “civilizar” seu público com aquilo que têm como o certo. Como a grande parte da audiência de certo produto midiático costuma ter suas ideologias alinhadas a esse ou pelo menos estar aberta a escutá-las, ainda que não haja garantia do efeito, é algo que pode causar impacto, confirmando ideologias ou às reiterando. Isso pode sequer ser algo racionalizado pelos veículos, mas, ainda assim, efetivo.

A imprensa tem também papel de destaque na forma como as comunidades podem perceber a si mesmas e sua relação com as outras que compõem a realidade onde estão inseridas. Segundo Maffesoli (1996), citado por Contrera (2002), a humanidade está em constante processo de criar vínculos a partir das identificação e sensação de pertencimento, aspecto onde a mídia atua.

Maffesoli postula que é da natureza das sociedades humanas buscar um foco a partir do qual as pessoas possam criar uma comunhão, um ponto a partir do qual o processo de identificação e agregação se dê, um suporte material (concreto ou virtual). A grande mídia é hoje esse suporte. (CONTRERA, 2002, p. 49)

Os indivíduos, ligados desde cedo aos programas midiáticos de forma geral, podem acabar tendo tais espaços como um local ao qual pertencem, sendo uma extensão de seu círculo social. São assim, sentimentalmente, ligados com o meio em si e entre aqueles que compartilham dessa vivência e forma de se compreender como parte do meio. Pode assim, como diz Contrera, se criar um grau de dependência do sujeito em relação aos meios de comunicação social, que, conseqüentemente, pode acabar se ligando à sua linguagem e forma de pensar e se relacionar com o mundo, baseando-se nas definições presentes na mídia.

Com esse caráter de “óculos da sociedade”, permitindo enxergar certas coisas que sem ela não seria possível, a mídia se torna também capaz de pautar os temas do debate público, influenciando o que será discutido pelas pessoas da comunidade onde está inserida e a partir de qual ótica tal questão será principalmente compreendida. Reforçando isso, Nelson Traquina (2005) cita McCombs e Shaw (1993).

A clássica exposição da marcação de agenda por Bernard Cohen (1963) - os media podem não nos dizer o que pensar, mas são surpreendentemente bem-sucedidos quando nos dizem no que pensar - foi virada de pernas para o ar. Investigações recentes explorando as conseqüências da marcação de agenda e do enquadramento dos media sugerem que os media não só nos dizem no que pensar, mas também como pensar nisso e, conseqüentemente, o que pensar (sic) (MCCOMBS; SHAW apud TRAQUINA, 2005, p. 16)

Os assuntos que ganham destaque na mídia serão, geralmente, aqueles sobre os quais todos estarão debatendo. E, dada a forma como a questão foi trazida ao público, uma ótica específica terá um maior poder de penetração no campo do discurso, nem que seja na insistência, pela quantidade com que volta a ser reiterada.

No entanto, o que por vezes se observa é que os veículos de imprensa nem sempre dispõem de tempo, recursos ou ainda interesse para se aprofundar integralmente em todos os tipos de assunto sobre os quais se focam. Para Silva (1997), citado por Contrera (2002), a mídia busca ao máximo se distanciar dessa complexidade, mantendo-se na simplicidade e conformismo, que, segundo diz, é mais rentável. Quanto a isso, Iuama (2024) indica a lógica apontada por Harry Pross (1987), onde “o emissor sempre visa diminuir os esforços da emissão, ao mesmo tempo em que busca maximizar a recepção” (IUAMA, 2024, p. 8).

Através dos seus veículos, a imprensa oferece fragmentos de tudo o que acredita ter valor como notícia, dado o contexto em que está inserida e suas ideologias.

Essa pequena janela da televisão permite mostrar os acontecimentos mundiais, ou melhor dizendo, os introduz através dela e permite receber tantas informações fragmentadas que o cidadão acredita-se bem informado e a par de tudo. (ROMANO in CONTRERA, 2002, p. 13)

Assim, a imprensa é capaz de gerar sobre seus consumidores a impressão de estar suficientemente bem informado sobre tudo o que ocorre em âmbito local, nacional e até mesmo global, pelo mero fato de receber aquilo que é transmitido por tais veículos. E, por estarem se preocupando ao ponto de se informar sobre certas questões, tais espectadores podem ainda ter sua consciência limpa, não necessitando interferir para solucionar problemas alheios. Como elabora Romano (2002), estar em frente à televisão ou com um jornal aberto nas mãos já basta. Ainda que a audiência possa se entender como bem informada sobre tudo, a realidade pode ser o completo oposto disso.

Continuamos incorrendo no equívoco de uma visão que confunde quantidade com qualidade, e que só serve a essa absurda mercado-lógica da informação-consumo. Porém, ao contrário do que esperávamos, esses supostos “eleitos” convertem-se muitas vezes em pessoas cronicamente indiferentes” (CONTRERA, 2002, p. 74)

Esse tipo de situação é responsável por criar o que Contrera chama de uma sociedade de obesos anêmicos, onde se tem um excesso em quantidade, neste caso, de informações, mas o

valor nutritivo, isto é, a qualidade do conteúdo apresentados por esses materiais, é baixo, quando não nulo ou negativo.

Sofremos simultaneamente de subinformação e superinformação, de escassez e excesso. É impressionante que possamos deplorar a superabundância de informações. E, no entanto, o excesso abala a informação quando estamos sujeitos ao rebentar ininterrupto de acontecimentos sobre os quais não podemos meditar porque são logo substituídos por outros. (MORIN apud CONTRERA, 2002, p. 75)

O que é entregue nesses casos é um tipo de conteúdo que não é “necessário para se viver”, como define Cyrulnik, citado por Contrera (2002). Alimentados por essa “gula mal metabolizada”, como diz a autora, as notícias perdem seu valor e são banalizadas. Esse excesso seria capaz de carregá-las até a uma espécie de limbo enquanto gera uma sobrecarga em seus consumidores, esgotando-os. “Enquanto a informação dá forma às coisas, a superinformação nos submerge no informe” (MORIN apud CONTRERA, 2002, p. 76).

Isso indica, uma vez mais, como a mídia, apesar de todo seu arsenal de instrumentos e habilidades para se inserir no debate público e até mesmo pautá-lo, não é, ao menos por si só, de todo confiável.

Por vezes, ela estará presente em basicamente todas as esferas da sociedade, mas essa “onipresença” não significa que conseguirá ou ainda desejará que tudo o que presenciar seja transmitido na íntegra.

Direta ou indiretamente, a mídia acaba por decidir o que será alvo das atenções gerais e sob qual perspectiva isso será feito, capacidade que reforça um poder de influência quanto a sua audiência, sobretudo quando seus dizeres se alinham a pensamentos que o público já possui, ainda que enrustido, ou quando apoia sua base argumentativa sobre preceitos ainda mais ligados com a crença ou valores pessoais do que com provas concretas. Com esse papel social, é capaz de ser tão influente na sociedade quanto suas forças estruturais básicas.

1.1 PÂNICO MORAL E SATÂNICO

Através de toda essa influência que os meios de comunicação possuem, são capazes de se inserir no cotidiano da população de forma geral. Com isso, esses veículos podem se tornar, conscientemente ou não, ferramentas do chamado pânico moral.

Esse conceito foi inicialmente proposto por Stanley Cohen, em 1972, ao observar, na realidade britânica, a reação da sociedade através da opinião pública, dos agentes de controle

social e da mídia diante de comportamentos tidos como desviantes. Iuama (2024), ao citar o autor, indica que o fenômeno do pânico moral se dá quando uma condição, episódio, pessoa ou grupo específico é definido como uma ameaça aos valores e interesses da comunidade, sendo, portanto, combatido. Para isso, aponta Cohen (2011), a natureza original dessa “ameaça” é apresentada pelos meios de comunicação de massa de forma estilizada e estereotipada.

Às vezes o pânico passa e é esquecido, exceto no folclore e na memória coletiva; outras vezes tem repercussões mais sérias e duradouras, podendo produzir mudanças como as da política legal e social ou mesmo na forma como a sociedade se concebe. (COHEN, 2011 apud IUAMA, 2024, p. 2)

Para Cohen, o pânico moral se configuraria em cinco etapas. Em um primeiro momento, um elemento de desvio ocorre, contrariando a norma até então socialmente aceita. Esse comportamento então chama a atenção de determinado grupo com a capacidade de disseminar sua visão de mundo, gerando, assim, notícias. Ao mesmo tempo, outros casos semelhantes também se tornam notícia, atacando ainda mais a imagem tida do grupo social definido como desviante. Na quarta etapa, o desvio é superestimado, passando a ideia de algo que, ainda que fosse um fenômeno isolado, teria uma capacidade onipresente. Com isso, chega-se à última etapa, onde ferramentas de controle são socialmente adotadas para impedir que o comportamento tido como desviante volte a ser repetido.

No Caso Aline, como em outros casos similares, a forma como os RPGs estavam sendo veiculados como uma prática desviante pelos meios de comunicação fez com que este fosse abordado a partir de um tipo específico de pânico moral.

Caracterizado por ter como base majoritária do terror a ideia de influências profanas e contrárias ao deus cristão, esse fenômeno é chamado de pânico satânico.

Pedro Henrique Colucci (2021), ao abordar o pânico satânico no Brasil a partir da ótica criminológica, aponta a definição de Jeffrey S. Victor (1999), que teria também o categorizado como uma variação do pânico moral de Cohen.

A teorização de Victor estabelece que é possível verificar a ocorrência de um episódio de pânico satânico quando falsas acusações legitimadas sistematicamente pelas autoridades de controle social constroem desviantes imaginários, fixando estereótipos disseminados pela mídia de membros de seitas satânicas que ameaçam a integridade da comunidade atacando suas crianças. (COLUCCI, 2021, p. 400)

O pânico moral, de forma geral, costuma ter a falta de informação acerca do fenômeno relatado como um dos principais elementos para que ocorra. Nesse contexto, as lacunas que sobram para o entendimento pleno se preenchem por conhecimentos prévios, suposições e até mesmo preconceitos.

E não apenas os espectadores estão suscetíveis a serem afetados por essa falta de informação. Os próprios jornalistas, durante sua investigação, podem preencher tais lacunas que foram incapazes de averiguar com noções e conceitos que já carregam consigo, ainda que possam fazer isso sem perceber e sem se ater no caráter antiético que tal prática pode ter.

Dado o fato de haver, na sociedade como um todo, uma porcentagem maior de pessoas cristãos, há, conseqüentemente, um grande número de jornalistas cristãos. Isso, somado aos dogmas religiosos que qualquer prática ligada ao diabólico deve ser combatida, gera uma das principais formas de existência do pânico satânico.

O fenômeno do pânico moral pode ser entendido, inclusive, como uma ferramenta pela qual se é possível eliminar indivíduos desviantes na sociedade, assim livrando-se daqueles tidos como indesejados. Através da segregação e perseguição, esses alvos podem se tornar cada vez menos presentes, até o ponto de desaparecer ou estarem em um núcleo tão restrito que se tornam insignificantes.

No livro *Invasão de Marte* (1947), Hadley Cantril, ao abordar o pânico moral, aponta que o pânico se instala quando algo altamente valorizado e aceito é ameaçado, e a eliminação dessa ameaça não é confirmada. No caso do pânico satânico, o que se vê ameaçado é não apenas a integridade física e moral da comunidade de forma ampla, mas as crenças estruturais de uma sociedade formada por uma parcela enorme de cristãos.

Há situações midiáticas onde o pânico moral pode surgir por um entendimento falho ou uma crença superficial por parte do jornalista, carecendo de um embasamento racional. No entanto, há a possibilidade de que essa decisão seja tomada de forma consciente, abordando o tema a partir de uma ótica e linguagem sensacionalista, seja por interesse próprio ou influenciado por seus superiores na cadeia produtiva da redação.

Uma vez que essa linguagem é capaz de atrair audiência, gerando lucro aos veículos midiáticos e seus responsáveis, seu impedimento estaria apenas relacionada à balança moral de seus realizadores e às possíveis conseqüências que tal ação poderia resultar.

não é de se espantar que a mídia farte-se de expor notícias “psicopatas”, tratando-as com uma mercado-lógica grotesca, e contando, para espanto de alguns desavisados, com índices escandalosos de audiência. (CONTRERA, 2002, p. 85)

O interesse na violência midiática, como também aponta Romano (2002), teria, de forma geral, origem em um individualismo e egoísmo natural da espécie humana, capaz de causar satisfação. “O que predomina na tela, seja nos informativos ou na ficção, é o direito dos mais fortes, não os ideais democráticos de igualdade e dignidade humana” (ROMANO apud CONTRERA, 2002, p. 17-18). Isso colabora para o entendimento não apenas de porque a violência, de forma ampla, é uma pauta tão presente nos jornais, mas também como o pânico moral tem tanto apelo, proporcionando uma espécie de “caça às bruxas moderna”.

Graças aos meios de comunicação, como pontua Iuama (2024), um caso isolado, ao ser descontextualizado acerca de tudo que o fez ocorrer, pode ser percebido pela população como algo recorrente, o que fortalece a ideia dessa ameaça teórica.

Tiradas de contexto, as mensagens são mais facilmente percebidas como relacionadas a um fato onipresente. Um caso isolado deixa de ter acontecido em um determinado espaço-tempo e passa a ser percebido como acontecendo o tempo todo, em todo lugar. Logo, a ameaça evocada por este se torna mais iminente. [...] Sempre alguém precisa ser culpabilizado, e os meios de comunicação (simultaneamente acusadores, juízes, júri e carrascos), ávidos pelo valor-notícia, estão sempre aptos a criar (mais do que encontrar) os próximos diabos (im)populares. (IUAMA, 2024, p. 14)

Esse pânico satânico pode fazer com que seja “percebido”, por parte das pessoas a qual seu efeito ocorra de forma mais drástica, uma conspiração envolvendo diferentes núcleos sociais que, nessa percepção distorcida da realidade, conspiram para corromper os valores morais de toda a comunidade. Isso faz com que, por exemplo, evangelistas que endossem essa narrativa se tornem, a esse público, uma figura de mais credibilidade do que qualquer especialista presente na mídia.

Cabe ao televangelista uma cruzada, algo relacionável contemporaneamente com a teologia do domínio (CASARÕES, 2020), que parte do pressuposto de que uma batalha espiritual precisa ser travada em todos os campos da vida humana, pois o diabo está no poder e precisa ser extirpado. (IUAMA, 2024, p. 11)

Com isso, pode surgir no campo midiático um apelo à essa figura do herói, contrário às injustiças e obscuridades presentes na sociedade, como aparece em Contrera (2002), citando Romano e Carl Gustav Jung. A narrativa desta figura seria, portanto, uma possível forma para se lidar com tais elementos inconvenientes da realidade.

Essa figura poderia surgir tanto a partir de um apelo popular, em busca de uma fonte de identificação, inspiração e com mais capacidade de enfrentamento que os demais, quanto do próprio jornalista, tomando para si essa missão idealizada, se vendo como aquele a revelar os infortúnios ocultos dos demais. Portanto, a demonização de elementos que fogem das normas convencionais da sociedade pode nem sempre se tratar de um ato de desonestidade consciente.

No entanto, como destaca Romano (2002), essa figura do herói possui também “poder simbólico-mítico”, podendo ser utilizado como lhe for conveniente, cabendo que seja percebida e avaliada com certa ressalva, como é com a própria mídia. Como indica Romano (2002), ao citar a realidade brasileira, destacam-se as novas religiões evangélicas e a mídia como entidades que se apresentam evocando o dito discurso heroico. Ambas que, combinadas, são as principais responsáveis pelas ocorrências de pânico satânico ao redor do mundo.

Os jornalistas, sejam motivados, ainda que inconscientemente, por uma idealização do fazer jornalismo ou como uma forma de ocultar deliberadamente suas reais intenções, interesses e ganhos econômicos, sociais e políticos, por vezes se envolvem em uma espécie de aura como mensageiros da verdade, como indica Eisenstein (1998), citado por Custódio (2006). Com isso, podem acabar sendo considerados porta-vozes definitivos dos interesses de todos, exceto os seus próprios.

Isso pode fazer surgir em meio a comunidade uma noção deturpada, ligada a essa idealização de transmitirem apenas a verdade, tirando de vista os interesses, ideologias, suposições e preconceitos dos jornalistas, sobretudo dos chefes das redações e donos de jornais, muitas vezes ocultos do grande público, fazendo uso de seus funcionários para que sua forma de ver e desejar o mundo seja transmitida. Assim, é capaz que, aos olhos alheios, esses preceitos não existam ou se tornem intrínsecos à “verdade”, ou ainda como algo pertencente naturalmente a todos.

Para que ganhem e mantenham tal credibilidade e o posto como “confiável fonte da verdade”, a imprensa não precisa, necessariamente, atuar com a verdade, mas sim com um simulacro do real, que soe verídico o suficiente. De acordo com o público a qual pretenda atingir, uma realidade simulada pode muito bem ser mais crível que o real.

Envolta em ideias de neutralidade, imparcialidade, clareza e objetividade, a informação jornalística costuma revestir-se de uma aparência de verdade que possa lhe garantir a confiabilidade necessária à sua circulação, seja em qualquer veículo de comunicação. Essa ‘aparência e verdade’, no entanto, não é obtida no domínio da verdade, mas no da verossimilhança, atributo necessário para que a informação cumpra sua condição de credibilidade. (NASCIMENTO apud CUSTÓDIO, 2006, p.92)

Com isso, dado o devido contexto, o valor de um fato pode acabar sendo atribuído por quem controla tais ferramentas pelas quais é possível vislumbrar a realidade.

1.2. ÉTICA NO JORNALISMO

Dada toda a capacidade de influência percebida no campo midiático e as consequências que suas ações são capazes de gerar, surge ainda o questionamento se seriam seus profissionais atuantes suficientemente capacitados e dotados de princípios éticos para lidar com essa natureza sem que isso os leve à corrupção.

Responsáveis por investigar casos noticiáveis de interesse público, que ocorrem em escala local, nacional e global, além de produzir materiais acerca desses e, por fim, distribuí-los, os jornalistas têm um papel de destaque no esquema social vigente. A eles, direta ou indiretamente, recai a função de avaliar o que merece ser informado ou deixado de lado e, conseqüentemente, diagnosticar como esses casos devem ser abordados.

Se atendo a isso, parece ter se entendido a necessidade de mecanismos que funcionassem como forma de assegurar a integridade de seus trabalhos. Assim, os profissionais da mídia devem, teoricamente, atuar perante uma norma-padrão, respeitada e seguida por todos desse meio.

No Brasil, essa norma se faz presente a partir do Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros, desenvolvido pela FENAJ (Federação Nacional dos Jornalistas), de versão mais recente publicada em 4 de agosto de 2007. Dividido em cinco capítulos, o documento se debruça em diferentes aspectos que permeiam o fazer jornalístico, abordando os deveres e direitos dos jornalistas brasileiros e seu público. Por mais que ele possa gerar discussões no campo da liberdade de opinião, é enfático ao tratar de como se deve agir contra a divulgação de informações falsas e sensacionalistas.

Já no Capítulo I, Artigo 2, o Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros pontua a importância da verdade factual nos materiais produzidos.

I - a divulgação da informação precisa e correta é dever dos meios de comunicação e deve ser cumprida independentemente de sua natureza jurídica - se pública, estatal ou privada - e da linha política de seus proprietários e/ou diretores.

II - a produção e a divulgação da informação devem se pautar pela veracidade dos fatos e ter por finalidade o interesse público (FENAJ, 2007, p. 1)

Ter tais dizeres em uma posição tão inicial no documento salienta a importância do comprometimento com a justa averiguação dos dados para a ética no ambiente midiático brasileiro. Ser jornalista significa, interpretando o código de ética, verificar e confirmar tudo aquilo que pretende ser veiculado. Pode-se entender isso como sendo o papel fundamental da profissão.

Nesse mesmo artigo e capítulo, o documento salienta como, ao veicular um material jornalístico, seja informativo ou opinativo, o profissional está atestando a confiabilidade do que diz a partir de seu nome. É dever dele a pesquisa e comprovação de tudo aquilo por ele publicado. Quando um profissional de algum jornal veicula algo, está declarando, ainda que indiretamente, que aquilo foi por ele confirmado e, portanto, é digno de confiança, sob a honra e o valor atribuídos ao seu nome. Portanto, o que é dito, o deve ser feito com responsabilidade.

Como forma de se aproximar do entendimento pleno das situações sobre as quais investiga, fica destacado neste documento a importância de entender todas as partes envolvidas no caso. Isso, sobretudo, quando uma delas é apontada como responsável por um crime, como ocorreu no Caso Aline.

Art. 12. O jornalista deve:
I - ressaltadas as especificidades da assessoria de imprensa, ouvir sempre, antes da divulgação dos fatos, o maior número de pessoas e instituições envolvidas em uma cobertura jornalística, principalmente aquelas que são objeto de acusações não suficientemente demonstradas ou verificadas;
II - buscar provas que fundamentem as informações de interesse público
(FENAJ, 2007, p. 3)

Ressalta-se como este dizer foi ignorado pelos veículos de mídia durante o caso envolvendo Aline Silveira Soares, visto que não houve espaço para que o lado dos acusados se defendesse das graves acusações sofridas.

Essa valorização às normas profissionais não se encontra apenas em território nacional. Desde 1983, os jornalistas se encontram amparados pelos Princípios Internacionais da Ética Profissional no Jornalismo.

Segundo o Sindicato dos Jornalistas, de Portugal, essa declaração foi desenvolvida por organizações internacionais e regionais de jornalistas, sob o auspício da Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura (Unesco), participando da reunião instituições representativas de 400 mil jornalistas profissionais em todo o mundo. Com isto, o documento estabeleceu dez princípios comuns aos jornalistas, sendo também uma inspiração

para o desenvolvimento dos códigos de ética nacionais. Dentre esses, destacam-se os dois primeiros.

Principle I - People's Right to True Information

People and individuals have the right to acquire an objective picture of reality by means of accurate and comprehensive information as well as to express themselves freely through the various media of culture and communication.

Principle II - The Journalist's Dedication to Objective Reality

The foremost task of the journalist is to serve the people's right to true and authentic information through an honest dedication to objective reality whereby facts are reported conscientiously in their proper context, pointing out their essential connections and without causing distortions, with due deployment of the creative capacity of the journalist, so that the public is provided with adequate material to facilitate the formation of an accurate and comprehensive picture of the world in which the origin, nature and essence of events, processes and states of affairs are understood as objectively as possible.¹ (IOJ; UCIP; FELAP; FELATRAP; FAJ; UAJ; CAJ, 1983)

Isso faz entender, uma vez mais, que os veículos jornalísticos e profissionais da comunicação têm, por princípio, a averiguação e divulgação dos fatos sobre os quais se propõem atuar tal qual eles realmente são. Ao assumir este compromisso, todo jornalista deve se empenhar para compreender a situação sobre o qual produz seu material midiático, tendo fidelidade com a verdade e mantendo intacta a integridade de suas fontes e personagens. Este é, portanto, um dos pilares principais do ato de fazer jornalismo.

Art. 4º O compromisso fundamental do jornalista é com a verdade no relato dos fatos, razão pela qual ele deve pautar seu trabalho pela precisa apuração e pela sua correta divulgação. (FENAJ, 2007, p. 1)

Vale salientar que o que se espera dos profissionais de jornalismo não deve ser entendido como uma neutralidade. É de conhecimento geral entre aqueles que se relacionam

¹ Tradução livre do original: “Princípio I - O direito dos povos a uma informação verídica Os povos e os indivíduos têm o direito de receber uma imagem objetiva da realidade mediante uma informação precisa e global, assim como de se expressarem livremente através dos diversos meios de cultura e de comunicação. Princípio II - A dedicação do jornalista à realidade objetiva

O dever supremo do jornalista é servir ao direito das pessoas a uma informação verídica e autêntica por meio de uma dedicação honesta à realidade objetiva, por meio do qual os fatos são relatados conscientiosamente em seu contexto adequado, apontando suas conexões essenciais e sem causar distorções, com o devido desenvolvimento da capacidade criativa do jornalista, para que o público receba material adequado para facilitar a formação de uma imagem precisa e abrangente do mundo, na qual a origem, a natureza e a essência dos eventos, processos e estados de coisas sejam compreendidos da forma mais objetiva possível”.

academicamente com as mídias que essas, por mais imparciais que possam tentar ser — ou apenas parecer ser — terão sempre seus próprios interesses colocados em pauta. A completa neutralidade é vista como algo impossível. Até mesmo ao decidir o que será abordado ou não por um jornal já é um processo de edição da realidade, atribuindo maior valor enquanto notícia para um fato ou ponto de vista em um acontecimento em detrimento de outro e, por consequência, abandonando a neutralidade e essa teórica igualdade de abordagem.

Assim, o que se espera não é nada além do compromisso com a verdade. No Caso Aline, uma vez que a prima da garota e os três rapazes que moravam na república onde a vítima se hospedou foram apontados como criminosos, ainda mais por algo tão macabro, incomum e com provas tão pouco substanciais, seria esperado que os acusados fossem ouvidos, mesmo que suas declarações fossem apresentadas com contrapontos, além de que os jogos de RPG fossem apresentados de forma coerente com a realidade, ao invés de crenças infundadas e preconceitos.

Fica entendido que os veículos de mídia e seus profissionais possuem ferramentas o suficiente para se fazer presente, de forma geral, em tudo que é contemplado no debate público. Com a credibilidade desenvolvida pela imprensa desde seu surgimento, essa possui características que permitem direcionar as atenções da comunidade ao qual está inserida para aquilo se seu interesse, ainda que possa não ser capaz de controlá-la.

Com isso, a ética esperada dos jornalistas tem o papel de impedir que a influência possível da mídia não a torne uma estrutura de compartilhamento de informações falsas e prejudiciais à sociedade de modo geral. Como visto, ainda que tenha capacidades limitadas, esses veículos podem alterar a forma como uma parcela da comunidade percebe os acontecimentos do mundo, como esses serão interpretados e quais consequências desencadearão, sobretudo quando tais interpretações favorecem uma narrativa da qual esses espectadores já estão suscetíveis a aceitar e confiar.

Por vezes, esse código de ética não se mostra ser suficiente para impedir que o jornalismo se torne um artifício que colabora para a discriminação e repressão de indivíduos que se portem de modo diferente do habitual para a comunidade, ainda que isso não seja prejudicial para seu funcionamento. Isso ocorre principalmente quando motivado por outras questões sociais que podem ter ainda mais impacto na forma de interagir com o mundo do que o jornalismo, como a religiosidade. Nesse caso, quando a imprensa fortalece discursos com alguma natureza discriminatória que já faz parte da forma como seus consumidores percebem o mundo, ela se torna uma ferramenta de opressão, afastando-se de seu princípio original. Através disso, o fenômeno do pânico moral — nesse caso, satânico, pela natureza do medo causado — se

dissemina, por vezes sem que haja qualquer responsabilidade com seus alvos, o que também não é uma postura esperada dos profissionais da imprensa.

Ainda que os veículos de mídia contem com liberdade para decidir sobre o que falarão e quais serão os pontos abordados, é interessante que esse recorte seja claro aos espectadores. E, ainda assim, essa liberdade não deve ser utilizada como desculpa para que se propague desinformações.

2. PÂNICOS NA MÍDIA

O medo é um dos principais meios pelo qual uma ideia pode ser socialmente difundida. Isso é particularmente efetivo quando se tem como mensageiro desse pânico um veículo tradicionalmente visto como uma fonte segura de informações. Ainda que a base sobre o qual esse medo se pautar não seja dotada de completo sentido racional, ao ser transmitida por algum meio que já tenha em si próprio certa credibilidade, a informação pode se tornar crível ao encontrar com um público já predisposto a confiar naquilo que está sendo veiculado.

O caso mais emblemático onde esse fenômeno pode ser observado ocorreu quando o então radialista Orson Welles narrou uma adaptação do romance *A Guerra dos Mundos* (1898), do escritor H. G. Wells. Pela forma como a narração foi realizada, houve diversos relatos de ouvintes entrando em pânico, crendo que aquilo que estava sendo retratado tratava-se da realidade e não de um romance adaptado. Acerca disso, Hadley Cantril aborda, em seu livro *Invasão de Marte* (1947), como uma série de fatores fizeram com que certos estadunidenses tivessem plena certeza que aquilo que estavam ouvindo pelo rádio era real, por mais absurdo que pudesse parecer.

O fato de esse pânico ter sido criado como resultado de uma transmissão de rádio não é, hoje, mera circunstância. A importância do papel do rádio nos assuntos nacionais e internacionais atuais é conhecida demais para ser relatada aqui. Por sua natureza, o rádio é o meio por excelência para informar todos os segmentos de uma população sobre os acontecimentos atuais, despertar neles um senso comum de medo ou alegria, e estimulá-los a reações semelhantes direcionadas a um único objetivo (CANTRIL, 1947, p. 1)

O meio, nesse caso, tinha tanta relevância quanto a mensagem. Tal qual foi destacado no capítulo anterior deste trabalho, a mídia possui um papel de destaque na sociedade ao participar ativamente na forma como os acontecimentos relativos à realidade em que está inserida acabam sendo veiculadas ao público. Com isso, um veículo já historicamente reconhecido por trazer informações relevantes pode continuar sendo visto nesse papel de mensageiro da verdade quando transmitir algo irreal, ao fazer uso de elementos de verossimilhança.

Quase todos os ouvintes, que ficaram assustados e que foram entrevistados, mencionaram, durante suas retrospectivas, a confiança que tinham no rádio e a expectativa de que seria usado para anúncios importantes. (CANTRIL, 1947, p. 3-4)

Ao fazer uso dessa autoridade que por vezes é atribuída à imprensa, torna-se possível que algo que não corresponde necessariamente com a verdade passe a ser vista como confiável. Para tal, a mídia ainda pode contar com figuras de autoridades que, ao estarem presentes nas matérias, garantem uma camada a mais de confiabilidade para a mensagem. Às vezes, essa figura de autoridade será uma fonte oficial, concordando e reiterando a visão de mundo que o veículo pretende expor. Em outros casos, o próprio jornalista pode funcionar como essa autoridade, voltando-se a aspectos de credibilidade que sua carreira ou a história do portal de notícias em si pode atribuir ao seu nome. Um veículo já tradicional e de grande circulação, assim como um jornalista já renomado, terá por si só uma dose de confiabilidade, transmitida para a matéria jornalística que está transmitindo. No caso da invasão alienígena narrada por Welles, essa noção é levada a um nível extremo, mas as práticas de pânico moral costumam fazer uso desse mesmo princípio.

Não que um veículo de mídia conseguirá gerar o mesmo nível de emoções em todos os seus consumidores. Esse aspecto sofre grande variação de acordo com a predisposição do espectador para os elementos utilizados para causar tais emoções, definida por fatores como personalidade, crenças e eventos já vivenciados. Conforme os estudos acerca da capacidade persuasiva das mídias foram se desenvolvendo, essa condição de variabilidade na recepção foi percebida. Assim, um sentimento como um medo apocalíptico pode não acometer a todos que tiveram acesso à mensagem, mas afetará em diversos graus outros mais dispostos a isso. No caso da invasão marciana, além da qualidade do rádio como geralmente um veiculador de notícias sérias, o pânico pode ser influenciado por pessoas que já acreditassem em alienígenas, sobretudo imaginando serem criaturas mais evoluídas e com tendências a invasão e colonização, além de já possuir um temor do fim da humanidade de forma dramática.

O pânico satânico, por sua vez, ainda que não acometa a todos que a ele se virem expostos, pode ter particular sucesso em pessoas já altamente religiosas, que acreditam na figura do Diabo como um ser que atua no mundo a fim de afastar as pessoas de Deus, além de já temerem qualquer coisa que soe como místico e profano.

Um dos principais fatores para que fenômenos de pânico moral sejam efetivos em meio à comunidade onde foi gerado diz respeito à falta de informações acerca daquilo sendo utilizado como origem do terror. Com a falta de dados, abre-se um espaço para interpretações baseadas em conceitos prévios pouco fundamentados ou que não apresentem correlação real com o episódio em questão. Quanto mais a situação parecer complicada e distante das ocorrências do cotidiano, mais a capacidade de compreensão de todo o contexto é afetada. Nesse caso, a única possibilidade pode ser confiar em alguma figura tida como especialista ou melhor entendido no

assunto. Isso é algo que pode afetar os próprios jornalistas, geralmente responsáveis por levar ao grande público os saberes desses especialistas. Por vezes, ao estarem crentes de que aquilo relatado para eles por figuras que inspiram autoridade na situação é a verdade, parte do trabalho do repórter como investigador acaba sendo desprezado, julgando-o como irrelevante para o caso em questão, mesmo que isso contrarie aquilo tido como esperado da função de um jornalista.

É ainda possível crer que, vez ou outra, será interessante para um dado veículo midiático ou grupo de veículos que certas histórias abordadas sejam transmitidas com uma quantidade elevada de aspectos que carregam em si certo apelo popular, capazes de causar interesse ou até fascínio em uma parcela de todo o público, como elementos de cunho grotescos, de violência, ou ainda sobrenaturais. Isso pode ser visto em produções voltadas ao entretenimento, como no cinema, mas que também acabam alcançando a mídia jornalística.

Uma das consequências disso será, para o autor [Morin], o surgimento da “informação-ficção”, a informação submetida de todo o modo ao forte tratamento espetacularizante próprio da cultura de massas que cria, no século XX, um estilo de informar que corresponde ao tipo de mídia que temos quase exclusivamente nos dias atuais, uma mídia sempre mais preocupada com os índices de audiência (os patrocinadores, a publicidade, é claro) do que com a qualidade da mediação oferecida. (CONTRERA, 2002, p. 76)

Segundo elabora Romano (2002), os meios de comunicação audiovisuais seduzem e até mesmo atordoam ao apresentar tanto aquilo que seria um objeto de desejo para o público, como locais paradisíacos e pessoas tendo vidas luxuosas, quanto coisas de aspecto negativo e que seriam desagradáveis de vivenciar. Porém, este segundo pode se tornar objeto de interesse ao ser algo que esteja acometendo a outra pessoa ou grupo social, sendo presenciado na segurança de uma tela ou outra forma de transmitir o ocorrido.

as desgraças e catástrofes, épocas de fome e guerras, sofrimentos e mortes ocorrem sempre a outro e em outro lugar, a outros grupos sociais e em outros países e continentes, aos marginais de todo tipo etc. E para quem não é prazeroso contemplar na pequena tela como os males acontecem aos outros, enquanto se desfruta da segurança que oferecem as quatro paredes do lar, devidamente protegido por uma porta blindada? (ROMANO in CONTRERA, 2002, p. 13)

Alguns desses temas, os quais Romano chama de “escolhas do fim do mundo”, envolveriam desastres como mortes trágicas, violência, instabilidades, catástrofes físicas e até mesmo econômicas, ou seja, situações que fizessem alusão à perda de controle na sociedade. Temas que, aponta o autor, a mídia demonstra particular interesse, dado o apelo sensacionalista

capaz de ser criado acerca destes. Uma questão que surge para o autor, no entanto, é que conforme os veículos midiáticos utilizam-se de seus recursos para realizar uma espetacularização da violência em matérias de caráter sensacionalista, acabam sistematicamente se calando acerca de outras formas de violência existentes na sociedade, colaborando para sua ampliação.

Como aponta Contrera (2002), a violência não estaria presente na mídia apenas na forma de elemento temático, nas pautas e assuntos levantados, mas também na forma como as ocorrências são apresentadas durante as matérias, enfatizando a relação existente entre os veículos midiáticos e a violência. Ao citar Girard (1998), a autora indica que a violência seria um fenômeno fundamental da cultura humana.

Colucci (2021), abordando a temática do pânico satânico, ainda que mais alinhado ao campo do direito, destaca o pensamento do historiador Robin Briggs (1996), onde é proposto que o medo de elementos relacionados a bruxaria pode tratar-se de algo inerte à humanidade, como “um potencial psíquico que não conseguimos evitar carregar dentro de nós como parte de nossa herança a longo prazo” (BRIGGS, 1996, p. 394 apud COLUCCI, 2021, p. 396).

Neste contexto, a figura da bruxa como fonte satânica dos males que afligem a comunidade e a racionalidade inquisitorial propagadora de histerias em massa formam estruturas e discursos específicos que imprimem marcas no imaginário popular e regem comportamentos ao longo da história. Segundo Eugenio Raúl Zaffaroni (2018, p. 31), “[...] a estrutura demonológica se mantém até o presente”. (COLUCCI, 2021, p. 396)

Também citado por Colucci (2021), Carlo Ginzburg (1988) aponta como os tribunais da inquisição foram responsáveis por fixar no imaginário geral das civilizações influenciadas pelo cristianismo as noções de “atos de magia negra”, ao fabricar a própria ideia popular de bruxaria a partir de interpretações puritanas difusas e imaginadas sobre antigas crenças populares e simbologias pagãs.

Em alguns episódios causadores de pânico satânico, essa associação com o sobrenatural pode também ser desencadeada pelo nível de crueldade com o qual os crimes foram relatados, ainda mais quando destinada a figuras tidas socialmente como vítimas indefesas, como ocorre com crianças e mulheres.

Com um grau de violência que extrapolaria aquele normalmente presente nos crimes veiculados à população, Colucci (2021) destaca que isso poderia fortalecer a narrativa que a motivação que levou o agente do crime tem raízes no campo sobrenatural, envolvendo elementos como rituais e sacrifícios. No Caso Aline, o corpo da vítima foi encontrado com 17

perfurações, que somado a posição que estava – braços abertos e pés sobrepostos, como se estivesse crucificada – e o local onde foi encontrada – o cemitério de uma igreja –, colaboraram com a narrativa do envolvimento da garota em um ritual satânico, ainda que houvesse uma falta de provas concretas que sustentasse tal hipótese.

Como dito anteriormente, baseado em éticas pessoais, provavelmente ditadas pela religião nesses casos que resultaram em episódios de pânico satânico, os jornalistas podem ter se percebido como justiceiros sociais, enfrentando um inimigo comum a todos, sobretudo aos mais jovens, como costuma ser apontado nesse tipo de discurso.

Ao se deparar com uma situação que fugiria de cenários com os quais os profissionais responsáveis por investigar esse tipo de caso estão acostumados, há a probabilidade, dado outros fatores, como crenças pessoais, de que busquem por uma “solução mágica” para o ocorrido, visto que soluções normalmente empregadas não seriam o suficiente para chegar a uma conclusão. Com isso, surge até mesmo no imaginário dos investigadores e jornalistas a ideia de rituais profanos para responder o que teria motivado tais atos criminosos.

O termo “magia” ou “mágico” parece remeter a formações sociais arcaicas, superadas há tempos, a esforços primitivos do ser humano pelo domínio da natureza, a atitudes primitivas, anteriores ao pensamento racional. Mas o pensamento mágico segue sendo uma forma de conhecimento e um modo de abordar a realidade presentes na sociedade atual. (ROMANO in CONTRERA, 2002, p. 14)

Nesse cenário, elementos como comportamento e valores morais se convertem em provas de culpa, sendo o suficiente para que aparatos de repressão, sejam judiciais ou sociais, sejam acionados. Com isso, além da criminalização de práticas que não possuem nenhum fator que indicasse tal necessidade, é possível que se promova o linchamento moral daqueles acusados por tais práticas. Uma vez acusado, socialmente este se torna culpado até que prove sua inocência, contrariando o que diz as normas do direito. Com isso, fixa-se uma imagem estereotipada, ainda que essa careça de veracidade. Assim, elementos reais e ilusórios se mesclam, transmitindo uma noção de perigo iminente que colabora para um fenômeno de suspensão de descrença, com agentes que precisam ser detidos, como em uma espécie de caça às bruxas.

Observa-se que os alvos desse tipo de perseguição são, na maioria das vezes, indivíduos classificados como desviantes perante as normas sociais vigentes, sendo por vezes vistos como uma possível ameaça a essa ordem social, sobretudo a partir do viés da moral e dos costumes. Separados, organicamente ou não, da definida massa da comunidade onde pertenceriam, perde-

se a noção de vínculo que costumaria se estabelecer entre seus indivíduos. Com isso, torna-se possível que sejam segregados e rejeitados sem maiores problemas, já que mesmo pertencendo à comunidade, não seriam vistos como autênticos membros dessa. Isso faz também com que tais pessoas, além de marginalizadas, sejam mais facilmente associadas com práticas capazes de causar malefícios a todos. Esses indivíduos desviantes tornam-se, portanto, prováveis ameaças diretas para toda a comunidade.

Segundo o conceito de “vítimas sacrificiais” adotado por Contrera (2002), é possível que em episódios onde a violência esteja presente como uma ameaça à comunidade, seus acusados seriam colocados nessa posição, eleitos para sofrer as punições por parte dos mecanismos sociais que serviriam como exemplo, a fim de manter a violência sobre controle, incentivando tanto que a comunidade não siga em busca de vingança quanto auxiliando que tal comportamento tido como desviante não se perpetue. Toda a tensão estaria sendo destinada para apenas um alvo, tornando toda a violência potencial em algo controlável. Esse princípio de substituição sacrificial teria como base a semelhança entre as vítimas atuais e as vítimas potenciais, ou seja, toda a sociedade. “[...] Não seria incorreto definir a diferença entre objetos sacrificáveis e não sacrificáveis a partir de sua plena integração à sociedade” (GIRARD, 1998, apud CONTRERA, 2002, p. 92).

Assim, quanto mais vinculado com a comunidade em que está inserido, menores são as chances de ser visto como uma vítima sacrificial. Por outro lado, quanto mais distante dos elementos unificados dessa comunidade, mais um indivíduo torna-se destoante e, portanto, possível alvo desse sacrifício. O papel da mídia também se faz presente nesse âmbito, reforçando uma ideia de identidade unificada entre os membros de sua sociedade.

A mídia teria atuação também como sendo um espaço onde tal sacrifício é feito, como um “altar”. Através da condenação e repressão midiática, esse se torna o veículo capaz de direcionar todo o ímpeto por violência/justiça por um único meio.

[...] para Girard, a violência é contagiosa. Todo ato de violência gera uma sede de vingança, que por sua vez gera um novo ato de violência, que gera uma nova sede de vingança, ad infinitum. Por isso, conforme as sociedades complexifica, emerge a eleição de vítimas sacrificiais: indivíduos com baixa capacidade de vingança porque, já marginalizados pela sociedade, são eleitos como culpados por qualquer crise que venha a ocorrer. “Desviando-se de forma durável para a vítima sacrificial, a violência perde de vista o objeto inicialmente visado” (GIRARD, 1990, p. 18). A síntese do pensamento girardiano seria a de que, havendo problemas de entendimento dentro de uma sociedade, o caminho mais fácil para a harmonia seria unir todos pelo ódio a um inimigo comum. (IUAMA, 2024, p. 7-8)

Citado por Contrera (2002), Girard (1998) diz que as sociedades modernas abriram mão das práticas de sacrifício devido ao poder judiciário, que assumiria o papel de um vingador oficial na sociedade. No entanto, isso é negado pela autora, vendo na mídia e sua relação com a opinião pública o real representante moderno dessa prática sacrificial, sendo capaz de autorizar ou conter essa busca por vingança.

Essa ideia de uma vítima sacrificial, responsável por trazer a ameaça e que merece ser combatida, está muito associada a episódios de pânico moral. Em casos de violência que são entendidas a partir de critérios religiosos, que por vezes também atua no papel de selecionar vítimas sacrificiais, tais eleitos são definidos entre aqueles que já possuem em sua imagem a associação com elementos diabólicos, profanos ou meramente afastados do eclesiástico. Segundo Laycock (2015), citado por Iuama (2024), os grupos religiosos seriam um dos principais agentes na efetivação de episódios de pânico moral.

2.1. RPG E PÂNICO SATÂNICO

Com os RPGs de mesa, essa perseguição sempre se fez presente. Originado em 1974 por Gary Gygax e Dave Arneson, o *Roleplaying Game* – jogo de interpretação de papéis, em português – trata-se de um tipo de atividade similar a jogos de tabuleiro, onde pessoas se reúnem para, juntos, contar uma história. Um dos jogadores é o “mestre” da narrativa, descrevendo as situações e desafios pelos quais os demais personagens precisarão passar, fazendo uso das regras e jogabilidades do RPG para o desenvolvimento da história. A prática se iniciou com o jogo *Dungeons & Dragons*, criado por Gygax e Arneson, que trazia regras e instruções para um cenário de fantasia medieval, com elementos como cavaleiros, magos e dragões.

O jogo se popularizou, mas logo passou a ser visto com maus olhos por parte da população. Um caso emblemático que colaborou tanto para a difusão do RPG quanto para que esse fosse percebido como algo negativo foi quando James Dallas Egbert III, um estudante da Universidade Estadual de Michigan, nos Estados Unidos, desapareceu de seu dormitório, em 1979, deixando uma carta de suicídio. Segundo Mito (2022), um detetive foi contratado pela família de Egbert para encontrar o garoto, sendo o responsável pela teoria de que o sumiço teria relação com o RPG do qual ele participava, desconsiderando a depressão e vício em drogas que o jovem apresentava. Posteriormente descobriu-se que, como não teve sucesso em sua tentativa de suicídio, James decidiu se esconder na casa de um amigo. O caso se tornou ainda mais

conhecido por conta de um filme inspirado nele, *Maze and Monsters* (1982), protagonizado pelo ator Tom Hanks.

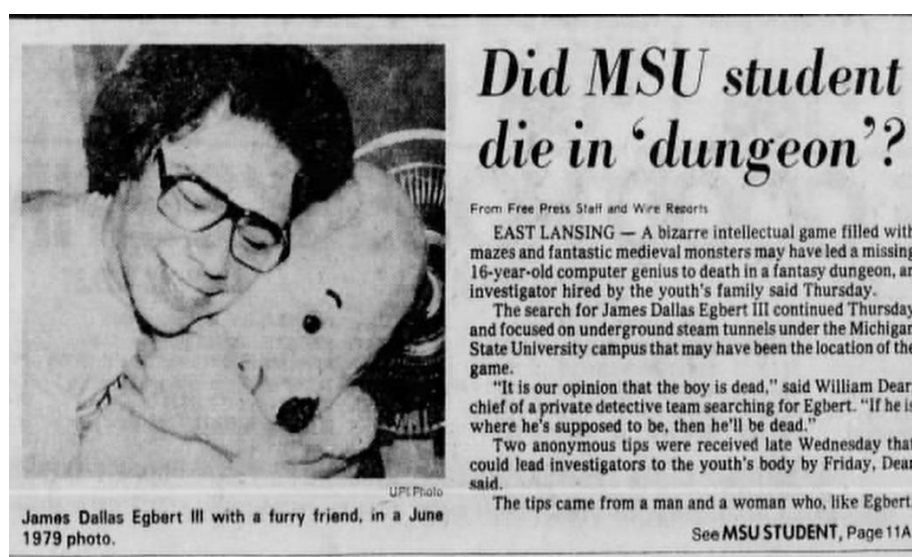


Figura 1 – Sobre o desaparecimento de James Dallas Egbert III

Em 1983, os Estados Unidos presenciaram outro episódio onde o jogo fantasioso foi responsabilizado por uma ocorrência. Nesse caso, Irving, filho de Patricia Pulling, cometeu suicídio. Com a morte, Patricia criou o grupo *Bothered About Dungeons and Dragons* – Preocupado com Dungeons and Dragons, em português –, dedicado a censurar os jogos de RPG como o D&D.

Ela processou os editores de D&D pela morte injusta, mas o processo foi descartado, Pulling acreditava que D&D promovia satanismo, demonologia, canibalismo, estupro, assassinato, voodoo, homossexualidade, prostituição, e mais, e começou a distribuir materiais anti-role-play para escolas, igrejas, departamentos de polícia e para a mídia (WAX apud MIOTO, 2022, p. 6)

Com a mídia, o caso se espalhou, sendo especialmente efetivo em famílias cristãs e conservadoras. Como aponta Miotto (2022), o grupo chegou a publicar uma cartilha que ajudaria a identificar os primeiros sinais de satanismo na vida dos adolescentes.

Ainda que as acusações do grupo perderam força pela falta de evidências, práticas como essa foram cruciais para o crescimento do pânico satânico envolvendo o jogo, tendo as mídias como seu principal meio de difusão.

A DEADLY GAME?

Fantasy play, real tragedies

By BILLY BOWLES
Free Press Southern Bureau

MONTPELIER, Va. — On the afternoon of June 9, 1982, Irving Lee (Bink) Pulling II completed his final examinations at Patrick Henry High School and wrote on the test sheet, "This is the last paper I will ever write, GOODBYE."

That evening, outside his parents' home in Montpelier, he shot himself in the chest with his father's pistol.

Patricia Pulling, Bink's mother, is convinced that his suicide, at 16, resulted from a "curse" placed on him in school earlier that day while he was playing the fantasy game Dungeons & Dragons. He was so distraught over the curse that he killed himself, she said.

Pulling and her husband, Lee, have spent the last three years fighting to have Dungeons & Dragons removed from schools, which sometimes permit it as an extracurricular activity, and to force the manufacturer, TSR Inc. of Lake Geneva, Wis., to put warning labels on Dungeons & Dragons materials.

"We've never asked for the game to be banned from the market," Lee Pulling said. "We want warning labels."

A TSR official said the game is harmless fun and that warning labels are unneeded.

"What's the warning going to say?" said Dieter Sturm, TSR public relations director. "Are you going to put a warning label on automobiles, saying, 'This automobile is for transportation use only, not meant to be a weapon or means of suicide?' Anything we have in life can be misused, be it games, TV, sports, anything that we have."

After her son's death, Patricia Pulling organized BADD — Bothered about D&D — whose newsletter now goes out to 2,000 concerned parents and others who oppose Dungeons & Dragons. BADD says it has linked Dungeons & Dragons to 51 suicides and killings involving young people since 1979.

THE research, however, is unscientific, consisting mainly of Patricia Pulling's interviews with police and parents in cases brought to her attention by newspapers and television. She and her husband want the federal government to investigate the deaths to determine if Dungeons & Dragons was a cause.

DUNGEONS & DRAGONS is a game of the imagination. Dice are used, but there is no board, as there is in Monopoly or backgammon. It is set in medieval times, based loosely on the writings of J.R.R. Tolkien, author of the trilogy "Lord of the Rings" and other fantasy works.

Mrs. Pulling's group and other opponents of Dungeons & Dragons object to its emphasis on violence.

"Dungeons & Dragons is essentially a worship of violence," said Dr. Thomas Radecki of Champaign, Ill., a psychiatrist and chairman of the National Coalition on Television Violence in Washington, D.C.

"It's a very intense war game. Talk to people that have played it. It's very fascinating. It's a game of fun. But when you have fun with murder, that's dangerous. When you make a game out of war, that's harmful. The game is full of human sacrifice, eating babies, drinking blood, rape, murder of every variety, curses of insanity. It's just a very violent game."

Radecki's organization is trying to convince CBS to take its Saturday morning cartoon show "Dungeons & Dragons" off the air.

DUNGEONS & DRAGONS has been controversial almost from its inception, but controversy has only spurred its popularity and growth. TSR's Sturm said in a telephone interview that three to four million people play the game and that many other role-playing fantasy games have

appeared since TSR founder Gary Gygax created Dungeons & Dragons in 1973.

Initially, Dungeons & Dragons was played mostly by college students. But the trend in recent years has been toward high school and junior high players. TSR has simplified the instructions to reach the younger market.

Because the game is complicated and requires a vivid imagination, Dungeons & Dragons always has attracted bright young people. Bink Pulling was in a program for the talented and gifted at his high school.

Dungeons & Dragons first gained notoriety in August 1979, when James Dallas Egbert III, a 16-year-old Michigan State University student, disappeared from school. Campus police told reporters that Egbert played Dungeons & Dragons and that his disappearance might be connected with the game. They also said the boy left a note asking that his body, if found, be cremated.

A private investigator, William Dear of De Soto, Tex., searched for Egbert in underground steam tunnels at the university, theorizing that Egbert might be playing a real-life version of Dungeons & Dragons in the tunnels.

Instead, Egbert turned up safe in New Orleans. Appar-

See **DUNGEONS**, Page 6B

Figura 2 – Sobre “Bothered About Dungeons and Dragons”

No entanto, o principal caso onde o pânico satânico e os jogos de RPG estiveram relacionados ficou conhecido como Os Três de West Memphis. Acontecendo entre os anos de

1993 e 1994, tal evento voltou a ganhar destaque midiático recentemente ao ser utilizado como base para acontecimentos da série de ficção *Stranger Things*, produzida pela Netflix.

Nesta ocasião, os jovens Steve Branch, Michael Moore e Christopher Byers, todos com 8 anos, foram dados como desaparecidos na cidade de West Memphis, no Arkansas, Estados Unidos da América, em 5 de maio de 1993. Após horas de buscas pela área florestal onde as crianças foram vistas brincando pela última vez, seus corpos foram encontrados no dia seguinte. Tinham sido despidos e seus pulsos foram amarrados aos tornozelos pelas costas com os próprios cadarços, apresentando perfurações pelo corpo, sinais de espancamento e um dos garotos tivera sua genitália decepada. Segundo a autópsia, Christopher morreu pelos múltiplos ferimentos, enquanto Steve e Michael morreram afogados.

West Memphis, onde o crime ocorreu, fica localizada em uma área dos Estados Unidos conhecida como Bible Belt – Cinturão da Bíblia, em português –, onde há uma ampla ocorrência de fanatismo religioso cristão. Por conta disso, o que havia sido feito com as três crianças começou a ser associado como parte de algum ritual satânico. Isso levou a polícia a interrogar e investigar pessoas com um perfil visto por esta moral cristã como possíveis hereges. Isso levou as investigações até Jason Baldwin, Jessie Misskelley e Damien Echols.

Jason e Damien eram amigos e possuíam um estilo alternativo, costumando se vestir sempre de preto, com roupas de bandas de rock. Habitando uma região pobre, eram vistos como pessoas problemáticas e, pelo estilo, acusados de envolvimento com bruxaria. Echols havia abandonado a escola antes de concluir o ensino médio, era pouco sociável e considerado estranho pelas pessoas, com histórico de vandalismo, violência e outros delitos menores. Em comum, os dois amigos compartilhavam o desprezo pelo fanatismo religioso da comunidade onde viviam.

Jessie, o outro acusado, era conhecido por Jason e Damien apenas de vista, sendo referido pelo próprio pai como alguém com idade mental inferior a sua idade real. Além disso, era menor de idade, mas mesmo assim foi interrogado sem a presença de um advogado ou um representante legal. Trancado em uma sala com policiais lhe pressionando por cerca de 12 horas, foi obtida uma declaração confusa que o incriminava, junto a Damien e Jason.

Com isso, os três rapazes foram presos. Jessie foi declarado culpado por um assassinato em primeiro grau e dois em segundo grau, condenado a prisão perpétua. Damien e Jason foram declarados culpados e condenados por três homicídios qualificados. Enquanto Jason recebeu prisão perpétua, Damien foi condenado à morte por injeção letal.

O caso ganhou repercussão midiática, percorrendo os canais de notícia e tornando-se peça de documentário. Com a discussão gerada e os apelos dos acusados no âmbito judicial ao longo

do tempo, foi revelado que a polícia cometeu diversos erros ao longo da investigação, com problemas até mesmo no julgamento dos réus por conduta indevida de alguns jurados que tiveram suas decisões influenciadas. A faca apresentada como arma do crime, encontrada próxima à casa de um dos acusados, tinha sua legitimidade contestada, e as marcas de mordida que um dos réus apresentava, apontadas como causadas pelas vítimas, não correspondiam à arcada dentária de nenhuma delas, mas sim de animais. A possibilidade de violência sexual, presente na declaração de Jessie, foi desmentida pela necrópsia. Uma das pessoas a depor indicou que sua declaração foi forjada, com a polícia dizendo ter perdido a gravação completa.

Outro fator foi a análise do DNA encontrado na cena do crime, que se mostrou não compatível com nenhum dos acusados, mas sim com Terry Hobbs, o padrasto de uma das vítimas. Em casos de crimes com grau elevado de violência, é comum que o culpado tenha alguma relação emocional com a vítima, mas essa questão foi ignorada pela polícia durante as investigações.

Com essa repercussão, começou a ser demandado um novo julgamento. Isso foi visto como algo desfavorável para o estado de Arkansas, que inclusive teria que arcar com indenizações caso o veredito fosse a inocência. Por isso, foi oferecido um acordo aos três acusados, chamado de Apelo de Alford. Nessa situação, o réu não se admite culpado, mas aceita a alegação de culpa, considerando que existiriam provas o suficiente para incriminá-lo. Com isso, seriam formuladas novas sentenças aos réus, ao mesmo tempo declarando que essas já haviam sido cumpridas.

Em 2011, Damien, Jason e Jessie foram libertados e o caso foi dado como encerrado sem que o responsável pelo crime fosse encontrado e condenado.

Atentando-se a esse caso, que exemplifica como esse fenômeno costuma ser retratado, é perceptível quais, de forma geral, são os alvos desse tipo de reportagem. Essa perseguição não se restringe aos RPGs, mas a qualquer subcultura que pareça estranha aos olhos da parcela que administra os meios influentes da comunidade. O gênero musical *Rock n' Roll* talvez seja o principal exemplo de alvo do pânico satânico, transformado em uma espécie de espantinho sobre o qual se lançam preconceitos.

Essa espécie de caça às bruxas pode ser resultado da ideologia dos próprios jornalistas, visto o número de religiosos de viés cristão presentes nas comunidades ocidentais. No Brasil, segundo o censo realizado em 2010 pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE), 86,8% da população se declarou cristã, sendo 64,6% de católicos e 22,2% de evangélicos. Nos anos 2000, esse valor era ainda maior, chegando a 89% no total, com 73,6% católicos e 15,4% evangélicos. Com quase 90% da população brasileira se definindo como cristã, pode-se

pressupor que a maioria das pessoas envolvidas na difusão de episódios de pânico satânico no país nessa época estavam entre elas.

Entende-se que é problemático que os veículos de imprensa reiterem essas narrativas ou meramente se isentem de apurar as informações acerca de casos onde tal situação esteja ocorrendo. Como visto em Cantril (1947), a falta de informação é um elemento fundamental para que o pânico moral possa se espalhar entre os espectadores. Sem que seja feita a devida checagem, a possibilidade da ocorrência do pânico se torna um temor real e, em casos onde é fisicamente inviável que a própria população realize a averiguação dos fatos, cabe à imprensa tal atividade.

3. O CASO ALINE

Com a base teórica acerca das capacidades da mídia apresentada, destacando-se como essa pode alterar, dado determinados contextos, a percepção de certos eventos por parte de seus consumidores, e com isso gerando pânico, assim como um contexto histórico sobre o principal foco deste trabalho, os RPGs de mesa, destacando como essa atividade e elementos relacionados foram, ao longo de sua história, frequentemente alvos de perseguição, ao serem vistas a partir de uma ótica fundamentalista religiosa e apontadas como práticas reprováveis e ligadas a elementos obscuros e malignos, será agora possível analisar se as matérias aqui selecionadas, presentes em jornais de estrutura impressa, onde o Caso Aline foi retratado, realmente tiveram participação na difusão do pânico satânico envolvendo os RPGs de mesa.

Para a execução de tal estudo, a prática analítica adotada será a análise de discurso, buscando avaliar as ações dos jornais segundo os apontamentos de Eliseo Verón, no livro *Fragmentos de um Tecido* (2004). Como define o autor, tal método de abordagem é uma forma de avaliar não apenas o ponto de origem da mensagem, na enunciação, mas também em seu destino e no efeito causado nesse.

Segundo o autor, qualquer discurso, independente de sua natureza, irá construir três dispositivos de enunciação, sendo referente a quem fala, ou seja, o enunciador, a quem a fala é destinada, e a relação entre enunciador e destinatário, proposta no e pelo discurso. Com isso, ao construir seu lugar enquanto emissor, o lugar do receptor é definido como consequência. Tratando-se da mídia, isso indica que a forma como algo é dito por um veículo vai definir a sua imagem, a imagem de seu público-alvo e a relação estabelecida entre eles.

A mensagem não produz efeito por si só, mas sim sofre influência de todo o contexto ao qual está inserido, ganhando todo um campo de efeitos de sentido a partir disso. Assim, um mesmo conteúdo pode ser abordado por formas diferentes, gerando resultados diferentes, e a partir dessa abordagem, com certos aspectos sendo destacados em detrimento de outros, se fundamenta o contrato que se estabelece entre remetente e destinatário da notícia.

Vale ainda destacar como Eduardo Manhães define o discurso. Para ele, o discurso pode ser percebido tendo em vista a lógica que se faz presente na relação “quando um emissor tenta mostrar o mundo para um interlocutor, numa determinada situação, a partir de seu ponto de vista, movido por uma intenção” (MANHÃES, 2005, p. 305). Com isso, será possível observar se os jornais aqui levantados, dada suas capacidades já apontadas, se utilizaram de seu alcance e relevância para endossar suas visões acerca dos fatos, buscando conferir se a narrativa apresentada tinha o objetivo de enviesar as noções quanto ao acontecimento.

O Caso Aline, como ficou conhecido, refere-se à ocorrência registrada na cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais, onde a jovem estudante de farmácia Aline Silveira Soares, de 18 anos, foi encontrada morta em um cemitério da cidade.

Aline havia viajado para Ouro Preto de Guarapari, no Espírito Santo, ainda que algumas fontes apontam ter saído de Manhumirim, no sudeste de Minas Gerais. Junto a ela, viajou sua prima, Camila Dolabella Silveira, e uma amiga chamada Liliane. O objetivo da viagem era participar da “Festa de 12”, uma comemoração tradicional das repúblicas estudantis de Ouro Preto, que ocorre sempre no dia 12 de outubro. O grupo pretendia passar três dias na cidade, portanto não levaram grandes bagagens e decidiram se hospedar em alguma república disponível na cidade. As três ficaram na República Sonata, onde já moravam três rapazes: Cassiano Garcia, Maicon Lopes e Edson Aguiar, estudantes de artes cênicas e música. No local, as garotas ocupavam o mesmo quarto, separada dos meninos.

Apesar de ficarem na República Sonata, as pessoas que conheciam na cidade e as festas que frequentaram eram de outras repúblicas. Sequer já conheciam anteriormente os moradores da república em que estavam, ficando nesta pois foi onde conseguiram um quarto vago. Nenhuma reportagem aponta precisamente o dia em que chegaram na cidade, mas sabe-se que no dia 11 já estavam em Ouro Preto.

Durante o evento, é relatado que as meninas estiveram na festa da República Necrotério. Na ocasião, Aline teria se separado das outras duas para ficar com Fabrício Gomes, conhecido na cidade por supostamente ter envolvimento com tráfico de drogas. Ao fim do evento, Camila e Liliane retornam para a República Sonata, ao contrário de Aline, que não apareceu, mas que não gerou estranhamento de imediato, pois poderia ter ido para a casa de outras pessoas, incluindo de Fabrício. No entanto, Aline continuou sem aparecer até o dia 14, tendo sido vista pela última vez no dia 13, com as amigas já se preocupando e procurando em diversos lugares, sobretudo pois logo precisariam retornar para Guarapari e pretendiam fazer isso juntas.

Nesse mesmo dia 14, começou a circular pela cidade a história de uma garota encontrada morta em um cemitério, que segundo algumas matérias, estaria desativado. Junto de Cassiano, Camila e Liliane foram ao local, temendo se tratar de Aline. Uma vez que confirmaram ser o corpo de sua amiga, teriam ido até a delegacia da cidade.

O corpo foi encontrado no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, no centro histórico de Ouro Preto, apontado como desativado em algumas matérias. Segundo consta, seu corpo foi encontrado na manhã do dia 14 de outubro de 2001, um domingo. Estava nu, apenas com um tênis, disposta sobre um túmulo, em posição de crucificação – com as pernas sobrepostas e os braços abertos –, apresentando 17 marcas de

perfurações, provavelmente de faca, com a mais extensa tendo cerca de 10 centímetros, na altura do pescoço. Haviam também sinais de abuso sexual. É dito que em seu corpo foram feitos símbolos com sangue, fortalecendo ainda mais a hipótese de se tratar de algum tipo de ritual, supostamente de “magia negra”.

Investigando o local do crime, além de um túmulo com sinais de violação, a polícia encontrou as roupas da vítima cuidadosamente dobradas em um local próximo ao corpo. Com isso, seria possível concluir que Aline teria tirado as roupas por vontade própria ou tal atitude trataria-se de um *modus operandi* do criminoso.

Além disso, o local apresentava rastros de sangue, indicando que o corpo foi movido para aquela posição após a morte.

Ao saber do ocorrido, Edson Aguiar ligou para o pai, policial na época, para perguntar sobre a melhor forma de agir neste caso. Seu pai pediu que colaborasse com a polícia, incluindo abrindo as portas da república para que fosse possível buscar indícios nos pertences da vítima e para que se afastasse qualquer suspeita envolvendo os moradores do local. Edson então contatou a polícia, sugerindo a investigação na república.

Em um primeiro momento de investigação, a polícia tentou recriar os passos de Aline, começando pela República Sonata. Os responsáveis por esse processo foram os delegados Aduino Corrêa e Francisco Rodrigues. Além do local, a polícia decidiu apurar quem seriam os moradores de lá, suspeitando que pudessem ter algum envolvimento com o caso. Assim, ao encontrarem entre os pertences dos moradores peças utilizadas para jogar RPG, como livros de regras e anotações sobre as sessões, talvez por um desconhecimento da prática, somado à suspeita do assassinato estar relacionado com rituais satânicos, os três moradores da república passaram a ser tidos como os principais suspeitos por assassinar Aline Silveira Soares.

Cassiano Garcia, por gostar de rock, tinha diversos pôsteres e camisetas de bandas, além de possuir um estilo típico dessa cultura, com cabelo comprido e a maioria de suas roupas em cores escuras. Esses elementos, como já apontado seguindo os estudos de Cohen acerca do pânico moral, serviram para sustentar um estereótipo que associava a cultura do *rock n' roll* ao satanismo.

Maicon Lopes era músico e considerado uma pessoa muito disciplinada e dedicada. Costumava ficar sempre em seu canto e passava horas trancado em seu quarto, comportamento que foi considerado como esquisito por parte dos policiais responsáveis pela investigação.

Edson Aguiar pretendia ser mestre de RPG, ou seja, planejar a história de uma campanha do jogo e assumir a posição de narrador dos eventos durante as jogatinas, apresentando as situações que os demais jogadores precisariam superar. Portanto, possuía ferramentas próprias

do jogo, como livro de regras, fichas de personagens e histórias prontas, mesmo ainda não participando de nenhuma campanha em Ouro Preto. Como os cenários do jogo costumam apresentar criaturas fantásticas, como vampiros, lobisomens, bruxas e demônios, todo esse material chamou negativamente a atenção dos policiais. Supostamente, segundo algumas versões, os policiais teriam encontrado também uma bíblia satânica na república. No entanto, essa provavelmente se tratava de um suplemento, isto é, um livro com regras e informações adicionais, do jogo de RPG *Vampiro: A Máscara*, denominado *Livro de Nod*, que reúne textos sobre uma possível origem bíblica dos vampiros a partir de Caim.

Com todos esses elementos somados, por mais que não indicassem qualquer relação com o crime, foram utilizados pelos investigadores como elementos que colocavam os três jovens, juntamente a Camila Dolabella, como os principais suspeitos do assassinato de Aline. Segundo o podcast que analisa casos criminais reais, *Café com Crime* (2023), Camila ainda teria mencionado que Aline esteve com Fabrício Gomes antes de desaparecer, e que esse foi visto com uma camisa manchada de sangue, mas isso foi ignorado pelos investigadores.

Algumas fontes indicam que o delegado responsável, Aduino Côrrea, era evangélico, e isso poderia ter influenciado em sua determinação de apontar os elementos de RPG como obras voltadas ao satânico e, portanto, algo a ser combatido da forma que foi.

O laudo realizado no corpo de Aline concluiu que ela teria consumido drogas no dia anterior à sua morte, algo confirmado por testemunhas. Com isso, surgiram teorias tentando explicar o que realmente poderia ter acontecido. Como Aline havia sido vista com Fabrício, teoricamente um traficante de drogas da cidade, foi suposto que ela teria deixado de pagar pelas drogas que consumiu na festa e tentou fugir do traficante, sendo abordada por este enquanto voltava para onde estava hospedada. O cemitério onde o corpo foi encontrado fica no caminho entre o local da festa onde Aline estava e a República Sonata. Sem ter como pagar com dinheiro, a vítima teria se oferecido para ter relações sexuais com o criminoso, sustentado pelas roupas da garotas dobradas cuidadosamente no local do crime e pelos sinais de abuso sexual encontrado em seu corpo. Ainda segundo o laudo oficial da perícia técnica, ao receber a primeira facada, Aline provavelmente estaria em uma posição acorçada, popularmente conhecida como “de quatro”. Portanto, é provável que o assassino tenha tentado obrigar a garota a fazer algo que ela não queria e, ao tentar evitar, foi atacada com o objeto cortante. Uma vez ferida gravemente, o responsável se viu compelido a concluir o assassinato. Entre as roupas de Aline, foi encontrado sêmem, mas o material não foi devidamente preservado para análise.

Ainda assim, essa hipótese foi negligenciada pelos investigadores, que decidiram seguir com suas acusações a partir da responsabilização dos jogos de RPG e da participação dos três moradores da República Sonata e da prima da vítima.

Todos os apontados foram levados para prestar depoimento e liberados, mas conforme a notícia do assassinato e da desconfiança da polícia se espalharam pela cidade, os três rapazes da República Sonata começaram a ser vistos socialmente como culpados. Devido às perseguições e ameaças que estavam sofrendo, os jovens tiveram suas vidas prejudicadas, não conseguindo permanecer estudando na cidade e tendo dificuldade em conseguir emprego. Suspeita de participar do assassinato da própria prima, Camila Dolabella perdeu inclusive o contato com a família.

Mesmo com pedidos de novas investigações e algumas possíveis pistas inexploradas, talvez motivado pela pressão popular em cima do sistema judiciário, a Justiça aceitou, em 2004, uma denúncia feita pela promotora Luiza Helena Fonseca, alegando que Camila, Cassiano, Edson e Maicon eram usuários de drogas e haviam assassinado Aline Silveira Soares em um ritual satânico. O caso tramitou no Ministério Público do Estado de Minas Gerais por dois anos, até que a prisão preventiva do grupo foi decretada pelo Tribunal de Justiça de Minas Gerais. Ao menos dois dos acusados permaneceram presos por pelo menos duas semanas, até conseguirem ser liberados para responder em liberdade até o julgamento.

As audiências do Caso Aline iniciaram em primeiro de julho de 2009, após terem sido adiadas desde outubro do ano anterior. Durando de uma quarta-feira até domingo, esse foi o maior julgamento registrado até então em Ouro Preto, com todas as sessões lotadas. Na ocasião, mais de 25 testemunhas foram ouvidas. Por diversas vezes os advogados de defesa solicitaram que o julgamento fosse desmembrado entre os acusados, mas tal pedido foi negado.

O Ministério Público defendia a tese de que Aline havia sido sacrificada em um ritual de magia negra, influenciado pelo jogo de RPG. No entanto, a acusação não conseguiu explicar como o crime teria ocorrido e nem qual dos quatro acusados teria sido responsável por desferir os golpes encontrados no corpo da vítima. Sequer era possível confirmar que os acusados e Aline haviam jogado RPG juntos durante os poucos dias em que as três garotas estiveram em Ouro Preto. Também não foram capazes de indicar exatamente como o RPG estaria relacionado ao crime, reforçando como todo o desenrolar do caso estava pautado em suposições e preconceitos.

A acusação ainda argumentou que não foi possível encontrar sangue ou sêmem na República Sonata pois os jovens teriam utilizado cloro para limpar todo o lugar, o que não foi apontado na verificação da polícia quando investigou o local.

Assim, em 5 de julho de 2009, Camila Dolabella, Cassiano Garcia, Edson Aguiar e Maicon Lopes foram inocentados das acusações por falta de provas conclusivas. Posteriormente, a promotora do caso, que realizou a denúncia, admitiu que houveram falhas durante a investigação. Após tantos anos do caso, a família de Aline decidiu aceitar a decisão e não recorrer. Desse modo, o caso foi dado como encerrado, ainda que o assassinato de Aline Silveira Soares continue até hoje sem solução.

Além de impactar a vida dos acusados de assassinar Aline e gerar um estigma sobre todos os jogadores de RPG, as acusações infundadas apresentadas neste caso também motivaram uma perseguição ainda mais direta à prática dessa jogatina. Motivado pelo Caso Aline, o Procurador da República em Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins, tentou proibir os jogos de RPG no Brasil, solicitando que as editoras brasileiras fossem proibidas de veicular os materiais referentes ao jogo. Esse mesmo promotor, cerca de dois anos antes, já havia tentado proibir em território nacional os jogos eletrônicos *Duke Nukem* e *Carmageddon*. Em 2001, o pedido de proibição de *Vampiro: A Máscara* e outros dois RPGs foi indeferido, alegando não haver evidências concretas de que os jogos seriam nocivos para a formação da personalidade de seus jogadores. No entanto, em 2005, Fernando de Almeida Martins reiterou o pedido de proibição, solicitando que fosse cessada a distribuição de quaisquer livros, encartes, revistas, CD-Rom ou fitas de videogame do jogo *Vampiro: A Máscara*, assim como a retirada do mercado de exemplares já existentes.

Segundo ele, os elementos colhidos pela Polícia durante o inquérito policial indicam, de forma inequívoca, a considerável influência da prática do jogo "Vampiro - A Máscara" no cometimento dos homicídios.

"Basta observar que os acusados, após cometerem as infrações penais, absolutamente tomados pelo RPG, como se nada tivesse acontecido, continuaram jogando até que houvesse um único vencedor", observa o procurador, ressaltando que, se o jogo foi capaz de influenciar três pessoas adultas, "tal potencialidade ganha dimensões bem maiores diante de pessoas em formação, isto é, diante de crianças e adolescentes". (ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DO MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL EM MINAS GERAIS, 2005)

Como revelado ao fim do julgamento dos quatro jovens acusados pelo caso ocorrido em Ouro Preto, a relação estabelecida pelos policiais e reforçada pelos jornalistas entre o crime e o jogo interpretativo pouco se sustentava, motivada quase exclusivamente pelo pânico satânico. Mas o procurador aponta que esse vínculo pode ser percebido "de forma inequívoca". Essa forma de retratar a ligação pode ser mais um sintoma que demonstra como a investigação teria sido tendenciosa desde seu princípio, mas que acabou ganhando relevância, levando cerca de

oito anos para que o caso tivesse um fim e tal insustentabilidade argumentativa fosse evidenciada e divulgada de maneira formal pelos veículos responsáveis.

Dado o caráter incomum com o qual o assassinato de Aline Silveira Soares foi percebido, diversos veículos jornalísticos do país divulgaram matérias acerca do ocorrido durante as investigações, ainda que, de forma geral, essas se mostraram superficiais dada a complexidade apresentada na situação.

No portal online do jornal *Folha de S. Paulo*, consta que a publicação da matéria foi feita no dia 19 de outubro de 2001, cinco dias após o corpo de Aline ser encontrado, e escrita por Ranier Bragon.

19/10/2001 - 00h00

Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG

RANIER BRAGON
da Agência Folha, em Belo Horizonte

PUBLICIDADE

A Polícia Civil de Ouro Preto (a 95 km de Belo Horizonte) afirmou nesta sexta-feira ter "convicção" de que a morte de uma estudante universitária ocorrida na madrugada de domingo tenha sido motivada por um jogo de RPG (Role Playing Game).

O corpo da estudante de farmácia Aline Silveira Souza, 18, foi encontrado nu, na manhã de domingo, em um cemitério desativado da cidade. Ele apresentava várias perfurações, feitas provavelmente por faca, estava em posição de crucificação e com as coxas e peito manchadas com o próprio sangue. Próximo ao local, um túmulo do cemitério apresentava sinais de violação.

A estudante, que morava em Manhumirim (sudeste de Minas Gerais), estava na cidade histórica com uma prima e uma amiga participando da "Festa do 12", comemoração tradicional das repúblicas estudantis de Ouro Preto.

De acordo com a polícia, elas estavam hospedadas em repúblicas da cidade e teriam participado do jogo RPG *Advanced Dungeons and Dragons*. No RPG, os jogadores participam de uma história, chamada de "aventura", e representam personagens que interferem no enredo.

Há um "mestre", responsável pela narrativa da história e os jogadores imaginam e descrevem para o mestre como os personagens reagem às situações apresentadas pelo narrador. Em seguida, o mestre diz qual é o resultado das ações e convida os jogadores a descrever o que farão novamente. E assim por diante.

No jogo em questão, o personagem escolhido por Aline também morreu durante a história.

A polícia ouviu várias pessoas que estiveram com a estudante desde quando ela chegou à cidade e afirmou já ter um suspeito de ter praticado o crime _um morador de uma república de Ouro Preto que teria sido visto com a vítima em um bar na noite de sábado. Ele já prestou depoimento e estaria sendo monitorado, podendo ser preso ainda hoje.

"O que temos nos autos do inquérito nos leva a crer, categoricamente, que a pessoa que matou a Aline participou do jogo e conviveu com as três moças que vieram à cidade", disse o delegado seccional de Ouro Preto, Adauto Corrêa. Para o delegado que preside o inquérito, Francisco Rodrigues da Silva, Aline "foi escolhida previamente para morrer em consequência do jogo".

A polícia está investigando a participação no crime das outras pessoas que participaram do jogo *todas já teriam sido identificadas*, inclusive a das duas moças que acompanhavam.

LEIA MAIS

• Erramos: Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG

Figura 3 – Primeira reportagem da *Folha de S. Paulo* sobre o Caso Aline

Iniciando a análise de discurso pelo elemento de maior destaque em uma matéria - seu título -, observa-se como a escolha de palavras feitas para essa causa uma associação direta entre o jogo de RPG e o assassinato, ainda que utilize o termo “pode ter sido” como forma de evitar a responsabilidade de uma acusação como essa. A frase foi construída de modo onde se entende que “certa ocorrência” pode, muito provavelmente, ter sido motivada por “certa coisa”. Sequer é indicado neste elemento da matéria que essa hipótese era algo argumentado pela acusação. Da forma como é apresentado, a noção transmitida é de algo que, caso já não seja aquilo que foi comprovado, está encaminhado para chegar a tal resultado. É essa a narrativa que a reportagem da *Folha de S. Paulo* decide, pela forma como apresenta o caso, contar.

Dessa forma, também, a culpabilização dos quatro acusados de assassinar Aline Silveira Soares já é, ao menos indiretamente, colocada como certa, deixando apenas a motivação como algo a ser debatido. Mas uma vez que a acusação dessas quatro pessoas tem como principal embasamento o jogo de RPG, o efeito causado é de uma confirmação que, conseqüentemente, confirmaria a outra.

Já no primeiro parágrafo, definido como *lead* no campo jornalístico - onde as principais informações devem estar posicionadas, segundo a lógica estrutural das matérias como uma pirâmide invertida, onde inicia-se com o mais fundamental e segue para elementos mais específicos -, a reportagem inicia apontando que a Polícia Civil de Ouro Preto afirmou ter convicção de que a morte de Aline foi motivada pelo jogo de RPG. Nessa frase, o termo “convicção” encontra-se entre aspas, dando destaque para a palavra.

Segundo o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, a palavra convicção tem por definição “1. Certeza de um fato de que apenas temos provas morais”. Isso, portanto, evidencia como a investigação acerca do acontecimento esteve, desde o princípio, enviesada, buscando-se apenas confirmar a narrativa do jogo como causa principal para o crime. E ainda que o jornal em questão indique essa como sendo a visão dos investigadores envolvidos no caso, foi a ótica escolhida por esse veículo para ser aquela sobre a qual seria dado o destaque.

Voltando ao que foi indicado no primeiro capítulo deste trabalho, a Polícia Civil se torna, já desde o início da matéria, o elemento de autoridade que corrobora para que as informações trazidas pelo jornal sejam dignas de validação e, portanto, confiança. Em contrapartida, a veiculação na mídia pode também servir como um elemento de validação para a narrativa apresentada pela investigação, de forma que uma estrutura alimentaria a outra.

No parágrafo seguinte, a matéria descreve como, onde e quando o corpo da vítima foi encontrado, além de apresentar seu nome, idade e ocupação. A localização secundária dessas

informações, em um sub-lead, evidencia como o foco do jornal não está em noticiar o assassinato de uma jovem estudante, mas tendo interesse no chamariz que associar tal morte com uma prática teoricamente pouco conhecida pelo público geral poderia ser. O que se entende com essa abordagem é que o assassinato brutal, dado o número de perfurações no corpo, não tem por si só valor de interesse para ser noticiado, ao menos não em comparação com o apelo ao misticismo.

Com este lead e sub-lead, a *Folha de S. Paulo*, ainda que se utilize da figura da polícia, se colocando apenas como porta-voz, já passa a não apenas criminalizar os jovens acusados no caso, mas situa o RPG e a morte de Aline como uma relação de causa e consequência. Ainda que a palavra ritual, satanismo ou qualquer uma que tenha o mesmo sentido não tenha sido utilizada até então, os elementos que compõem a cena descrita já fazem alusão a isso, sobretudo em uma época onde este temor em relação ao diabólico e apocalíptico se fazia presente nas mídias e nas produções culturais.

No parágrafo seguinte, o terceiro da matéria, é dado um breve contexto do motivo para que Aline, junto de sua prima e uma amiga, estarem na cidade de Ouro Preto, visto que não eram habitantes de lá. No entanto, a *Folha de S. Paulo* indica que Aline morava no município de Manhumirim, no sudeste de Minas Gerais, enquanto as demais fontes que abordaram este caso dizem que a garota teria partido de Guarapari, no Espírito Santo, onde morava. Essa falha em apurar a informação colabora para demonstrar como este caso pode não ter sido verificado com a seriedade e profissionalismo que o código de ética da profissão exige.

Pelos dois próximos parágrafos, Bragon explica do que se trata o jogo de RPG de mesa. Uma vez que o jogo é um elemento tão fundamental da argumentação de acusação deste caso, esse talvez devesse ser o ponto de maior empenho para o jornalista compreender, ainda que de forma básica, e assim conseguir explicar para seu público. Somente assim seria possível transmitir o porquê desta relação entre crime e jogo estar sendo tão fortemente destacada na investigação. No entanto, o que ocorre aqui é uma descrição não apenas rasa do que se trata um *roleplaying game*, como de forma nenhuma pontua qualquer tipo de malefício intrínseco à prática. Este poderia ser um ponto positivo para a abordagem jornalística, demonstrando como o jogo não passa de uma atividade recreativa, caso fosse dado o devido destaque para tal incongruência na acusação. Mas nada disso é feito.

O sexto parágrafo possui apenas a frase “No jogo em questão, o personagem escolhido por Aline também morreu durante a história” (BRAGON, 2001). Ainda que não diga isso categoricamente, essa frase deixa implícita a ideia conduzida pela acusação e compartilhada pelo jornal, onde a morte de Aline foi uma consequência da morte de seu personagem, sugerindo

isso como algo próprio do RPG, o que não poderia estar mais distante do que é esperado durante o jogo. Mesmo em sessões de *Live Action Roleplaying Game* (LARP), onde os jogadores se dedicam ainda mais à dinâmica da interpretação de papéis, se vestindo e agindo totalmente como seus personagens durante a jogatina, é uma norma que nada do que acontece no jogo deve ser refletido para fora dele.

Após um parágrafo relatando as ações investigativas da polícia, naturalmente pouco detalhadas por se tratar de conteúdos sigilosos da instituição, os dois últimos parágrafos da matéria voltam a pontuar como, para os envolvidos na investigação e, conseqüentemente, dada a abordagem adotada, para a *Folha de S. Paulo*, o assassinato e o RPG possuíam uma correlação, com o jornal trazendo uma fala do delegado que presidia o inquérito, Francisco Rodrigues da Silva, dizendo que Aline teria sido escolhida como uma consequência dos acontecimentos do jogo, enquanto, no mesmo parágrafo, o delegado seccional de Ouro Preto, Aduino Corrêa, diz possuir informações nos autos do inquérito que levaram a polícia a crer que o responsável pelo assassinato de Aline participou da sessão de RPG.

Nessa fala de Corrêa, destaca-se o uso das palavras “crer” e “categóricamente”. Segundo o Dicionário Priberam da Língua Portuguesa, categoricamente se traduziria como relativo à categórico, que por sua vez seria “2. Que mostra decisão, determinação ou firmeza. Claro, Decisivo, Incisivo, Positivo”. Com isso, entende-se que ao dizer isso, o delegado seccional de Ouro Preto tem provas fortes o suficiente para apresentar essa hipótese de forma inquestionável e, portanto, essa seria a decisão correta neste momento desta investigação. No entanto, na mesma frase, a palavra crer é utilizada, cujo significado contraria essa ideia.

Verbo transitivo

1. Dar fé a; acreditar. 2. Ter para si; julgar, supor.

Verbo intransitivo

3. Ter fé religiosa.

Verbo pronominal

4. Julgar-se; confiar-se. (CRER, 2024)

O termo é definido como algo contemplado pelo campo da crença, cuja base material não é substancial, sendo fruto de mera convicção. Assim, a ideia de algo depender de crença enquanto é, ao mesmo tempo, claro e definitivo, parece inconsistente.

Uma hipótese pode surgir a partir de uma crença, mas neste primeiro momento, ela não é substancial o suficiente para ser apontada como algo categórico e atuar com peso similar a uma prova durante um caso criminal.

No entanto, essa fragilidade nos argumentos dos responsáveis pela investigação criminal não é apontada pelo jornal, que muito pelo contrário, adota essa como a versão oficial e, portanto, atribui confiabilidade enquanto veículo de divulgação de informações. Através de sua capacidade de propagação e até influência em sua audiência mais aplicada, tal mídia se torna parte responsável para que essa seja a narrativa reconhecida como verdadeira, fortalecendo o pânico lançado sobre a prática dos jogos de RPG e sobre sua teórica relação com o diabólico.

No dia 20 de outubro do mesmo ano, um dia após a publicação, essa matéria recebeu uma correção. No entanto, a única retificação que a *Folha de S. Paulo* teve interesse de fazer foi a respeito do nome de um RPG, que havia sido escrito errado.



Figura 4 – Correção na reportagem da *Folha de S. Paulo* sobre o Caso Aline

Um ano após o assassinato, em 15 de abril de 2002, a *Folha de S. Paulo* publica, em seu suplemento *Folhateen*, voltado ao público adolescente, uma nova matéria associada ao Caso Aline. Dessa vez, o material noticiava como o Procurador da República do Estado de Minas Gerais, Fernando de Almeida Martins, buscava proibir os jogos de RPG no Brasil. A reportagem é de autoria de Shin Oliva Suzuki, apontado como freelancer para a Folha.

JOGADA DE RISCO

Morte de estudante provoca perseguição a títulos de RPG

A regra do jogo

SHIN OLIVA SUZUKI
FREE-LANCE PARA A FOLHA

Os jogos de RPG ("role-playing game") entraram na mira da Justiça sob a alegação de que podem ser prejudiciais. O assassinato da estudante Aline Silveira Soares, de 18 anos, funcionou como estopim.

A morte ocorreu em Ouro Preto (MG), em outubro do ano passado. Aline, estudante de farmácia, foi violentada e assassinada com golpes de faca em um cemitério da cidade. O corpo foi encontrado em uma posição que sugeria crucificação.

Segundo a polícia, foi apreendido material relativo a RPG entre os pertences de dois suspeitos, e as características do crime contém indícios de inspiração no livro temático "Vampiro - A Máscara". Para o delegado seccional de Ouro Preto Aduino Corrêa, 45, "o golpe desferido na vítima e o sangramento não foram comuns. O sangue ficou espalhado em todo o corpo".

Os integrantes do grupo que jogou com Aline antes de sua morte foram indiciados: os estudantes Edson Poloni Lobo de Aguiar, Maicon Fernando Lopes e Cassiano Inácio Garcia, além da prima de Aline, Camila Silveira, 19, e de sua amiga Liliane Pereira de Almeida, 18.

O procurador da República no Estado, Fernando de Almeida Martins, 33, entrou com uma ação pedindo a classificação etária para os jogos e a proibição dos livros "Iluminati", "Demônio - A Divina Comédia", além de "Vampiro". A venda destas obras ainda não foi impedida, mas o Ministério da Justiça já tem a autorização para controlar a venda. Segundo Almeida Martins não se trata de censura: "Por estarmos em um estado democrático, não significa que possamos permitir toda e qualquer veiculação de ideias". E diz que não é contra o RPG em si. "Quero deixar bem claro: a dinâmica do jogo é boa, muito inteligente."

Para o gerente de eventos e produtos da Devir Livraria, Carlos Eduardo Lourenço, 27, a proibição, se aprovada, será sim uma censura. Ele também não concorda com a classificação por faixa etária. "Já é feito um controle natural pelos pais, pela livraria e pelo próprio jogador", diz. A empresa é responsável pela tradução e lançamento de títulos famosos, como o próprio "Vampiro".

Lourenço afirma que obras de literatura estiveram relacionadas a crimes, mas nem por isso sua circulação foi impedida.

Antecedentes

O neuropsicólogo do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas Daniel Fuentes, 27, diz que o RPG pode ser utilizado como meio, mas não representa, isoladamente, a causa de um ato violento.

"A pessoa pode usá-lo como um instrumento na sua doença. O RPG não é aliciador, não induz nem desenvolve [tendências nocivas], mas pode ser usado por uma pessoa perversa. Nós acabamos de ver alguém que usa da medicina para exteriorizar toda uma doença mental."

O médico emprega o jogo há dois anos como ferramenta para tratar crianças com déficit de atenção e hiperatividade. "O RPG promove a organização, a agilidade mental e o companheirismo, porque a proposta é não haver vencedor."

O estudante de engenharia Alberto Ciccone, 22, teve o primeiro contato com RPG há quatro anos e se reúne com um grupo a cada 15 dias para jogar "Star Wars", versão da série cinematográfica de George Lucas.

Ele diz que não duvida da possibilidade de que o crime de Ouro Preto tenha sido inspirado no "Vampiro". "Eu não defendo idiotas. Alguém não soube diferenciar fantasia da realidade", diz Ciccone.

Na opinião do instrutor de informática Diego Bellanger, 19, "a regra de ouro é nunca levar o "on", que é o momento que estamos jogando, para o "off", quando acaba".

Figura 5 – Matéria na Folhateen envolvendo o Caso Aline

A matéria inicia indicando que a Justiça investiga os jogos de RPG devido a alegações de que podem ser prejudiciais, destacando o assassinato de Aline como estopim para tal. Mais uma vez, pela forma como as informações são escritas, o jornal faz com que a morte da estudante de farmácia já seja atrelada ao RPG. Essa correlação é a primeira imagem criada pelo material e que não será desfeita ao longo dele.

Após uma breve descrição de como o corpo da jovem foi encontrado, enfatizando a violência em que foi acometida, é dito que a polícia encontrou materiais de RPG entre os pertences de dois suspeitos, onde era possível encontrar indícios de inspirações para o crime. Como visto, essa argumentação não se sustenta, baseada em achismos e pautas religiosas, onde a presença de elementos sobrenaturais, ainda que em uma obra de ficção, serviam como elemento de prova para os policiais responsáveis. Ao reiterar essa argumentação como uma fonte oficial e não apontar qualquer incongruência e a falta de profissionalismo com as investigações, a *Folha de S. Paulo* está se posicionando favoravelmente a tal discurso.

Fernando de Almeida Martins, segundo Suzuki, teria entrado com uma ação pedindo a classificação etária para os jogos e a proibição de três livros de RPG em território nacional, sendo *Vampiro: A Máscara*, *Illuminati* e *Demônio: A Divina Comédia*. Ainda que as vendas não estivessem impedidas, o Ministério da Justiça já teria autorização para realizar um controle nelas.

A cada novo parágrafo, mais se reforça a narrativa do RPG como principal agente responsável pelo assassinato, indicando que casos similares poderiam continuar acontecendo caso o jogo não fosse combatido. O que surgia a partir de matérias como essa era a imagem da prática intrinsecamente ligada à figura cristã do diabo, levando à crença de que essa seria uma prática profana e, em casos mais extremos, um sinônimo de magia negra. Assim, por um viés religioso, sem embasamento lógico e material, caberia a qualquer “cristão temente a deus” ser contra esse jogo, combatendo sua prática e coagindo seus jogadores. O papel de divulgação e influência da mídia atuaria neste aspecto.

A matéria traz ainda uma fala de Almeida Martins, onde diz que tal ato não seria uma espécie de censura, já que mesmo sendo um estado democrático, não significaria permitir a circulação de qualquer ideia. Essa afirmação é válida em certos contextos, mas no caso, dado os fatos, o procurador estava se referindo apenas a um jogo interpretativo que utiliza de elementos de diversas mitologias, entre elas a cristã, para compor seu universo ficcional.

No último parágrafo antes do subtítulo, Suzuki enfim traz um contraponto à argumentação dos investigadores, porém não acerca da relação exagerada e pouco substancial entre o RPG e práticas reais de magia negra, rituais e sacrifícios, mas sobre essa proibição como censura. Para tal, o repórter traz Carlos Eduardo Lourenço, gerente de eventos e produtos de uma livraria, que de forma breve e superficial, diz que a tentativa do promotor em proibir os jogos de RPG trataria-se sim de um ato de censura. Além disso, Lourenço aponta que diversas obras literárias estiveram relacionadas a crimes, mas ainda assim não tiveram sua circulação impedida. Essa fala, ainda que estivesse na matéria como uma forma de contraponto à caçada aos RPGs,

também aceita a acusação do jogo como relacionado ao crime. Isso demonstra como a narrativa dos quatro jovens como responsáveis pelo assassinato de Aline e motivados por conta do jogo era algo que estava sendo incorporado pela comunidade, ainda que com graus diferentes do pânico satânico. Enquanto alguns buscariam a extinção do jogo como forma de proteção, outros veriam a situação como um caso isolado levado ao extremo, mas sem atentar-se aquilo como um ato errado dos investigadores e um sensacionalismo midiático.

Essa questão que deveria ser um foco nas investigações acerca do Caso Aline é trazida após o subtítulo dessa matéria. Ainda que seja um ponto positivo abordar como carece de fontes concretas a acusação dos RPGs como responsável por crimes, o fato dessa ser feita como um acréscimo ao texto principal evidencia os graus de importância que cada elemento referente ao caso recebeu. Enquanto a acusação é feita em uma matéria própria, essa incongruência é apontada apenas em um subtítulo em uma matéria que sequer aborda o Caso Aline diretamente, demonstrando uma diferença no poder de alcance oferecido para cada parte, o que coloca esse veículo midiático como alinhado a acusação de Camila, Edson, Cassiano e Maicon. Sem os meios para fazer seu lado da história ser ouvido, surge uma tendência maior a considerar a parte divulgada como a certa, somando um elemento a mais para que se influencie a audiência em situações como essa.

Nessa nova parte do texto, Suzuki traz o neuropsicólogo Daniel Fuentes, do Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas, para debater como os RPGs cientificamente poderiam levar alguém a cometer crimes.

Fuentes, que utiliza do jogo como ferramenta para tratar crianças com Transtorno do Déficit de Atenção com Hiperatividade (TDAH), argumenta que o RPG pode ser utilizado como um meio para atos condenáveis, mas a prática em si não representaria um elemento nocivo. Seu apontamento é válido, mas, querendo ou não, lança uma cortina de fumaça sobre o Caso Aline. Ainda que seja trazido pelo jornal como um contraponto, defendendo o “lado do RPG”, essa defesa é feita de forma que não questiona a relação entre a prática e o crime que desencadeou toda a discussão. No caso, transmite-se que essa relação já estaria praticamente confirmada e aceita.

Outra pessoa trazida nesta parte da matéria é Alberto Ciccone, um estudante de engenharia e jogador de RPG, que diz não duvidar que o assassinato de Aline foi motivado por uma sessão do RPG *Vampiro: A Máscara*. Atuando como uma espécie de exemplo dos jogadores, o rapaz torna-se uma fonte não-oficial para a matéria, mas que continua a confirmar a narrativa levantada pela polícia de Ouro Preto. Mesmo que diga que este seria um caso isolado, isso por si só já funcionaria como um elemento de ligação entre o jogo e os teóricos

rituais de magia negra relacionados ao crime. Com a transmissão dessa ideia, os consumidores que já tivessem uma propensão ao terror envolvendo elementos demoníacos poderiam ter esse pânico satânico sustentado. Essas pessoas, tendo reforçada a crença do RPG como responsável pelo assassinato no Caso Aline, poderiam ser inclinadas a ser favorável à proibição dos jogos. Essa inclinação poderia acometer mesmo pessoas que não acreditassem que um possível ritual envolvendo a prática tivesse reais resultados profanos, mas apenas vendo o jogo como uma possível ferramenta para atos criminosos.

Em 10 de outubro de 2006, outra matéria foi publicada pela *Folha de S. Paulo* sobre o Caso Aline, desta vez com autoria atribuída apenas à Folha Online. A reportagem traz a informação de que os quatro acusados pelo assassinato de Aline Silveira Soares - Edson Poloni Lobo de Aguiar, Maicon Fernandes Lopes, Cassiano Inácio Garcia e Camila Dolabella Silveira - tiveram seu recurso à defesa negado e iriam a júri popular por decisão do Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais.

10/10/2006 - 20h30

Acusados de matar estudante em jogo de RPG vão a júri

Publicidade

da **Folha Online**

Quatro acusados de matar a estudante Aline Silveira Soares durante um jogo de RPG (role-playing game), em Ouro Preto (MG), em 2001, vão a júri popular. A decisão foi divulgada pela Justiça mineira nesta terça-feira, depois de negar recurso à defesa deles.

De acordo com a denúncia apresentada à Justiça, o corpo de Aline foi encontrado no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Ela estava nua e seu corpo fora colocado de braços abertos e pés sobrepostos, como se tivesse sido crucificado. O corpo da estudante tinha 17 lesões, uma delas com dez centímetros de comprimento.

Edson Poloni Lobo de Aguiar, Maicon Fernandes Lopes, Cassiano Inácio Garcia e Camila Dolabella Silveira devem ser julgados pelo homicídio com três qualificações: motivo torpe, meio cruel e recurso que dificultou a defesa da vítima.

Na época do crime, a polícia encontrou livros de RPG entre os pertences dos acusados e indícios de que o crime teria sido inspirado no livro "Vampiro - A Máscara".

Figura 6 – Matéria sobre o julgamento, cinco anos após o caso

Para essa informação contida no primeiro parágrafo, o texto inicia apontando que os quatro são acusados de cometer tal ato durante uma partida de RPG. Essa é a primeira coisa transmitida, ou seja, aquilo tido como mais fundamental para ser divulgado pelo jornal. Neste período, já haviam se passado cinco anos desde o ocorrido e o argumento da acusação permanecia o mesmo, mas ainda continuava com força para servir de prova contra os acusados e, de forma colateral, contra o jogo. Uma vez mais o veículo auxiliava na construção da ideia dos jogos de RPG como uma prática prejudicial à vida daqueles envolvidos com ela. Pode-se questionar se essa base argumentativa baseada apenas em teóricos rituais de magia negra e elementos de satanismo não se sustentou por tanto tempo principalmente graças ao reforço da mídia, que ao invés de questionar, o apresentou como válido e digno de temor.

Com a decisão indo a júri popular, o papel da mídia neste caso torna-se ainda mais relevante. Como já visto, a mídia possui um poder de impactar na vida da comunidade onde está inserida. Assim, a partir do momento em que a imprensa apresenta e/ou reforça tal narrativa, há uma chance considerável dessa divulgação ter alguma influência na percepção do caso por parte dos jurados, tornando-se ainda mais impactante caso já tiverem uma predisposição para confiar nesses veículos, terem suas convicções baseadas na ética cristã e/ou possuírem algum tipo de temor por elementos associados a magia negra. Nesses casos, esse tipo de matéria poderia atuar na construção da ideia de que, ainda que houvesse uma carência de provas concretas, esses espectadores deveriam se colocar a favor da condenação dos acusados.

A matéria, após uma breve descrição da situação em que o corpo de Aline foi encontrado, indica que Edson, Maicon, Cassiano e Camila seriam julgados pelo homicídio com três qualificações: motivo torpe, isto é, fútil, desprezível; meio cruel, dado os sinais demonstrando a intensidade com que o assassinato foi cometido, teoricamente infligindo grande sofrimento à vítima; e recurso que dificultou a defesa da vítima, agravante definido quando o alvo é surpreendido, como em um ato de traição ou emboscada.

Com o fato da motivação para o crime ser atribuída ao jogo de RPG se tornar um agravante para a sentença, torna-se ainda mais relevante compreender como a abordagem neste caso apresentou diversas falhas e como a imprensa também teve um papel nisso. Talvez se os veículos de divulgação das informações referentes à investigação não tivessem reiterado essa associação e focado nos elementos que realmente teriam valor investigativo, como o relacionamento da vítima com Fabrício Gomes e os sinais de abuso sexual encontrados em seu corpo, coisas que pouco destaque tiveram tanto para a polícia quanto para os jornais, não apenas os quatro acusados poderiam não ter enfrentado tamanho estresse e risco real de condenação em um processo que perdurou por oito anos, como toda a visão acerca dos jogos de RPG no Brasil poderia não ter sido tão negativamente afetada, sendo alvo do pânico satânico que se disseminou pela sociedade.

Essa matéria finaliza uma vez mais trazendo a relação entre o jogo e o crime que foi imposta pelos investigadores do caso, dizendo que livros de RPG foram encontrados entre os pertences dos acusados, junto a indícios de que esses teriam inspirado o assassinato. No entanto, dado o desenrolar do julgamento, fica evidenciado como esses supostos indícios eram apenas suposições dos policiais envolvidos através de associações desconexas. Da mesma forma como o RPG foi acusado por motivar o ocorrido, qualquer outra mídia poderia ser utilizada da mesma forma através de um viés de confirmação, onde se ignora tudo aquilo que contrarie uma opinião ou hipótese e utiliza-se apenas aqueles elementos que sustentem aquilo dito. Qualquer filme,

jogo ou até mesmo livro que apresentasse elementos de ação e/ou terror poderia ser usado da mesma forma, dada as devidas considerações, inclusive a própria bíblia. Mas como visto, esses livros de RPG foram definidos como alvos do pânico satânico por terem em sua construção de mundo fictício elementos inspirados na mitologia cristã, ainda que não passe de uma obra de ficção. Foi a partir da ética cristã que essa seleção foi feita, não visando aquilo que seria mais provável e cujos indícios pudessem ser apurados para que o verdadeiro responsável pudesse ser responsabilizado.

Após oito anos do caso e quatro desde a definição de que o julgamento seria realizado através de júri popular, uma nova reportagem é lançada pela *Folha de S. Paulo*. A matéria é assinada por André Monteiro, em colaboração para a Folha Online, publicada em 25 de maio de 2009.

Com título de “Acusados de matar jovem e deixar corpo em cemitério vão a júri em Ouro Preto (MG)”, a matéria tem seu primeiro parágrafo indicando que o caso ocorreu em outubro de 2001 e informando a data do julgamento, no mesmo dia em que a matéria foi publicada, 25 de maio. Segundo aponta o jornalista, o júri deveria ter sido realizado em outubro do ano anterior, mas o processo foi adiado até então.

Acusados de matar jovem e deixar corpo em cemitério vão a júri em Ouro Preto (MG)

ANDRÉ MONTEIRO
COLABORAÇÃO PARA A FOLHA ONLINE
25/05/2009 11h58

O julgamento dos quatro acusados de envolvimento na morte de uma estudante em outubro de 2001 está marcado para começar na tarde desta segunda-feira em Ouro Preto (MG). O júri deveria ter ocorrido em outubro do ano passado, mas foi adiado.

Reprodução/Arquivo pessoal



Aline Soares, assassinada em 2001 em Ouro Preto; quatro acusados vão a júri.

Segundo a assessoria de imprensa do Tribunal de Justiça de Minas Gerais, o Ministério Público suspeita que os acusados eram usuários de drogas, adeptos de seitas macabras. Para a acusação, a jovem pode ter sido morta durante um jogo de RPG --na época do crime, a polícia encontrou livros de RPG entre os pertences dos acusados e indícios de que o crime teria sido inspirado no livro "Vampiro - A Máscara".

A denúncia da Promotoria diz que a estudante Aline Silveira Soares, à época com 18 anos, foi a Ouro Preto para uma festa com a prima Camila Dolabella Silveira, também acusada de envolvimento no crime. As duas chegaram à cidade em 11 de outubro e ficaram na república dos também acusados Cassiano Inácio Garcia, Maicon Fernandes Lopes e Edson Poloni de Aguiar.

Reprodução/Divulgação



Agenda de um dos acusados pelo crime mostra inscrições e desenho de título.

O corpo da estudante foi encontrado na madrugada do dia 14 de outubro de 2001 no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Ela estava sem roupas e apresentava 17 lesões pelo corpo.

A prisão preventiva dos acusados foi decretada em abril de 2006. Segundo o Ministério Público, os acusados tentaram obstruir provas durante as investigações. A polícia afirma que os acusados tiraram cartazes de jogos RPG da república, lavaram roupas e limparam um dos quartos com cloro.

Outro lado

O advogado de Camila Silveira, Francisco Rogério Campos disse que a tese da defesa será baseada na falta de provas que ligam a acusada à morte da jovem.

Ele disse acreditar que o julgamento demore no mínimo dois dias, em razão das 42 testemunhas, entre defesa e acusação, chamadas para o tribunal.

O advogado que representa os outros acusados não foi localizado.

Figura 7 – Reportagem da *Folha de S. Paulo* no primeiro dia do julgamento

Novamente, a matéria se foca nos argumentos da acusação, apontando no segundo parágrafo que o Ministério Público suspeitava que os acusados eram usuários de drogas e adeptos de seitas macabras. Ainda que ambas as coisas fossem reais, o que não foi comprovado durante as investigações, tanto o consumo de drogas quanto a crença em religiões diferentes do cristianismo não configuravam crime algum, sendo trazido apenas como um elemento de julgamento moral. Associando aos quatro jovens tais características vistas socialmente como impróprias e condenáveis, torna-se mais efetiva a acusação de terem participação no assassinato, ainda que nada disso devesse ser configurado como uma espécie de prova e, portanto, não deveria ter valor tanto no processo jurídico quanto no julgamento social. No entanto, ao menos na forma como os acusados eram percebidos pela sociedade, essa associação foi impactante.

Esse parágrafo segue divulgando que a morte poderia ter sido causada durante um jogo de RPG, com o fato da polícia ter encontrado livros do RPG Vampiro - A Máscara entre os pertences dos acusados como algo que sustentaria tal hipótese. A matéria ainda traz uma foto de uma agenda de um dos acusados, onde há o desenho de uma lápide, algo também utilizado para apoiar a narrativa elaborada pela acusação.

Fica demonstrado como não há uma relação direta entre esses elementos. Não há nada relativo ao jogo de RPG na cena do crime ou relacionado à cena do crime entre os pertences dos acusados. O que foi encontrado é apenas um livro de ficção que se utiliza de simbologias e elementos inspirados em crenças religiosas tradicionais, como o cristianismo. Da mesma forma, o desenho de um túmulo não apresenta nenhuma correspondência com o assassinato em si, mesmo quando visto como um símbolo mórbido. Essa relação não se mostra de forma alguma, sendo forçadamente apresentada de modo a simular correspondências. É portanto possível classificar tal ação das mídias como uma prática sensacionalista, fazendo uma vez mais uso do medo presente entre uma grande parcela da população em relação ao demoníaco, configurando assim uma prática de pânico satânico. Toda a narrativa dos acusados como criminosos tem como principal base que os quatro estariam envolvidos com satanismo. A acusação sequer tem o trabalho de “colocar os acusados na cena do crime”, demonstrando quando e como estariam no local e como teriam matado Aline.

A matéria segue contando, de forma resumida, sobre a viagem da estudante e sua prima até a cidade de Ouro Preto e a forma como seu corpo foi encontrado no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia.

No último parágrafo antes do subtítulo, a matéria conta que os acusados tiveram sua prisão preventiva decretada em abril de 2006, pois segundo o Ministério Público eles teriam tentado obstruir provas durante as investigações, retirando cartazes dos jogos de RPG da república, lavando suas roupas e limpando um dos quartos com cloro. Caso haja elementos que comprovavam tais ações, especialmente a questão de utilizar cloro para teoricamente retirar evidências de sangue de uma provável cena de crime, essa é a primeira vez que uma reportagem apresenta isso neste veículo de imprensa. No entanto, isso talvez não passasse de uma desculpa pela falta de provas encontradas durante a investigação, dada a forma mal executada como os estudos acerca deste caso indicam que esse processo foi levado.

Essa matéria possui um subtítulo, definindo um espaço onde é abordado o lado favorável aos acusados. Tal subtítulo é nomeado como “Outro lado”. Isso pode ser entendido como este sendo uma versão secundária da história, menos relevante e/ou menos precisa. Haveria então o lado certo, aquele cujo jornal focou, e o outro lado.

Nesse ponto, é trazido o advogado de Camila Dolabella Silveira, apontando que a argumentação da defesa seria baseada na falta de provas ligando a morte de Aline à jovem. Para a defesa, o espaço cedido no jornal é de apenas uma frase. É também o único momento onde se ressalta como a argumentação de acusação estava pouco sustentada.

O texto finaliza com o advogado dizendo acreditar que o julgamento levaria no mínimo dois dias, visto que seriam ouvidas 42 testemunhas, tanto de acusação quanto de defesa. Segundo Monteiro, na última frase da reportagem, o advogado dos demais acusados não foi localizado, não aparecendo na matéria.

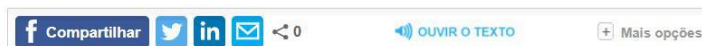
No dia em que se iniciaria o julgamento de Camila, Cassiano, Edson e Maicon, em 1º de julho de 2009, a *Folha de S. Paulo* publicou uma matéria sobre o caso. Com créditos concedidos apenas a Folha Online, o material tem como título “Acusados de matar jovem vão a júri em Ouro Preto (MG)”.

cotidiano

Acusados de matar jovem vão a júri em Ouro Preto (MG)

da Folha Online

01/07/2009 14h23



O júri dos quatro acusados de envolvimento na morte da estudante Aline Silveira Soares, 18, começa na tarde desta quarta-feira em Ouro Preto (MG). O crime ocorreu em outubro de 2001.

PUBLICIDADE

O julgamento deveria ter ocorrido em maio, mas foi adiado devido à ausência dos advogados de três dos réus e de testemunhas de defesa da quarta acusada.

A expectativa é que sejam ouvidas 25 testemunhas --dez de defesa e 15 arroladas pelo Ministério Público. O julgamento é presidido pela juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva.

Crime

Para a acusação, a jovem pode ter sido morta durante um jogo de RPG --na época do crime, a polícia encontrou livros de RPG entre os pertences dos acusados e indícios de que o crime teria sido inspirado no livro "Vampiro - A Máscara".

A denúncia da Promotoria diz que Aline Silveira Soares foi a Ouro Preto para uma festa com uma prima --que está entre os quatro réus. As duas chegaram à cidade em 11 de outubro e ficaram na república dos outros três acusados.

O corpo da estudante foi encontrado na madrugada do dia 14 de outubro de 2001 no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Ela estava sem roupas e apresentava 17 lesões pelo corpo.

A prisão preventiva dos acusados foi decretada em abril de 2006. Segundo o Ministério Público, os acusados tentaram obstruir provas durante as investigações. A polícia afirma que os acusados tiraram cartazes de jogos RPG da república, lavaram roupas e limparam um dos quartos com cloro.

Os quatro acusados são acusados de homicídio triplamente qualificado, por motivo torpe, com emprego de meio cruel e com impossibilidade de defesa para a vítima. ★★

Figura 8 – Reportagem da *Folha de S. Paulo* no dia do julgamento

O primeiro parágrafo apenas aponta que o júri dos quatro acusados de estarem envolvidos na morte de Aline Silveira Soares iniciaria naquela tarde e que o crime havia ocorrido em outubro de 2001. Além disso, o julgamento estava marcado para ocorrer em maio daquele ano, mas foi adiado por conta da ausência tanto dos advogados dos três rapazes que residiam na República Sonata quanto de testemunhas de Camila Dolabella, a quarta acusada. Segundo aponta o jornalista, a expectativa era que fossem ouvidas 25 testemunhas ao longo do julgamento, sendo 10 de defesa e 15 listadas pelo Ministério Público, com o julgamento sendo presidido pela juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva.

Essa primeira parte que antecede o subtítulo apenas descreve o que estava para acontecer neste dia, de forma sucinta. Em seguida, com o subtítulo “Crime”, o jornal descreve o crime e a suposta ligação com os réus, o que ocupa mais espaço na matéria que a primeira parte.

Iniciando essa nova etapa do texto, o jornalista aponta que para a acusação, Aline poderia ter sido morta durante um jogo de RPG, com os investigadores encontrando livros do jogo entre os pertences dos acusados e “indícios de que o crime teria sido inspirado no livro “Vampiro - A Máscara”” (FOLHA ONLINE, 2009). Ao longo das matérias publicadas pela *Folha de S. Paulo* até então sobre o caso, os únicos “indícios” relacionados ao jogo de RPG em questão apresentados foram a existência no material fictício de referências e inspirações em personagens da mitologia cristã. Vampiro - A Máscara, de modo geral, sequer faz menção ao diabo, tendo apenas a figura de Caim como a origem das criaturas fantasiosas da obra. Exceto ao trazer esse “livro satânico”, que segundo consta na verdade se trataria de um suplemento do RPG de vampiros, sem relação real ao satanismo apontado, ao longo de todos os anos que durou o processo, o jornal não apresentou nenhuma outra evidência que indicasse qualquer atividade tida como de cunho satanista por parte dos réus. Sendo importante ressaltar que, ainda que houvesse, isso não configuraria qualquer infração à lei, tratando-se de um princípio puramente ético e baseado em uma vertente religiosa específica, a qual não deveria impactar na legislação brasileira.

A reportagem então relata que, segundo a Promotoria, Aline teria viajado para Ouro Preto com uma prima, que era uma das pessoas acusadas de matá-la, para participar de uma festa, e teriam chegado na cidade no dia 11 de outubro, ficando em uma república com os outros três acusados. Adiante, descreve novamente de forma resumida como foi encontrado o corpo da vítima em um cemitério.

O jornal então traz que os acusados tiveram sua prisão preventiva decretada em abril de 2006, pois segundo o Ministério Público, teriam tentado obstruir provas durante a investigação, tirando cartazes de RPG da república, lavando roupas e limpando um dos quartos com cloro. Com essa acusação, leva a crer que o crime teria ocorrido na República Sonata e após isso teriam levado o corpo da vítima para o cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. No entanto, a acusação não foi capaz de apontar com precisão como isso teria acontecido, fator que não foi destacado nas matérias relacionadas ao caso. Com isso, o jornal auxiliou na propagação da ideia de que os réus precisavam provar sua inocência quanto a essas acusações, não que a polícia precisava encontrar provas que assegurassem a responsabilidade dos quatro réus.

Para finalizar a matéria, é dito que Cassiano, Maicon, Edson e Camila estavam sendo acusados de homicídio triplamente qualificado, pois trataria-se de um motivo torpe, com emprego de meio cruel e com impossibilidade de defesa por parte da vítima.

No dia em que o julgamento enfim chega a um resultado, em 5 de julho de 2009, a *Folha de S. Paulo* publica a matéria “Justiça absolve acusados de matar estudante em Ouro Preto (MG)”, com crédito atribuído apenas à Folha Online.

cotidiano

Justiça absolve acusados de matar estudante em Ouro Preto (MG)

da Folha Online

05/07/2009 07h20



Foram absolvidos pelo Tribunal do Júri os quatro [jovens acusados pela morte](#) da estudante [Aline Silveira Soares](#), 18, em Ouro Preto (107 km de Belo Horizonte). Eles eram acusados de ter esfaqueado a jovem e rituais satânicos em um cemitério da cidade.

Após quase quatro dias de julgamento, os sete jurados concluíram que os réus "não concorreram, de qualquer forma, para a prática do crime". Ainda cabe recurso da decisão, mas a promotora Lúcia Helena Trocilo Fonseca não disse se irá recorrer.

O julgamento teve início na última quarta-feira, dia 1º de julho e acabou neste domingo, às 5h15. No último dia de sessão, que começou às 14h de ontem, a defesa dos acusados voltou a afirmar que considerava as provas apresentadas pelo Ministério Público insuficientes para a condenação. Se condenados, eles poderiam pegar até 30 anos de prisão.

Por isso, a defesa pediu a absolvição. Na denúncia, a Promotoria não fala sobre a dinâmica específica da morte. As acusações se concentraram na relação dos acusados com o jogo de RPG e rituais macabros.

Satanismo?

A Promotoria diz que o crime foi motivado por um ritual relacionado ao jogo RPG ("role playing game", em que participantes interpretam personagens de uma realidade paralela) e que os acusados eram simpatizantes de satanismo.

O corpo de Aline foi encontrado nu em um cemitério da cidade em 14 de outubro de 2001, com 17 perfurações pelo corpo. Moradora de Manhumirim (MG), ela tinha chegado a Ouro Preto três dias antes para uma festa de universitários.

Nesta sexta-feira, terceiro dia de julgamento, três dos réus [negaram participação no crime](#) e criticaram as investigações conduzidas pela polícia e a cobertura da imprensa no caso.

Os três interrogados --Edson Poloni Lobo de Aguiar, 27, Cassiano Inácio de Aguiar, 28, e Maicon Fernandes Lopes, 27-- afirmaram não saber o motivo pelo qual são acusados. Eles dizem que não eram jogadores de RPG e negaram ter relação com rituais satânicos.

Poloni, que hoje mora em Vitória (ES) e trabalha como vendedor, chorou no fim de seu interrogatório e, dirigindo-se ao júri e à mãe de Aline, presente ao julgamento, afirmou ser inocente. "Quero justiça de verdade", afirmou.

Cassiano, segundo a ser interrogado, que hoje mora em Pindamonhangaba (SP) e trabalha como apicultor, disse estar no banco dos réus "por incompetência da polícia". Para ele, a suposta relação do crime com RPG passou a ser a única linha de investigação da polícia. "Isso faz a imprensa vender jornal. Num caso como esse, de repercussão nacional, a polícia queria autopromoção."

Última acusada a depor, Camila Dolabella Silveira, hoje com 26 anos, afirmou que não conhecia os réus antes do caso e afirmou que esteve com a prima em uma festa antes de ela desaparecer. Ela disse não saber se eles praticavam RPG. ★ ★ ★

Figura 9 – Matéria da *Folha de S. Paulo* logo após a absolvição dos réus

O primeiro parágrafo diz que os quatro jovens foram inocentados pela morte de Aline Silveira Soares, em Ouro Preto, e que eram acusados de ter esfaqueado a vítima e de realizarem rituais satânicos em um cemitério da cidade. Nota-se como a prática do satanismo é colocada pelo veículo como um dos crimes pelos quais os réus eram acusados, no entanto essa atitude não configura qualquer forma de infração. Elementos que seriam associados a isso de forma criminal, como sacrifício humano, seria qualificado como assassinato. Nenhuma crença ou prática religiosa é por si só juridicamente condenável, visto que o Brasil é um Estado laico. A ética cristã que permeou todo o caso aparece novamente na forma como a *Folha de S. Paulo* decidiu divulgar o ocorrido. Como era para o Ministério Público, o satanismo também é algo a ser combatido dada a forma como o jornal o aborda. Ao fazer isso, devido à capacidade de influenciar seus espectadores e reforçar conceitos já presentes nestes, é mais uma vez possível perceber esse satanismo como ferramenta empregada para a existência de um pânico moral.

Em seguida, a matéria aponta que após quase quatro dias, os sete jurados responsáveis pelo julgamento haviam concluído que os réus não concorreram de forma alguma para a ocorrência do crime, mas que ainda era possível que a promotora, Lúcia Helena Fonseca, recorresse à decisão.

No parágrafo seguinte, o repórter primeiro descreve que o julgamento havia iniciado na quarta-feira e durado até a madrugada de domingo, para em seguida dizer que no último dia de sessão, a defesa dos réus havia voltado a afirmar que as provas apresentadas pelo Ministério Público eram insuficientes para a condenação, concluindo que caso fossem condenados, os quatro jovens poderiam ficar até 30 anos presos. Esse ponto demonstra como a vida dessas pessoas poderia ter sido mudada radical, ainda mais do que já foi com a acusação, caso o argumento que apelava ao medo relacionado ao satanismo em obras desconhecidas e que tenham um aspecto mais sombrio em sua aparência tivesse ainda mais força do que já teve. Um tipo de pânico que a mídia participou da difusão, criando narrativas de combate a um mal teórico e, como pautado no cristianismo, diabólico.

Após isso, no quarto parágrafo, a *Folha de S. Paulo* enfim aborda como a Promotoria não especificou em sua acusação como teriam sido os eventos que resultaram na morte de Aline, concentrando seus argumentos apenas na relação dos quatro jovens com o jogo de RPG e os supostos rituais satânicos. Mesmo que essa seja uma atitude importante como agente de investigação das situações veiculadas e uma ferramenta de destaque na difusão de informações e, conseqüentemente, influente na forma como seu público pode conhecer e compreender algo, isso não retire o impacto da imprensa na difusão da ideia dos RPGs como práticas que poderiam

estar relacionadas ao satanismo e possível responsável por ações macabras ou até mesmo criminosas.

Após isso, o restante da matéria é separado pelo subtítulo “Satanismo?”, onde está a maior parte do texto. Inicialmente, o jornalista apresenta o argumento de acusação da Promotoria, onde falava que o crime havia sido motivado por um ritual relacionado ao RPG e que os réus eram simpatizantes do satanismo. Em seguida, é novamente descrito, de forma resumida, que o corpo de Aline foi encontrado nu e com 17 perfurações em um cemitério da cidade no dia 14 de outubro, e que a vítima havia ido para a cidade três dias antes para participar de uma festa universitária. Mais uma vez, a Folha aponta Aline como moradora de Manhumirim, em Minas Gerais, enquanto outras fontes dizem que a garota havia viajado de Guarapari, no Espírito Santo.

A reportagem então conta que no terceiro dia do julgamento, os três rapazes que moravam na República Sonata negaram sua participação no crime, criticando as investigações conduzidas pela polícia e toda a cobertura realizada pela imprensa acerca do caso. Dessa forma, os veículos midiáticos são colocados pelos três com responsabilidade similar aos acusadores por toda a repercussão que o caso recebeu. Devido a exposição que sofreram com a associação não apenas com o assassinato como com práticas satânicas, dada o grande número de pessoas religiosas na sociedade, os acusados foram perseguidos e enfrentaram diversas dificuldades para continuar convivendo em sociedade, ao ponto de até mesmo receberem ameaças a suas vidas.

Em seguida, é dito que Edson, Cassiano e Maicon afirmaram sequer saber o motivo pelo qual estavam sendo acusados, dizendo não ser jogadores de RPG e negando relação com práticas de satanismo. Nota-se como esses dois elementos foram novamente algo pelo qual os acusados precisaram se defender, tanto no júri quanto para a sociedade, através da mídia, sendo que nenhum dos dois teriam por si só motivos para tal perseguição, exceto quanto instrumento de pânico satânico.

Tanto Edson quanto Cassiano, trazidos em parágrafos que destacam seus apontamentos durante o dia de julgamento, haviam deixado a cidade de Ouro Preto e o estado de Minas Gerais, talvez motivados pela perseguição que se tornaram alvo, algo pelo qual a imprensa tem responsabilidade.

É dito que Edson, na época morando em Vitória, no Espírito Santo, chegou a chorar ao fim de seu interrogatório, declarando-se inocente e dizendo tanto para o júri quanto para a mãe da vítima que queria justiça de verdade. Esse choro pode ter sido destacado nesse ponto da matéria como um recurso com certo apelo midiático, uma vez que o sentimentalismo é por vezes instrumento com certo apelo popular, sobretudo em reportagens como essa, onde uma

história é contada com elementos de narrativas, com personagens humanos e seus dramas pessoais.

A matéria traz então os dizeres de Cassiano, que foi o segundo a ser interrogado e na época morava em Pindamonhangaba, no estado de São Paulo, talvez também fugindo da perseguição da qual virou alvo em Ouro Preto. Segundo ele, teria se tornado réu por incompetência da polícia, com a suposta relação do crime com o RPG sendo a única linha de investigação que os oficiais seguiram. Como diz, a forma que o caso foi tratado se tornou benéfico tanto para os investigadores, que queriam se autopromover, quanto para a imprensa, já que uma história tão excêntrica e com elementos de pânico moral ajudavam a vender jornais, como já apontado anteriormente com base em Contrera (2002).

Por fim, a matéria conta que Camila, prima da vítima e também acusada por seu assassinato, foi a última a depor, afirmando que não conhecia os demais réus antes do caso, que esteve com Aline em uma festa antes que essa desaparecesse e que não sabia se os três rapazes “praticavam RPG”. O emprego da palavra “praticavam” soa estranho pois, dado o contexto da acusação, parece um termo mais utilizado para definir atividades ritualísticas, reforçando certo imaginário entre o jogo e os rituais satânicos aos quais eram acusados, ainda que, conforme o significado da palavra, jogar algo seria executar uma prática.

Um dia após a absolvição de Camila, Cassiano, Edson e Maicon, em 6 de julho de 2009, a *Folha de S. Paulo* publicou uma nova reportagem noticiando o ocorrido, escrita por Breno Costa, da Agência Folha em Ouro Preto.

Jovens são absolvidos da morte de estudante

Julgamento ocorreu 7 anos e 8 meses após Aline Soares ter sido assassinada em cemitério; Promotoria ligava crime a jogo de RPG

Defesa cogita cobrar indenização do Estado em razão da exposição sofrida pelos acusados, que chegaram a ser presos

Bruno Figueiredo "O Tempo"



Os acusados pela morte da estudante em MG no momento em que a absolvição é anunciada pelo júri

BRENO COSTA
DA AGENCIA FOLHA, EM OURO PRETO

Após mais de 45 horas de julgamento ao longo de cinco dias, os quatro jovens acusados de serem os responsáveis pela morte da estudante de farmácia Aline Silveira Soares, 18, em outubro de 2001, em Ouro Preto (MG), foram inocentados pelo júri popular.

O Ministério Público sustentou no processo a tese de que o crime foi fruto de um ritual relacionado ao jogo de RPG e satanismo, e que os quatro acusados - três estudantes de artes cênicas e música, então moradores de uma república, e uma prima de Aline - participaram ativamente do crime.

Foram absolvidos Camila Dolabella Silveira, 26, prima de Aline, Edson Lobo de Aguiar, Maicon Fernandes Lopes e Cassiano Garcia, todos com 27 anos. Os três moravam na república Sonata, onde Aline e Camila estavam hospedadas. Aline foi achada nua (de meias e com um dos tênis) em um cemitério, com 17 perfurações de faca. Seu corpo estava perto de um túmulo, em forma de cruz - com braços esticados e pés sobrepostos um ao outro.

A denúncia oferecida à Justiça pela promotora Luiza Fonseca mais de três anos após o crime, porém, não apontou qual teria sido a atuação específica de cada um dos acusados na morte. No tribunal, a promotora disse que "nem sempre é possível" haver essa especificação, mas que os indícios justificavam o pedido de condenação.

Nas 15 horas de debate entre acusação e defesa no último dia de julgamento, iniciado na quarta, a Promotoria insistiu na tese do ritual macabro, na relação dos jovens com RPG e na "fragilidade dos alibis".

A defesa foi feita em três eixos: 1) desqualificar a denúncia, por não apontar a participação de cada acusado no crime; 2) desqualificar a investigação policial, pela não realização de todas as perícias necessárias; 3) desmontar a tese de que a morte decorreu de ritual.

Neste último ponto, um dos advogados chegou a ler o laudo da perícia, que afirmava que Aline morreu durante ato sexual no cemitério e que só se podia afirmar com segurança a presença de um agressor.

A acusação admitiu que falhas na investigação policial foram um "fator preponderante" para a absolvição.

A promotora disse, após a leitura do veredicto, feita às 5h28 de ontem pela juíza Lúcia Albuquerque e Silva, que não vai recorrer e que, "ao menos por enquanto", o caso está encerrado.

A mãe de Aline, Maria José Silveira Soares, disse que não vai mais buscar o responsável pela morte da filha. "Vou entregar para Deus. Estou exaurida. Pelo menos estou satisfeita por ter chegado até aqui", afirmou.

Os advogados de defesa estudam a possibilidade de entrar com ação de reparação de danos contra o Estado, devido à exposição sofrida pelos acusados ao longo do caso - os réus chegaram a ser presos.

Figura 10 – Reportagem sobre o resultado do julgamento

Essa matéria tem como título “Jovens são absolvidos da morte de estudante”, onde já é possível destacar como a chamada do material, elemento de maior destaque em uma produção

jornalística, não diz que os quatro foram absolvidos das acusações de assassinato, o que indicaria que as acusações foram falhas, mas diz que foram absolvidos da morte, como se as acusações não estivessem necessariamente erradas, mas que a Justiça escolheu retirar dos acusados a responsabilidade da morte, ainda que talvez fossem realmente os assassinos.

A linha fina, dividida em duas partes, destaca inicialmente que o julgamento ocorria quase oito anos após a morte de Aline Silveira Soares, e que a Promotoria de Justiça ligava o crime ao jogo de RPG. Mesmo que essa relação já tivesse se mostrado infundada neste ponto, ela continua sendo destacada pelo veículo. Na segunda parte, é dito que os advogados de defesa pensavam em cobrar indenização do Estado devido à exposição sofrida pelos acusados, que foram até presos. Não apenas o Estado, como a imprensa teve grande responsabilidade na perseguição social sofrida pelos jovens devido à criação de um pânico satânico nessa situação.

Para ilustrar essa reportagem, há uma foto produzida por Bruno Figueiredo, que segundo a legenda foi registrada no momento que a absolvição foi anunciada pelo júri. Além da expressão de alívio no rosto de um dos moradores da República Sonata, destaca-se o sorriso de Camila Dolabella Silveira, prima da vítima do assassinato que iniciou todo o processo. Ainda que seja possível entender seu sorriso como uma felicidade ligada ao alívio que sentia, pode ser encarado pelos leitos de forma negativa, visto que com isso o real assassino de sua prima ainda continuaria sem ser responsabilizado. Além disso, somado a forma como o título da matéria foi escrito, poderia passar uma sensação de zombaria.

A matéria inicia seu texto propriamente dito indicando que o julgamento levou cinco dias para ser finalizado, com 45 horas ao todo, resultando na absolvição dos quatro acusados pelo júri popular. Logo após isso, no segundo parágrafo, o jornal traz uma vez mais as hipóteses da acusação, apontando que o Ministério Público sustentava até então que o crime havia sido realizado como um ritual relacionado ao RPG e ao satanismo, com os quatro acusados participando ativamente do assassinato. Da forma como esse apontamento é colocado, volta a ser sugerido que os jogos de RPG e o satanismo seriam questões facilmente interligadas e que, também de forma fácil, se relacionariam com rituais de sacrifício. O RPG é colocado “na mesma prateleira” que o satanismo, com ambos sendo práticas igualmente condenáveis. Essa noção se cria a partir da ótica cristã, mas que não deveria ser algo a ser criminalizado por si só.

O texto segue indicando quem eram as pessoas acusadas do crime, a relação entre elas e, mais uma vez, apresentando resumidamente como o corpo de Aline foi encontrado na cena do crime.

No quinto parágrafo, Costa indica que a denúncia oferecida pela promotora Luiza Fonseca cerca de três anos após a ocorrência não apontava qual teria sido a exata atuação de cada um

dos acusados na morte da estudante de farmácia. Este tópico deveria ter sido abordado desde as primeiras matérias que acompanharam a denúncia do Ministério Público, mas ao que consta foi definido como irrelevante pelo veículo. É a partir de práticas como essa que se faz possível apontar a abordagem da imprensa como tratando-se de um ato de sensacionalismo midiático, visto que o destaque foi lançado sobre os aspectos mais fantasiosos do caso ao invés daquilo que configuraria uma investigação segundo os critérios estabelecidos para tal. Fonseca teria dito, no tribunal, que nem sempre era possível existir tais especificações, mas que os indícios justificavam o pedido de condenação. Tal afirmação demonstra, uma vez mais, como toda a investigação e repercussão sobre o caso não foi pautada sobre provas e fortes indícios, mas sobre preceitos vagos e preconceitos, situação que não foi abordada pela mídia hegemônica, que ao contrário, endossou essa visão.

A matéria segue relatando que o debate entre acusação e defesa levou 15 horas no último dia do julgamento, com a Promotoria insistindo em sua tese envolvendo ritual macabro, a relação dos acusados com o RPG e a “fragilidade dos álibis”. Mais uma vez, até mesmo em como foi colocado na matéria, a relação dos jovens com os RPGs seria um problema, como se a prática por si só fosse reprovável. Já quanto à fragilidade dos álibis, é possível que se faça pela acusação não definir ao certo em que momento os jovens teriam realizado o assassinato. Da forma vaga como foi feito, sem conseguir “colocar os acusados na cena do crime”, a formulação de um álibi preciso pode ser tão vaga quanto.

Segundo traz Costa, a defesa foi realizada a partir de três pontos principais: desqualificar a denúncia, pois essa não apontava a exata participação de cada acusado no crime; desqualificar a investigação policial, pois não foram realizadas todas as perícias necessárias; e desfazer a tese de que o assassinato teria sido cometido como parte de um ritual. Novamente, aspectos que não receberam a atenção da mídia, ao contrário da acusação, mesmo que pouco sustentada em fatos.

Um dos advogados teria chegado a citar o laudo da perícia, onde constava que Aline morreu durante um ato sexual no cemitério e que apenas era possível comprovar a presença de um único agressor. Isso, somado a outras pistas que não receberam a devida atenção, como as roupas da vítima estarem dobradas próximas à cena do crime - algo provavelmente feito pela própria Aline - e os relatos de seu envolvimento com um traficante local, com quem foi vista pouco antes de desaparecer, demonstram como a investigação definiu um rumo e fez de tudo para seguir nele, mesmo quando as pistas indicavam por outro caminho. O papel da mídia pode ter sido crucial para que os argumentos da acusação fossem sustentados por tanto tempo, visto como foi fundamental para que o RPG ganhasse um aspecto negativo entre a população durante esse período.

Com o resultado do julgamento, a acusação disse ao jornal que as falhas na investigação haviam sido um “fator preponderante” para que os acusados fossem absolvidos e a promotora, após a leitura do veredito pela juíza responsável, Lúcia Albuquerque e Silva, disse que não iria recorrer, dando o caso encerrado, “ao menos por enquanto”. Já a mãe de Aline, Maria José Silveira Soares, decidiu não continuar buscando um responsável pela morte da filha, dizendo estar cansada e satisfeita por ter chegado até o ponto em que estavam.

Observa-se que não houve qualquer tipo de ressarcimento pelos danos causados aos quatro jovens até então acusados pelo crime, coisa que inclusive levou os advogados de defesa a estudar a possibilidade de entrar com uma ação de reparação de danos contra o Estado, dada toda a exposição que sofreram durante o processo, sendo até mesmo presos. No entanto, pode-se concluir que não há como reverter de forma satisfatória as consequências de tudo que assolou os quatro. Durante cerca de oito anos, tiveram não apenas que lidar com o estresse causado pelo processo criminal, mas também por toda a exposição midiática a que foram submetidos, o que resultou em dificuldades para conseguir trabalhar e até mesmo ameaças à sua segurança. Esse talvez seja um aspecto onde a mídia mais tenha culpa, mas pelo qual nunca foi devidamente responsabilizada.

Isso pode ser estendido ao próprio jogo de RPG, até então apontado como ferramenta de influência para assassinatos e rituais macabros. Mesmo após a falha em provar tais conexões, não houve qualquer esforço para limpar a imagem da prática por parte dos responsáveis por manchá-la. Não apenas as partes diretamente envolvidas no caso não o fizeram, como também a mídia, que até então reproduzia essa associação sem que qualquer averiguação fosse feita.

Outra coisa que pode ser notada nas falas da acusação após o veredito é um tom que indica não estarem convencidos do resultado apresentado estar correto. Ao menos pela forma como o jornal traz seus dizeres, não é identificado qualquer remorso pela forma como o processo foi conduzido por parte do Tribunal de Justiça do Estado de Minas Gerais, soando como se as acusações levantadas até então não estivessem enganadas, mas apenas não foi possível levantar provas o suficiente.

Um dia após o fim do julgamento, em 6 de julho de 2009, o jornal Agora, pertencente ao Grupo Folha, também publicou uma reportagem sobre a absolvição, trazendo as mesmas colocações da matéria anterior, de Breno Costa. Com diversas sentenças iguais, mas em posições diferentes do texto, é possível que tenha sido apenas reeditado antes de ser veiculado nesse outro segmento do grupo de comunicação.

Brasil

06/07/2009

Júri absolve acusados de matar jovem em 2001

Folha de S. Paulo

OURO PRETO - Após sete anos e oito meses de espera e mais de 45 horas de julgamento ao longo de cinco dias, quatro jovens acusados de serem os responsáveis pela morte da estudante de farmácia Aline Silveira Soares, 18, em outubro de 2001, em Ouro Preto (MG), foram inocentados pelo júri popular.

O Ministério Público sustentou, no processo, a tese de que o crime foi fruto de um ritual relacionado ao jogo de RPG e satanismo, e que os quatro acusados - três estudantes de artes cênicas e música, então moradores de uma república, e uma prima de Aline - participaram ativamente do crime.

Foram absolvidos Camila Dolabella Silveira, 26, prima de Aline, Edson Lobo de Aguiar, Maicon Fernandes Lopes e Cassiano Garcia, todos com 27 anos. Os três moravam na república Sonata, onde Aline e Camila estavam hospedadas.

Aline foi achada nua (de meias e com um dos tênis) em um cemitério, com 17 perfurações de faca. Seu corpo estava perto de um túmulo, em forma de cruz - com braços esticados e pés sobrepostos um ao outro.

A denúncia oferecida à Justiça pela promotora Luiza Fonseca mais de três anos após o crime, porém, não apontou qual teria sido a atuação específica de cada um dos acusados na morte. No tribunal, a promotora disse que "nem sempre é possível" haver essa especificação, mas que os indícios justificavam o pedido de condenação.

A promotora disse, após a leitura do veredicto, feita às 5h28 de ontem pela juíza Lúcia Albuquerque e Silva, que não vai recorrer e que, "ao menos por enquanto", o caso está encerrado.

Os advogados de defesa cogitam entrar com ação de reparação de danos contra o Estado, devido à exposição sofrida pelos acusados ao longo do caso. Em abril de 2006, os réus chegaram a ser presos.

A mãe de Aline, Maria José Silveira Soares, disse que não vai buscar o responsável pela morte da filha. "Vou entregar a Deus. Estou exaurida. Pelo menos estou satisfeita por ter chegado até aqui.

Figura 11 – Reportagem sobre o resultado do julgamento, no Agora São Paulo

Nessa mesma data, a *Folha de S. Paulo* lançou mais uma reportagem relacionada ao caso. A autoria é atribuída apenas à Agência Folha em Ouro Preto, mas ao fim da matéria aparece as iniciais "BC", fazendo crer, dado o outro material publicado no mesmo dia pelo mesmo jornal sobre o caso, que também foi escrita por Breno Costa, ainda que seu nome não apareça na parte do texto destinada ao crédito do repórter. Dessa vez, a matéria tem seu foco na prima de Aline, Camila Dolabella Silveira, que foi uma das quatro pessoas acusadas de assassinar Aline e aceitou ser entrevistada pelo jornal.

"Fomos bodes expiatórios" diz inocentada

DA AGÊNCIA FOLHA, EM OURO PRETO

Estudante de literatura e artista plástica, Camila Dolabella Silveira, 26, foi, dentre os acusados absolvidos, a que mais tempo ficou presa. Entre fevereiro e julho de 2005, ela dividiu uma cela com outras seis mulheres em Ouro Preto. Após o crime, também passou a ser rejeitada por parte da família.

Após a absolvição, já de volta à sua casa em Martins Soares (311 km de Belo Horizonte), onde mora com o pai, Camila afirmou à **Folha**, por telefone, que ela e os outros denunciados foram "bode expiatório de uma história montada pelo delegado e comprada pela imprensa".

Quase dois anos após o crime, a polícia apreendeu uma cópia do livro sobre prática de rituais satânicos gravada em seu computador. Ela diz ter guardado o material em seu computador após o crime, por ter interesse em leituras sobre mitologia e crenças diversas.

Colegas de cela

"A gente foi acusado por ler livros. A Aline [a vítima] esteve com pessoas que traficaram drogas, que furtaram. Para a Promotoria, tudo isso foi irrelevante", diz. "A acusação queria que a gente provasse que era inocente. Nunca vi isso", completa.

Segundo Camila, o júri (formado por sete homens, após a defesa ter vetado seis mulheres) votou pela inocência deles - não pela impossibilidade de condenação por falta de provas. A jovem afirma que, após o veredicto, todos os sete jurados foram cumprimentá-los.

A **Folha** tentou, sem sucesso, entrevistar os outros absolvidos. A reportagem acompanhou o julgamento ao lado de Edson Aguiar (um dos acusados).

Durante todo o julgamento, ele pegava uma Bíblia levada para o tribunal por Cassiano Garcia e lia trechos aleatoriamente.

Após a apresentação inicial de três horas da promotora e de seus assistentes de acusação -um deles chegou a afirmar que a indústria do RPG estava por trás da defesa dos réus-, Edson disse que era um "circo".

Ao ouvirem o veredicto, os réus choraram abraçados. A exemplo dos outros dias de julgamento, o salão do júri, com capacidade para 80 pessoas sentadas, ficou com cerca de 120 pessoas até as 4h da manhã.

A reportagem procurou o delegado de Polícia Civil Adauto Corrêa, responsável pelo inquérito, para que comentasse a decisão, mas não conseguiu localizá-lo.

(BC)

Figura 12 – Reportagem com Camila Dolabella como personagem principal

O título traz uma fala de Camila, dizendo que ela e os réus foram feitos de “bode expiatório”, ou seja, responsabilizados por algo que não haviam envolvimento algum, como se provou ao fim do julgamento. Essa fala aparece no segundo parágrafo, onde ela aponta terem servido para uma narrativa produzida pelo delegado responsável pela investigação e a qual a imprensa colaborou para se difundir. A própria garota destaca como a mídia teve tanto impacto neste caso quanto a própria acusação.

A matéria inicia apresentando Camila, aos 26 anos, como estudante de literatura e artista plástica. Dentre os quatro acusados pelo assassinato de Aline, ela teria sido a que mais tempo permaneceu presa, dividindo de fevereiro a julho de 2005 uma cela com outras seis mulheres em Ouro Preto. Além disso, após sua acusação, passou a ser rejeitada por parte da família. Nesse primeiro parágrafo já fica demonstrado o impacto que o pânico satânico foi capaz de causar na vida de uma pessoa que posteriormente seria declarada inocente. Desde o princípio da acusação, a ligação de Camila ao assassinato, assim como de Cassiano, Edson e Maicon, era pouco substancial para justificar a exposição e perseguição a que foram submetidos. Ainda que o resultado final concluiu que os quatro não foram os responsáveis pelo crime, o estrago causado ao longo dos quase oito anos pode ser algo irreversível.

Logo em sequência da fala que aparece no título da matéria, acusando a imprensa do impacto negativo causado de forma injusta na vida dos acusados, a *Folha de S. Paulo* aponta que quase dois anos após a morte de Aline, a polícia apreendeu uma cópia de um livro sobre rituais satânicos no computador de Camila. Ao que parece, a forma como essa parte do texto foi construída busca atribuir uma certa culpa a garota, e conseqüentemente aos demais acusados, pela forma como foram tratados. Como se a culpa fosse dos jovens por serem tão suspeitos, não da imprensa ou dos investigadores por atribuir a eles um crime apenas por gostarem de coisas diferentes do habitual. Segundo a jovem, ela tinha tal livro por ter interesse em leituras sobre mitologias e crenças diversas. Ainda que acreditasse e praticasse os tais rituais, desde que isso não afetasse outras pessoas, não havia nisso motivo algum para ser utilizado tanto como prova na investigação quanto como um argumento velado da perseguição que sofreram. Não há qualquer criminalização relacionada a seguir doutrinas e práticas religiosas que não sejam a cristã, mas para o jornal e para os policiais responsáveis pelo caso, há nisso algo a ser culpabilizado, e que acaba sendo disseminado entre a população que também tem nessas questões uma fonte de temor, ainda que causada por desinformação.

Após isso, a reportagem traz um intertítulo, iniciando a nova parte da matéria com o apontamento de Camila que foram acusados apenas por lerem livros vistos de forma negativa pelos investigadores, ainda que nada ligasse diretamente o ato com o assassinato de Aline. Como ela diz, durante a viagem a vítima esteve envolvida com traficantes, mas isso foi levado como algo irrelevante pelos policiais responsáveis pelo caso e pela imprensa, que em nenhum momento abordou essa questão. A acusação - tanto no campo judicial quanto social, através dos jornais -, a partir dessa mentalidade pautada na ética cristã, apontou os quatro jovens como culpados e coube a eles provar sua inocência, não o contrário, como deve ser segundo as definições da Justiça brasileira.

A matéria então informa que o júri foi formado por sete homens, após a defesa vetar seis mulheres que haviam sido definidas como juradas para o caso. Ainda que não conste na matéria o motivo desse veto, é possível crer que essas pessoas tivessem opiniões prévias que influenciaram em seu veredito, algo que pode ser consequência da abordagem dos jornais sobre o caso e do pânico satânico gerado sobre os jovens em questão e as práticas as quais estavam sendo associados.

Camila, Cassiano, Edson e Maicon, como segue contando a matéria, foram realmente inocentados, e não apenas foi definida uma impossibilidade de condenação por falta de provas. Mesmo sendo pouco substanciais, as provas apresentadas pelo Ministério Público foram acatadas como válidas. Com isso, essa narrativa dos jogos de RPG como coisas associadas a sacrifícios, rituais e práticas maléficas à sociedade foi levada até o final, sendo uma consequência máxima de todo o pânico satânico criado acerca disso, mesmo com a absolvição dos acusados.

Segundo consta na reportagem, a *Folha de S. Paulo* tentou entrevistar os demais acusados neste caso, mas isso não foi possível. É natural imaginar que após tantos problemas causados pela exposição midiática a qual foram submetidos, os jovens tentassem enfim aproveitar de certo anonimato e evitar os veículos que também foram responsáveis pela repercussão que o caso teve em suas vidas. Ainda mais vendo como o portal de notícias aqui analisado não fez nada para redimir os quatro daquilo que ajudaram a causar ou se desculparam de qualquer forma.

O jornalista dessa matéria ainda destaca como Edson Aguiar, um dos acusados, permaneceu com uma bíblia levada por Cassiano Garcia, outro acusado, durante todo o julgamento, lendo trechos aleatoriamente. O destaque dado a isso após a absolvição pode ser vista através de dois pontos opostos.

Com o resultado sendo favorável aos acusados, a presença da bíblia poderia agir como um indicativo de que a associação com o satanismo estava errada, retratando uma espécie de vitória do divino contra o diabólico, de forma que a história do caso tivesse um final positivo a partir do viés religioso. Ou, pela outra vertente, colocando isso como um elemento apelativo utilizado pelos acusados, buscando dissimuladamente associar sua imagem ao completo oposto dos realizadores de rituais satanistas ao qual até então estavam sendo associados.

Neste trecho também destaca-se como a palavra bíblia aparece com letra maiúscula, podendo indicar a presença da moral cristã dentro da redação do jornal, o que teria levado a *Folha de S. Paulo* a abordar o caso a partir dessa vertente.

Durante a apresentação inicial da acusação, um dos assistentes da promotora teria afirmado que a indústria do RPG estava por trás da defesa dos réus, indicando como mesmo após tanto tempo o jogo e seus responsáveis continuava sendo visto como uma força maligna a ser combatida.

Consta na matéria que após o veredito, os réus se abraçaram e choraram, em uma sala de capacidade para 80 pessoas, mas que possuía cerca de 120 até às 4 horas da manhã. Ao construir essa imagem, há certo apelo ao sentimentalismo por parte do jornal, gerando uma sensação de vitória gloriosa após tanto sofrimento, mesmo que o próprio veículo tenha colaborado para todas as questões negativas que assolaram os acusados.

Segundo o repórter, o delegado responsável pelo inquérito, Adauto Corrêa, foi procurado para comentar a decisão, mas não foi localizado. Essa dinâmica de escutar o outro lado não foi algo presente nas reportagens anteriores, onde se veiculava os argumentos da acusação mas não houve espaço para que os quatro acusados pudessem se defender.

No dia 30 de dezembro de 2009, a *Folha de S. Paulo* publicou em seu portal um documento com o título “Veja os principais fatos ocorridos no Brasil em 2009”, onde veicula diversas matérias sobre temas que o jornal abordou durante o ano em questão, com o Caso Aline aparecendo entre elas.

5 de julho

A Justiça **absolveu** quatro **jovens acusados** pela morte da estudante **Aline Silveira Soares**, 18, em Ouro Preto (107 km de Belo Horizonte). Eles eram suspeitos de terem esfaqueado a jovem em rituais satânicos em um cemitério da cidade.

Figura 13 – Nota sobre o Caso Aline no especial sobre as matérias de 2009

Tratando-se apenas de um breve parágrafo, diz que a Justiça absolveu os quatro jovens acusados pela morte de Aline Silveira Soares. Nesta pequena matéria, não há citação aos jogos de RPG, sendo apenas apontado que os acusados eram suspeitos de esfaquearem a vítima em um ritual satânico em um cemitério da cidade de Ouro Preto. Sendo apenas um resumo de diversos casos ocorridos, a nota não entra em mais detalhes sobre o acontecimento. Dessa vez, o teórico satanismo que permeou todo o Caso Aline não aparece na mesma posição como o foco principal da acusação, mas como um motivador para as facadas recebidas pela vítima.

Cerca de um ano após o resultado do julgamento dos quatro acusados de assassinar Aline Silveira Soares, esse caso volta a aparecer na *Folha de S. Paulo*, no dia 9 de junho de 2010.

09/06/2010 - 13h25

Justiça mantém sentença que inocentou jovens por morte de estudante em Minas

Publicidade

DE SÃO PAULO

A Justiça de Minas decidiu na terça-feira (8) manter a sentença que inocentou quatro jovens pela morte da estudante Aline Silveira Soares, 18, em Ouro Preto, em outubro de 2001. A decisão foi contrária ao pedido do Ministério Público, que pedia a anulação da sentença.

No julgamento, a promotoria chegou a afirmar que o grupo matou a jovem em um ritual relacionado a um jogo RPG ("role playing game", em que participantes interpretam personagens de uma realidade paralela) e que os acusados eram simpatizantes de satanismo. Os acusados negam qualquer participação no crime.

Apesar do pedido do Ministério Público, a desembargadora Márcia Maria Milanez concluiu que o Ministério Público apresentava apenas "discordância com a versão dos fatos catada pelos jurados", mas não apresenta prova que justificasse a cassação do veredicto. Ela destacou ainda que não houve nenhuma violação às normas processuais.

"Diante da ausência de prova contundente que indicasse os apelados como autores do crime ou a medida de participação de cada um deles, a decisão do júri deve ser mantida", concluiu ela. Os desembargadores Delmival de Almeida Campos e Flávio Leite, revisor e vogal respectivamente, acompanharam a decisão da relatora.

A absolvição dos jovens aconteceu em julho do ano passado após quase quatro dias de julgamento. Na ocasião, os acusados foram interrogados e negaram qualquer participação no crime.

O corpo de Aline foi encontrado nu em um cemitério da cidade em 14 de outubro de 2001, com 17 perfurações pelo corpo. Moradora de Manhumirim (MG), ela tinha chegado a Ouro Preto três dias antes para uma festa de universitários.

Figura 14 – Última reportagem sobre o Caso Aline na *Folha de S. Paulo*

Com título de “Justiça mantém sentença que inocentou jovens por morte de estudante em Minas”, a matéria inicia indicando que o pedido do Ministério Público pela anulação da sentença que inocentou Camila, Cassiano, Edson e Maicon foi negado pela Justiça de Minas, no dia anterior.

No segundo parágrafo, o jornalista, não creditado por nome nessa reportagem, traz novamente o argumento levantado pela promotoria durante a acusação, onde afirmava que o grupo havia sacrificado Aline como parte de um ritual relacionado a um jogo de RPG e que os quatro eram simpatizantes do satanismo. Para concluir, o parágrafo informa que os acusados negam qualquer participação no crime. Como foi dito pelo jornal, a associação tanto dos jovens quanto do RPG com o satanismo não é desfeita, mas somente em relação ao crime em si.

Segundo aponta o jornal, a desembargadora Márcia Maria Milanez negou o pedido do Ministério Público pois esse não apresentava nenhuma nova prova que justificaria a cassação do veredito, mas apenas estava discordando da versão acatada pelos jurados, e que nenhuma violação às normas processuais havia ocorrido para justificar essa ação. Essa decisão foi compartilhada pelos desembargadores Delmival de Almeida Campos e Flávio Leite, que atuaram como revisor e vogal, respectivamente.

Após apontar o ocorrido, a reportagem destaca que a absolvição dos acusados ocorreu em julho do ano anterior, em um julgamento que levou quase quatro dias, onde os quatro negaram participação no crime. No parágrafo seguinte, último dessa matéria e conseqüentemente último abordando o caso no jornal *Folha de S. Paulo*, o jornalista descreve como foi encontrado o corpo de Aline no dia 14 de outubro de 2001, nu e com 17 perfurações pelo corpo, no cemitério da cidade. Uma vez mais, é veiculado pelo jornal que a vítima morava em Manhumirim, em Minas Gerais, e teria ido até Ouro Preto três dias antes, em 11 de outubro, para participar de

uma festa universitária, porém outras fontes indicam que Aline Silveira Soares havia viajado de Guarapari, no Espírito Santo. Isso faz com que seja questionável, uma vez mais, o quanto das informações iniciais acerca do caso foram averiguadas.

Destaca-se também como após a conclusão do julgamento, a forma como o caso passou a ser abordado pelo jornal pareceu mais branda. Mesmo que de forma que simulasse certa isenção, a *Folha de S. Paulo*, nas matérias que antecederam a absolvição dos três moradores da República Sonata e da prima da vítima, fez com que diversas vezes o destaque fosse dado à teórica ligação que a situação possuía com práticas de sacrifício humano e satanistas.

Ainda que a *Folha de S. Paulo* busque uma abordagem de aparente neutralidade ao retratar o Caso Aline em seus veículos jornalísticos, observa-se como as matérias são construídas de forma que a narrativa elaborada pelas forças de acusação recebam mais destaque, ainda que seus argumentos apresentem diversas falhas. Em 11 publicações relacionadas ao Caso Aline, em apenas uma, por um parágrafo, foi abordado o fato da acusação não apontar como os quatro acusados teriam cometido o crime, baseando toda a argumentação em uma tentativa de relacionar o grupo aos jogos de RPG e tal prática a elementos satânicos, que segundo faziam crer, deveria ser combatido. Isso demonstra não apenas como a moral cristã estava pautando a investigação da polícia de Ouro Preto, como também se fazia presente na redação deste jornal, contribuindo para que os jogos de RPG adquirissem no imaginário de parte da população uma relação infundada com práticas satanistas e passasse a ser visto como algo prejudicial não apenas para seus consumidores como também para toda a sociedade, ao ponto que fosse discutida a criminalização de sua venda e consumo.

O Caso Aline foi repercutido por diversos jornais brasileiros, sobretudo aqueles de circulação nacional e com foco no estado de Minas Gerais. Seguindo a forma de escolha dos materiais para este trabalho, que se dá através de pesquisas sobre o assunto na ferramenta de busca do navegador de internet e nos próprios portais de notícia selecionados, foram encontradas duas reportagens no jornal *Estado de Minas* onde a morte de Aline Silveira Soares foi abordada. O jornal em questão é um dos principais de formato impresso de Minas Gerais. No entanto, nenhuma das matérias se referem a este caso em si. Ambas publicações retratam a morte de uma universitária de 19 anos, Thaís Rufino Sodré, na cidade de Ouro Preto, em Minas Gerais. Como o caso ocorreu às vésperas da Festa do Doze, o jornal cita como a celebração na cidade já tinha uma relação com outra morte, a de Aline Silveira Soares.

A primeira matéria, com o título “Morte de universitária de 19 anos desafia polícia de Ouro Preto”, foi publicada em 11 de outubro de 2016 e assinada por Valquiria Lopes. O Caso Aline é citado já no primeiro parágrafo, dizendo que seu corpo foi encontrado em 13 de outubro

de 2001, apresentando requintes de crueldade e sinais que, segundo diz, apontavam para um ritual de magia negra. Destaca-se como nessa reportagem diz que Aline foi encontrada morta no dia 13, enquanto a maioria das fontes apontam que o encontro ocorreu no dia 14 de outubro, podendo indicar uma falta de checagem durante a produção do material.

The screenshot shows a news article from 'Estado de Minas' with the following content:

Morte de universitária de 19 anos desafia polícia de Ouro Preto
 As vésperas da Festa do 12, corpo de estudante da Ufop é achado amarrado a lençol na casa que dividia com colega

por Valquíria Lopes
 publicado em 11/10/2016 08:02 / atualizado em 11/10/2016 08:11

A jovem era da cidade de Ponte Nova, na Região da Zona da Mata
 (foto: Reprodução internet/Facebook)

A Polícia Civil investiga a morte de uma estudante do curso de ciências biológicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP), ocorrida na manhã de ontem, no Bairro Bauxita, na cidade da Região Central de Minas. O corpo de Thais Rufino Sodré, de 19 anos, foi encontrado por volta das 10h da manhã, pela colega com a qual dividia a moradia estudantil e por policiais. A jovem estava enforcada por um pano amarrado ao pescoço. Apesar de indícios de autoextermínio, um inquérito vai apurar o caso. A morte ocorreu às vésperas da tradicional Festa do Doze, que em todo 12 de outubro reúne alunos e ex-alunos da UFOP para beber e festejar nas repúblicas e ruas da cidade. A comemoração tradicional ficou marcada de forma trágica em 13 de outubro de 2001, quando a estudante Aline Silveira Soares, de 18 anos, foi encontrada morta, com requintes de crueldade e sinais que apontavam para um ritual de magia negra.

SAIBA MAIS
 18:04 - 10/10/2016
[Universitária é encontrada morta em Ouro Preto](#)
 16:51 - 11/10/2016
[Parentes de universitária morta em Ouro Preto vão depor na próxima semana](#)

O corpo da estudante estava nu, com 17 perfurações, sobre um túmulo do cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Os braços de Aline estavam abertos e os pés, cruzados, como se ela tivesse sido crucificada. Os assassinos usaram o sangue da vítima para fazer desenhos na vítima. Uma prima da vítima e três estudantes moradores de uma república da cidade foram acusados do crime. Na época, havia suspeita de que o crime tivesse sido motivado por um jogo de Role Playing Game (RPG). O júri, porém, inocentou todos eles oito anos depois. Até hoje o assassinato segue impune e misterioso.

No caso de ontem, a amiga de Thais voltava de viagem quando se deparou com a porta destrancada e avistou um vulto ao entrar em casa. Com medo, a universitária chamou a polícia e voltou a entrar na casa na companhia dos policiais, quando se deparou com o corpo da colega amarrado pelo pescoço. Informações repassadas pelo delegado que apura o caso à assessoria de imprensa da Polícia Civil dão conta de que Thais apresentava quadro de depressão.

CONTINUA APÓS A PUBLICIDADE

Figura 15 – Citação do Caso Aline em matéria do *Estado de Minas*

O parágrafo seguinte segue descrevendo como o corpo da vítima de 2001 foi encontrado. Nesse ponto, é dito que os assassinos utilizaram o sangue da estudante para criar desenhos por seu corpo, logo em seguida trazendo que três moradores de uma república da cidade e a prima de Aline foram acusados e que na época em que o caso ocorreu, suspeitando-se que o crime fosse motivado por um jogo de RPG. No entanto, a autópsia realizada no caso só foi capaz de comprovar a presença de uma única pessoa atuando no assassinato, informação que não é apresentada nessa matéria. Da forma como esse texto foi escrito, a responsabilidade continua sendo atribuída aos quatro inicialmente acusados durante as investigações, mesmo que nessa data todos já haviam sido inocentados. No fim do parágrafo, é enfim dito que o júri inocentou os quatro acusados após oito anos e que até então o assassinato seguia impune e sem solução.

Após isso, a matéria segue abordando o caso ocorrido em 2016, sem nenhuma nova menção ao Caso Aline.

A outra matéria do jornal *Estado de Minas* onde o Caso Aline é citado foi publicada no mesmo dia, 11 de outubro de 2016, dessa vez sem um jornalista creditado, e traz informações similares à publicação anterior. Nessa, a responsabilidade do crime também é associada a mais de uma pessoa, ao contrário do que indicou a autópsia, porém dessa vez não se entra em detalhes sobre quem foram as quatro pessoas acusadas, apenas dizendo terem sido inocentadas em júri popular, e sem que também seja feita qualquer menção aos jogos de RPG durante a matéria.

Seções ESTADO DE MINAS Gerais

Parentes de universitária morta em Ouro Preto vão depor na próxima semana

A polícia trabalha com a possibilidade de suicídio da estudante Thais Sodré, cujo corpo foi encontrado com pano amarrado ao pescoço. A perícia no imóvel e exame de necropsia podem confirmar o auto-extermínio

Postado em 11/10/2016 18:31

A jovem era da cidade de Ponte Nova, na Região da Zona da Mata
(Foto: Reprodução/Instagram/haudack)

Parentes de universitária Thais Rufino Sodré, de 19 anos, vão prestar depoimento e partir da segunda-feira na Delegacia de Homicídios de Ouro Preto, na Região Central. Os investigadores querem levantar um perfil de jovem, cujo o corpo foi encontrado no quarto que ela dividia com uma colega do curso de ciências biológicas da Universidade Federal de Ouro Preto (UFOP).

SAIBA MAIS

09:03 11/10/2016
[Morte de universitária de 19 anos desafia polícia de Ouro Preto](#)

14:54 10/10/2016
[Universitária é encontrada morta em Ouro Preto](#)

A polícia trabalha com a possibilidade de suicídio, já que Thais foi encontrada enforcada, com um pano amarrado ao pescoço. A perícia no imóvel, bem como os exames de necropsia de jovem serão fundamentais para confirmar se é um caso de auto-extermínio ou assassinato. A Polícia Civil não tem previsão de quando os laudos dos exames ficam prontos.

O corpo de jovem foi encontrado na manhã deste segunda-feira, no apartamento no Beirão Baucite. A colega dela, ao perceber uma situação suspeita, chamou os policiais militares. A morte de universitária ocorreu às vésperas da tradicional Festa do Doze, em que no feriado de 12 de outubro alunos e ex-alunos da UFOP se reúnem para beber e festejar nas repúblicas e ruas de cidade.

A comemoração tradicional ficou marcada de forma trágica em 13 de outubro de 2001, quando a estudante Aline Silveira Soares, de 18 anos, foi encontrada morta, com requintes de crueldade e sinais que apontavam para um ritual de magia negra, num cemitério.

O corpo da estudante estava nu, com 17 perfurações, sobre um túmulo do cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. Os braços de Aline estavam abertos e os pés, cruzados, como se ela tivesse sido crucificada. Os assassinos usaram o sangue da vítima para fazer desenhos na vítima. Quatro pessoas chegaram a responder pelo crime, mas foram inocentadas em júri popular.

No caso de Thais, a amiga dela voltava de viagem quando se deparou com a porta destrancada e avistou um vulto ao entrar em casa. Com medo, a universitária ligou para a Polícia Militar e só entrou no imóvel acompanhada dos militares. Eles então se depararam com o corpo da universitária enforcado pelo pescoço.

CONTINUA APÓS A PUBLICAÇÃO

MAIS LIDAS

- 08:46 23/04/2022 [Barridos de 20 municípios tocam história mineira com linha e poeira](#)
- 04:00 18/01/2022 [Sabe que BH tem há 18 anos um Estatuto de Proteção? Veja onde ele tropeça](#)
- 01:00 19/04/2022 [Estão de Minas descobre vivo o homem cuja comida arde](#)
- 14:29 11/04/2020 [COVID-19: Lei obriga hospitais a informar estado de pacientes à família](#)
- 11:52 28/04/2022 [Quais as 10 maiores cidades de Minas](#)

Publicado em 11/10/2016

Figura 16 – Citação do Caso Aline em outra matéria do *Estado de Minas*

Como as reportagens do *Estado de Minas* não abordavam diretamente o assassinato de Aline Silveira Soares e toda a investigação e julgamento que resultaram disso, o que se apresentou é bastante escasso para realizar uma análise acerca da utilização de pânico satânico nesse caso específico pelo veículo de comunicação. É possível que outras matérias tenham sido

produzidas pelo jornal *Estado de Minas* a respeito do Caso Aline, mas através da forma de seleção de materiais utilizada neste trabalho de conclusão de curso, não foi possível encontrar. O que se percebe é que mesmo após 15 anos, o Caso Aline continua sendo relacionado com o satanismo, mesmo com a hipótese do envolvimento da vítima com traficantes sendo melhor fundamentada. O pânico satânico ainda se faz presente nesses materiais, mesmo quando não é tão destacado. Vale ressaltar como por vezes a ótica cristã define como magia negra qualquer ritual ou prática religiosa que não segue as doutrinas do cristianismo, ainda que nem sempre esteja realmente associado à figura do diabo, mas com entidades e deuses próprios. Com isso, utilizar um termo tão genérico como magia negra para relacionar a uma prática capaz de causar danos às pessoas, como feito no Caso Aline, pode resultar em uma perseguição também a qualquer crença ou doutrina religiosa que esteja fora do cristianismo.

Além disso, mesmo após a absolvição de Camila, Cassiano, Edson e Maicon, eles continuam sendo associados ao caso, sem que seja feita qualquer indicação de como as provas que sustentavam tal acusação eram pouco substanciais, enquanto outro possível acusado, Fabrício Gomes, quase nunca é referido nas matérias produzidas sobre o assunto.

Um dos principais conglomerados de veículos midiáticos do Brasil é o *Grupo Globo*. Dentre os portal online pertencentes ao grupo com reportagens de estrutura de impresso que produziram materiais acerca do Caso Aline estão os portais *O Globo* e *GI*.

A primeira matéria sobre o assunto data de 19 de outubro de 2001, cinco dias após o corpo de Aline Silveira Soares ser encontrado em um cemitério de Ouro Preto, em Minas Gerais. O material é associado ao *Jornal da Globo*, sem ter um repórter creditado.



JORNAL DA GLOBO

/ edição do dia 19/10/2001

19/10/01 - 00h00 - Atualizado em 19/10/01 - 00h00

A morte imita o jogo

A polícia de Ouro Preto tem convicção de que a estudante Aline Soares foi assassinada por um grupo que transformou a história de um jogo de RPG em realidade.

A polícia de Ouro Preto junta as peças de um quebra-cabeças para tentar desvendar o assassinato da estudante Aline Soares. Hoje, foram encontrados livros de bruxaria e satanismo, na república onde a vítima ficou hospedada, antes de morrer. A polícia encontrou também manuais e peças de um jogo de RPG.

Cinco dias de investigação. Quinze depoimentos. E a polícia de Ouro Preto tem uma convicção: a estudante Aline Soares foi assassinada por um grupo, que transformou uma história de um jogo de RPG em realidade. A prima da estudante, Camila, é uma das suspeitas.

Ela acompanhava Aline em Ouro Preto e entrou em contradição no depoimento ao delegado. Na lista de suspeitos, ainda estão o jogador que usava o codinome de Anjo da Morte e outro estudante. Os dois têm ferimentos no corpo. Podem ser os sinais da última reação da vítima. À polícia, eles disseram que as marcas são das namoradas.

"Nós vamos ouvir agora as namoradas desses estudantes e nós vamos confirmar. E elas vão ter que assumir o compromisso em dizer a verdade", aponta o delegado Adauto Corrêa.

E os suspeitos podem ter extrapolado o jogo. Hoje, os investigadores cumpriram um mandado de busca e apreensão em três repúblicas de estudantes.

Nesta, onde Aline se hospedou com a prima e uma amiga, foram apreendidos peças e manuais do RPG e vários livros de bruxaria, magia negra e satanismo. Num deles, o aviso: "a magia e os rituais descritos não devem ser utilizados fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes. Este é apenas um jogo. A realidade é muito pior".

A primeira prisão pode acontecer nas próximas horas. Um grupo de policiais já deixou Ouro Preto. Eles vão procurar um suspeito no leste do estado e no Espírito Santo. Seria um dos jogadores, com informações que podem ajudar a polícia a esclarecer o assassinato.

últimas edições

out 2001

D	S	T	Q	Q	S	S
		1	2	3	4	5
7	8	9	10	11	12	13
14	15	16	17	18	19	20
21	22	23	24	25	26	27
28	29	30	31			

seções

- Primeira Página
- Última Edição
- Especiais
- Conecte
- Colunistas
- Charge do Chico
- Bônus do JG
- Serviços
- VC no JG
- Newsletter
- Fale Conosco
- História do JG
- Redação
- Videos

Primeira Página
Blogs e Colunas

Tamanho da letra
A- A+

Figura 17 – Matéria do *Jornal da Globo* no dia 19 de outubro de 2001

Seu título, “A morte imita o jogo”, faz uma brincadeira com o ditado popular “a vida imita a arte”, mas que além de pouco dizer sobre o que se trata a matéria, visto que está em um jornal e não em um objeto publicitário, ainda afirma que a morte de Aline foi causada em decorrência do jogo de RPG, algo que na época já era pouco fundamentado e posteriormente se mostrou falso. Com isso, desde o primeiro contato com a primeira matéria publicada pelo veículo associado ao *Grupo Globo*, já é perceptível que a narrativa proposta pelos investigadores de Ouro Preto será seguida e reiterada.

A linha fina traz que a polícia de Ouro Preto tinha convicção de que a morte de Aline fora causada por um grupo que havia transformado a história do jogo de RPG em realidade. Com isso, a imprensa novamente coloca o RPG como ponto central do crime, baseando-se apenas em uma convicção dos investigadores, sem a presença de indícios reais acerca disso.

Ao assumir esse papel, o jornal coloca a si próprio e as demais forças de investigação do caso como em uma cruzada contra não apenas os quatro acusados, mas toda a suposta influência maligna do RPG. Assim, como já visto, o veículo pode exercer influência em seus

consumidores, definindo um cenário de “nós contra eles”, sobretudo com o apelo à ética cristã, que permeou este caso e por vezes tem ainda mais impacto na visão de mundo dos indivíduos.

O primeiro parágrafo, onde tradicionalmente encontram-se as informações mais importantes de uma matéria, tem aqui como ponto principal falar sobre a relação estabelecida entre o crime e o satanismo, antes mesmo de entrar em detalhes quanto a morte de Aline, demonstrando qual será o foco do jornal neste caso. Destaca-se também o uso de uma linguagem menos objetiva ao longo do texto.

Segundo fala o veículo midiático, a polícia de Ouro Preto estava na época juntando as peças para descobrir a verdade sobre a morte da vítima e, no dia da publicação, haviam encontrado livros de bruxaria e satanismo na república onde ela havia se hospedado, além de manuais e peças de um jogo de RPG. Como visto anteriormente, os itens de satanismo e bruxaria apontados pela mídia provavelmente tratam-se de suplementos para o livro de regras do RPG Vampiro - A Máscara. Assim, seriam apenas obras fictícias que ampliam a experiência de um jogo interpretativo, não possuindo qualquer elemento palpável que pudesse fazê-lo ser responsabilizado pelo assassinato de Aline Silveira Soares.

O segundo parágrafo destaca que em cinco dias de investigação, a polícia havia coletado quinze depoimentos, e já estavam convictos que Aline fora assassinada por quatro jovens, entre eles a prima da vítima, que como trazido no título da reportagem, haviam transformado a história do jogo em realidade. Como visto da análise da primeira matéria publicada pela *Folha de S. Paulo*, no dia 19 de outubro de 2001, o termo convicção que aqui também aparece demonstra que ainda não havia exatidão ou provas contundentes que classificassem os acusados como responsáveis pelo assassinato e, menos ainda, que o crime havia sido causado como consequência da jogatina. Dessa vez, no entanto, o termo não aparece entre aspas, de forma que sem esse destaque, passa-se uma ideia de normalidade quanto a isso, o que justificaria a imprensa adotar essa narrativa como o caminho mais plausível.

No parágrafo seguinte, a matéria segue falando sobre Camila Dolabella Silveira, prima da vítima, que viajou com ela até Ouro Preto. Segundo o jornalista, ela teria entrado em contradição em seu depoimento ao delegado, no entanto essa questão, que seria tão importante dado o contexto investigativo da época, não apresenta mais detalhamentos e dado o resultado do caso, com ela e os demais acusados sendo absolvidos, soa vago, seja por parte dos investigadores ou do veículo de imprensa, que por trazer essa questão sem averiguação, é tão responsável quanto a polícia pela perseguição a qual os réus foram submetidos socialmente.

Outro suspeito apontado pelo *Jornal da Globo* não tem seu nome revelado, mas aponta-se que utiliza o codinome Anjo da Morte. Nesse ponto, qualquer elemento que apresentasse

algum aspecto sombrio era destacado pelo jornal, sempre fortalecendo a narrativa dos quatro jovens como culpados do assassinato antes mesmo de um julgamento. Essa alcunha, assim como pôsteres de RPG e bandas de rock, livros de fantasia e anotações, ganhavam uma função similar a provas para construir essa ideia. Esse jovem e outro acusado que morava na mesma república possuíam ferimentos no corpo, segundo eles causados por suas namoradas, mas que para a polícia e para o jornal, poderiam ser sinais de uma última reação da vítima. No entanto, quando o caso vai a júri, um dos agravantes apresentados seria a incapacidade de defesa de Aline, que contraria esse apontamento. Isso, uma vez mais, faz parecer que as entidades investigativas desse caso, polícia e mídia, haviam definido seus culpados e apenas buscavam formas de comprovar seu ponto. Há então uma fala do delegado responsável pelo Caso Aline, Adauto Corrêa, dizendo que iriam ouvir as namoradas dos acusados, mas que elas teriam que assumir o compromisso de dizer a verdade, o que é trazida com certo tom de ameaça, gerando descredibilização na defesa dos jovens.

A reportagem então diz que os suspeitos poderiam ter extrapolado o jogo, mais uma vez imputando a culpa do crime no RPG e seus jogadores. Nessa matéria, não é trazido as declarações de que Aline, antes de desaparecer, teria sido vista com Fabrício Gomes, um traficante de drogas conhecido em Ouro Preto, assim como também não é dito que seu corpo apresentava sinais de violência sexual, o que levaria a investigação para outro caminho, afastando os elementos usados para o pânico satânico e abordando questões como dependência química, abuso de drogas e assédio sexual, questões mais palpáveis mas talvez sem tanto apelo ao público quanto a excentricidade de um ritual satânico.

Contando que os investigadores estavam cumprindo mandados de busca e apreensão em repúblicas da cidade, é dito novamente que foram apreendidos peças e manuais de RPG, além de livros de bruxaria, magia negra e satanismo, onde em um havia um aviso de que as magias e rituais descritos na obra não deveriam ser utilizadas fora do jogo, pois poderiam ferir os participantes, tratando-se apenas de um jogo e que a realidade era algo ainda pior. Esse tipo de aviso está presente na maioria dos materiais de RPG, pois é importante deixar claro que tudo não passa de uma brincadeira. Isso não indica uma relação da prática com rituais reais - muito pelo contrário, dado o que é dito no aviso -, mas é apenas uma medida de segurança, algo presente em diversas coisas, incluindo jogos e brinquedos. Como já dito neste trabalho, até mesmo em práticas de LARP, quando se atua durante todo o tempo do jogo como se fizesse parte daquele universo, é preciso deixar claro que nada que ocorre deve ser levado para fora do ambiente de jogatina.

Para finalizar, a matéria diz que a primeira prisão já poderia ocorrer nas próximas horas, gerando pela forma como comunica a ideia dos acusados como culpados antes mesmo do fim das investigações e do devido processo legal. Segundo traz o jornal, a polícia havia deixado a cidade de Ouro Preto para procurar outro suspeito, também jogador de RPG, que teria informações que ajudariam no esclarecimento do crime. Indicando que a polícia está em busca de outra pessoa relacionada ao jogo, é possível que seja criada uma ideia de caçada a esses elementos, algo que poderia ser transmitido à população como parte das consequências do pânico moral que o veículo de imprensa colaborava para gerar. Destaca-se como o RPG é trazido novamente para o foco da investigação pelo *Jornal da Globo*, ao que consta sem nenhum motivo a não ser a convicção da acusação.

A segunda reportagem disponibilizada por um veículo do *Grupo Globo* também é atribuído ao *Jornal da Globo*, publicado no dia 17 de janeiro de 2002, também sem um repórter creditado e, como o texto anterior, com uma linguagem menos direta e objetiva, como costumam ser materiais jornalísticos, sobretudo em casos mórbidos como esse. Isso talvez demonstre uma falta de profissionalismo na abordagem da situação ou ainda sendo uma linha definida para dialogar melhor com seu público-alvo.



/ edição do dia 17/01/2002

17/01/02 - 00h00 - Atualizado em 17/01/02 - 00h00

Motivo fútil

Polícia diz que assassinato de estudante em Minas foi inspirado no RPG

Um crime bárbaro e um motivo fútil. A polícia de Ouro Preto, em Minas Gerais, indiciou hoje cinco pessoas pela morte de uma estudante no ano passado. Ela foi vítima de um jogo em que os participantes assumiram, na vida real, as personagens de ficção.

Quase três meses de investigação. E a polícia concluiu o que já desconfiava desde o dia do crime: o assassinato de Aline Soares foi o fim de uma versão violenta de um jogo de RPG, em que os jogadores criam uma história e assumem o papel dos personagens.

O Jornal da Globo teve acesso a este relatório oficial, em que os investigadores concluem: "Aline Soares foi vítima de uma trama diabólica realizada por duas amigas e pelos três moradores da república onde ela se hospedou".

Segundo a polícia, eles tiraram a vida de Aline pelo mero prazer de realizar um jogo perfeito. Depois de muitas contradições e álbis falsos, os cinco foram indiciados por homicídio qualificado por motivo fútil.

"Nós entendemos da necessidade da prisão desses elementos pra que a gente esclareça de vez qual foi o autor que praticou o ato diretamente na vítima", explica o delegado Adauto Corrêa.

O crime foi no dia 14 de outubro do ano passado. O corpo da estudante Aline Soares, de 18 anos, foi encontrado no cemitério da igreja de Nossa Senhora das Mercês com 15 perfurações, os pés cruzados, os braços abertos como se ela tivesse sido crucificada, uma cena que lembrava um ritual macabro. Dias depois, a polícia apreendeu, na república onde Aline ficou, dezenas de manuais e livros de RPG, satanismo e bruxaria.

Agora é com o Ministério Público. A promotoria tem até o dia 31 de janeiro para decidir se acata ou não os pedidos de prisão preventiva. O promotor responsável pelo caso já disse que vai usar todo esse tempo para analisar o inquérito.

Enquanto isso, dos três estudantes indiciados que moravam aqui em Ouro Preto, um se mudou no início das investigações. Os outros dois, segundo a polícia, deixaram a cidade nas últimas horas, assim que souberam que poderiam ser presos.

últimas edições

jan 2002

D	S	T	Q	Q	S	S
	1	2	3	4	5	
6	7	8	9	10	11	12
13	14	15	16	17	18	19
20	21	22	23	24	25	26
27	28	29	30	31		

seções

- Primeira Página
- Última Edição
- Especiais
- Conecte
- Colunistas
- Charge do Chico
- Bônus do JG
- Serviços
- VC no JG
- Newsletter
- Fale Conosco
- História do JG
- Redação
- Vídeos

Primeira Página

Blogs e Colunas

Brasil

Tamanho da letra: A- A+

Figura 18 – Matéria do *Jornal da Globo* no dia 17 de janeiro de 2002

Já no título, “Motivo fútil”, o jornal demonstra que seguirá reforçando a narrativa da acusação em colocar o jogo de RPG como o motivo para o assassinato de Aline, deixando qualquer isenção aparente de lado. Na linha fina, essa noção é reforçada ao trazer que a polícia aponta que o crime foi inspirado no jogo de RPG.

No primeiro parágrafo, onde o jornalista conta que a polícia de Ouro Preto indiciava naquele dia cinco pessoas pela morte de Aline, é dito que ela teria sido vítima de um jogo onde os participantes assumem personagens fictícios na vida real. Além de ser uma retratação grosseira do RPG, dessa vez a afirmação é feita sem que a fala fosse atribuída à acusação. Com isso, já é possível perceber como o *Jornal da Globo* atuou diretamente para a difusão do pânico satânico acerca dos RPGs durante os anos 2000.

No segundo parágrafo essa ideia é mantida, onde é dito que após três meses de investigação a polícia de Ouro Preto havia concluído que a morte de Aline foi causada por uma

versão violenta de um jogo de RPG, como já desconfiava desde quando o corpo da vítima foi encontrado. Através desse apontamento, a hipótese de que os investigadores haviam definido um culpado antes do processo investigativo e apenas buscaram provas que sustentasse isso ganha ainda mais força. Pela forma como o caso estava sendo transmitido pelo *Jornal da Globo*, é possível que também compartilhassem dessa questão. Nesse ponto, o veículo é enfático ao caracterizar os quatro jovens envolvidos no caso como culpados, mesmo que com o decorrer do processo ficou nítido como o embasamento para essa acusação apresentava diversas falhas. Ao ter parte importante na construção dessa narrativa, o *Jornal da Globo* definiu a posição de Camila, Cassiano, Edson e Maicon como condenados, consequentemente colocando a polícia e a imprensa em um patamar de justiceiros em um crime tão brutal e com motivação fútil - se não diabólica -, posição em que também estariam os consumidores que acreditassem e concordassem com essa abordagem. Dessa forma, a perseguição ao qual os acusados eram submetidos se tornava justificada.

O *Jornal da Globo* então informa que teve acesso ao relatório oficial da polícia, onde constaria que Aline foi vítima de uma trama satânica arquitetada por sua prima, a amiga que havia viajado com elas e pelos três moradores da república onde se hospedaram. Para eles, o crime fora realizado pelo prazer de realizar um jogo perfeito. Essa afirmação sequer faz sentido levando em conta a forma como são os jogos de RPG, onde o objetivo é que todos os participantes colaborem para a criação de uma história divertida para todos. Mas nessa matéria, como nas demais, os aspectos do RPG foram pouco detalhados, sustentando-se apenas uma associação da prática com rituais macabros.

O veículo de imprensa então diz que os cinco jovens foram indiciados por homicídio qualificado por motivo fútil, após muitas contradições e álibis falsos. Como se revela durante o julgamento do caso, a polícia não foi capaz de definir com precisão o papel de cada um dos acusados no crime ou de definir como, onde e em que momento as ações teriam ocorrido, uma acusação vaga que dificultou a apresentação de um álibi exato. Essa questão não é apresentada pelo jornal, que, ao contrário, segue reforçando o ponto da acusação.

Em seguida, surge a fala do delegado Corrêa, onde diz que a prisão dos jovens era necessária para que fosse possível descobrir quem foi o autor do assassinato. Isso demonstra como até então não havia provas que definissem um responsável. Talvez nesse ponto a polícia recorria à prisão como forma de coagir algum deles a se entregar, além de que assim seria possível demonstrar competência e uma efetividade em lidar com os elementos apresentados como perigosos para a sociedade, dado todo o pânico satânico que havia se criado sobre o caso.

A matéria então descreve como o corpo da estudante foi encontrado no dia 14 de outubro do ano anterior, elemento que havia recebido pouco destaque nos materiais veiculados pelo *Jornal da Globo*, que focou mais na relação do RPG com o crime e na associação da prática e dos acusados com elementos tidos como contrários ao cristianismo. É dito que o corpo de Aline foi encontrado no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês - não apresentando o nome completo do local -, com 15 perfurações - sendo que o laudo definiu 17 perfurações - e em posição semelhante à crucificação. Logo após afirmar que a cena remetia a um ritual macabro, o jornal destaca que a polícia apreendeu “dezenas de manuais e livros de RPG, satanismo e bruxaria” (JORNAL DA GLOBO, 2002). Novamente os livros de RPG são colocados como similares a materiais de satanismo e bruxaria, uma relação que não se fundamenta, mas que o jornal insiste em reforçar tal narrativa. Além disso, esses materiais são apontados como possíveis provas de um assassinato, algo que se baseia apenas na moral cristã e que não poderia por si só ser criminalizado, visto a laicidade do Estado. Mas para o *Jornal da Globo*, tendo em vista a forma como o caso estava sendo abordado, seguir uma doutrina vilanizada pelo cristianismo seria prova o suficiente do envolvimento de seus praticantes com a morte de uma jovem.

Toda essa falta de informação que permeia a abordagem do Caso Aline, somado a vários vieses de confirmação e uma mentalidade puramente pautada na ética religiosa, foram elementos fundamentais para a construção do pânico satânico envolvendo os jogos de RPG.

A reportagem então aponta que a responsabilidade passava a ser do Ministério Público, que teria até o dia 31 de janeiro para decidir se os pedidos de prisão preventiva da polícia seriam ou não acatados, com o promotor responsável afirmando que usaria todo o tempo para analisar o inquérito.

O texto finaliza dizendo que um dos três moradores da república havia se mudado da cidade desde o início das investigações, enquanto os outros dois teriam se mudado ao saberem que poderiam ser presos. Com esse apontamento, cria-se a noção de culpados através do ideal presente na sociedade que diz que “quem não deve, não teme”. No entanto, a mídia não aborda como desde a acusação os jovens passaram a sofrer perseguições e ameaças, tendo sua vida em Ouro Preto dificultada e sua segurança incerta.

Em 14 de fevereiro de 2005, outra matéria é publicada, com o título de “A principal suspeita”, atribuída apenas ao *Jornal da Globo*, sem crédito de repórter. A linha fina conta que Camila Dolabella Silveira havia sido presa em Minas Gerais, acusada de participar do assassinato de Aline Silveira Soares, sua prima, três anos antes. É dito ainda que as investigações indicavam tratar-se de um ritual de magia negra, chocando a opinião popular pela

brutalidade. Como apontado na análise da *Folha de S. Paulo*, o uso do termo magia negra é questionável pela generalidade que possui tendo em vista a ótica cristã, classificando assim qualquer prática ritualística que não segue suas doutrinas. Outra questão a ser destacada está em apontar a opinião pública, funcionando como uma justificativa para a forma como o caso estava sendo abordado pelo veículo midiático. A maneira como as informações estavam sendo divulgadas pela imprensa teve papel fundamental na recepção popular, já que se pautou em elementos que geraram pânico moral na sociedade. Além disso, há de forma geral na mídia diversos casos de crimes brutais. O que gerou tamanha repercussão no Caso Aline foi o apelo ao medo do satanismo. Como esse terror foi construído em cima da moral religiosa, esse fenômeno se configura como pânico satânico.

JORNAL DA GLOBO

/ edição do dia 14/02/2005

14/02/05 - 00h00 - Atualizado em 14/02/05 - 00h00

A principal suspeita

Presa em Minas Gerais uma estudante acusada de participar do assassinato da própria prima há três anos. O crime chocou a opinião pública pela brutalidade. As investigações levantaram indícios de rituais de magia negra

Uma denúncia anônima levou os policiais até a fazenda onde Camila estava, em Manhuaçu, a duzentos quilômetros de Ouro Preto. Segundo a polícia, ela resistiu à prisão e planejava fugir.

"Estava com a bolsa toda preparada já pra ir embora viajar pra algum lugar que ela tivesse que ir e tudo o mais", diz o delegado Getúlio Vargas Lacerda.

Camila foi levada para Ouro Preto, onde ocorreu o crime, em outubro de 2001. A prima dela, Aline Silveira Soares, foi morta com 15 facadas. O corpo foi encontrado sobre um túmulo num cemitério da cidade. Desenhos feitos com sangue levaram a polícia a suspeitar de um ritual satânico.

Na bagagem do grupo de estudantes, foram encontrados livros de magia negra e de RPG, um jogo em que os participantes assumem personagens de histórias de ficção. Depois de três anos de investigação, a polícia e o Ministério Público não têm dúvida da participação de Camila no assassinato, como informa o delegado Aduino Corrêa. "A Camila, simplesmente, ela perdeu no jogo, tinha que dar alguma coisa em troca e apresentou a prima. Foi entregue a prima como parte de sua dívida."

O advogado de defesa, Rogério Del Corse, disse que Camila pretendia se entregar. "Nós vamos provar que ela não participou, porque não tem o menor indício de que ela tenha participado disso aí."

Camila vai ficar presa na cadeia pública de Ouro Preto numa cela com nove mulheres. Ela foi indiciada por homicídio doloso, com intenção de matar, e pode pegar até 30 anos de prisão. Outros quatro suspeitos de participação no crime, uma mulher e três rapazes, ainda estão foragidos.

últimas edições

fev 2005

D S T Q Q S S

1 2 3 4 5

6 7 8 9 10 11 12

13 14 15 16 17 18 19

20 21 22 23 24 25 26

27 28

seções

Primeira Página

Última Edição

Especiais

Conecte

Colunistas

Charge do Chico

Bônus do JG

Serviços

VC no JG

Newsletter

Fale Conosco

História do JG

Redação

Videos

Primeira Página

Blogs e Colunas

Brasil

Carros

Tamanho da letra

A- A+

Figura 19 – Matéria do *Jornal da Globo* no dia 14 de fevereiro de 2005

No início do texto, é indicado que Camila foi presa após uma denúncia anônima levar a polícia até onde a jovem estava, em uma fazenda em Manhuaçu, em Minas Gerais. Segundo a polícia, ela estava com a bagagem preparada para viajar e resistiu à prisão. Com essa abordagem do jornal, é transmitido a seus consumidores que a perseguição aos acusados era algo louvável.

Assim, a mídia não pode tentar se eximir da responsabilidade dessa perseguição que foi causada aos jovens associados ao crime, ainda mais considerando a absolvição que receberam ao final do processo.

A matéria então conta como o corpo de Aline foi encontrado em um cemitério de Ouro Preto, em outubro de 2001. A descrição novamente erra o número de facadas que a vítima havia recebido, além de trazer uma descrição superficial, focando apenas nos desenhos com sangue que haviam em seu corpo, guiando a situação pela vertente que definia o ocorrido como parte de um ritual satânico, reforçando a narrativa da acusação, ainda que pouco fundamentada, e uma vez mais contribuindo para a criação de pânico satânico acerca do caso.






Mesmo relatando sobre a prisão de Camila, a matéria diz que livros de RPG e magia negra foram encontrados na bagagem do grupo de estudantes, deixando ambíguo se referia-se aos pertences da garota ou de todos os acusados de forma geral, desde o início da investigação. Caso seja a segunda hipótese, a forma como fora escrito busca colocar ainda mais elementos acusatórios em Camila.

O delegado Aduino Corrêa tem então sua fala trazida pela matéria, dizendo que Camila teria perdido no jogo e entregado sua prima como forma de pagar sua dívida. Dada a dinâmica como são os jogos de RPG, não existe o conceito de perder, visto que mesmo com a morte de um personagem, a história está sendo construída. Nesses casos, é comum que o jogador crie um novo personagem para continuar na narrativa ou saia. A hipótese apresentada pelo delegado e reforçada pelo *Jornal da Globo* se fundamenta apenas em achismos, falta de conhecimento sobre o jogo e preconceitos, elementos geralmente centrais na difusão do pânico moral.

A matéria então traz um breve parágrafo com a fala do advogado de Camila, dizendo que provariam que ela não havia participado, já que não havia nenhum indício de sua participação, tema que a imprensa não abordava no momento.

No parágrafo final, o jornalista conta que a acusada seria presa na cadeia pública de Ouro Preto, em uma cela com outras nove mulheres, indiciada por homicídio doloso, podendo ficar presa por até 30 anos. A última frase ainda diz que os outros quatro suspeitos, sendo a amiga que viajou com Aline e Camila, e os três estudantes que moravam na República Sonata, ainda estavam foragidos, novamente incentivando a perseguição a qual os réus seriam submetidos.




Após isso, o Caso Aline só voltou a aparecer em veículos de estrutura impressa do *Grupo Globo* em 2009. A primeira nesse ano foi publicada no jornal *O Globo*, no dia 25 de maio, creditada à Globo Minas e ao próprio *O Globo*.

POLÍTICA

Ex-estudantes acusados de matar jovem em jogo de RPG em Ouro Preto vão a júri popular

Globo Minas, O Globo, e 25/05/2009 - 10:00 / Atualizado em 10/11/2011 - 11:12




 | Newsletter

BELO HORIZONTE - Começou no Tribunal do Júri de Ouro Preto, em Minas Gerais, o julgamento dos três ex-estudantes da Universidade Federal de Ouro Preto (Ufop) acusados de assassinar Aline Silveira Soares, 18 anos, também aluna da universidade, durante um jogo de RPG. Também é acusada pelo crime Camila Dolabella Silveira, prima da vítima. O julgamento é por júri popular.

O corpo de Aline foi encontrado na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, em Ouro Preto, com os braços abertos em forma de cruz. O corpo tinha 17 lesões por objeto cortante.

Segundo o Ministério Público de Minas Gerais, Cassio Inácio Garcia, Edson Poloni Lobo Aguiar, Maicon Fernandes Lopes e Camila Dolabella Silveira teriam cometido o crime durante um ritual envolvendo o jogo de RPG. Os três rapazes moravam em uma república, onde Aline ficou hospedada com a prima, Camila, e com uma amiga para participar da "Festa do Doze".

Na denúncia, aceita pela Justiça em 2004, a promotora Luísa Helena Tróciolo Fonseca destacou que os suspeitos eram praticantes do jogo RPG e adeptos de seitas satânicas, além de usuários de drogas. Dois anos depois, o Tribunal de Justiça decretou a prisão preventiva do grupo, alegando a crueldade do crime. Atualmente, todos os suspeitos estão em liberdade.

O julgamento foi adiado duas vezes desde o fim da instrução do processo, há três anos. O primeiro júri estava marcado para o dia 13 de outubro de 2008, mas devido à ação dos advogados de defesa foi transferido para março deste ano, e depois remarcado para esta tarde.

O Tribunal do Júri é presidido pela juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, da Vara Criminal e da Infância e Juventude. A promotora Luísa Helena Tróciolo Fonseca irá representar o Ministério Público.

Os três acusados haviam convidado uma turma de hippies, que estava acampada perto do cemitério, para uma festa no dia 13, mas nenhum deles estava na república. Naquele mesmo dia, um vigia do cemitério encontrou um túmulo violado, parecendo estar preparado para algum enterro. Ele registrou uma ocorrência e tampou o túmulo.

Para a polícia, eles tentaram acobertar o crime tirando cartazes do jogo RPG do quarto, lavando as roupas usadas e limpando um dos cômodos com cloro. O MP acusou os três também de ameaçarem testemunhas.

Figura 20 – Matéria do *Jornal da Globo* no dia 25 de maio de 2009

Como reforça o título “Ex-estudantes acusados de matar jovem em jogo de RPG em Ouro Preto vão a júri popular”, o jornal continuaria tendo a teórica relação do crime com o RPG como o ponto principal a ser abordado.

Apresentando uma linguagem mais tradicional para veículos jornalísticos do que as reportagens do *Jornal da Globo*, o primeiro parágrafo indica que havia começado o julgamento por júri popular de Cassiano, Maicon e Edson, acusados de assassinar Aline durante uma sessão de RPG, crime do qual a prima da vítima também era réu. Ainda que de forma mais contida, o veículo associado ao *Grupo Globo* segue adotando a narrativa apresentada pela polícia de Ouro

Preto do jogo de RPG como responsável pela morte de Aline, mesmo que com oito anos de investigação as provas utilizadas para sustentar essa hipótese continuavam pouco substanciais.

Em seguida, o texto conta como o corpo da vítima foi encontrado na madrugada de 14 de outubro de 2001. Nessa matéria, o nome do cemitério está completo e o número de lesões é o mesmo da autópsia. No entanto, um erro surge ao falar sobre os quatro acusados, referindo-se a Cassiano Inácio Garcia como Cassio.

A matéria então aponta que segundo o Ministério Público de Minas Gerais, os quatro jovens teriam assassinado Aline durante um ritual envolvendo o jogo de RPG. Da forma como esse ponto é apresentado no texto faz ser perceptível como o jornal *O Globo* busca manter certa isenção aparente, ao contrário da abordagem do *Jornal da Globo*, onde a visão do veículo em concordância com as acusações se apresentava de forma mais explícita.

No quarto parágrafo, o texto aponta que na denúncia, aceita pelo Tribunal de Justiça em 2004, a promotora Luíza Helena Tróculo Fonseca havia destacado que os suspeitos eram praticantes do jogo RPG, adeptos de seitas satânicas e usuários de drogas. A relação entre o satanismo e os jogos de RPG segue sendo o tema principal da acusação e da imprensa, com os jogadores sendo inclusive chamados de praticantes, palavra mais utilizada em contextos de religiões e crenças, colaborando para que pessoas leigas no assunto tenham uma visão deturpada do jogo. Além disso, nenhuma dessas três práticas poderia ser enquadrada como um crime ou prova do cometimento de um.

Em seguida, o jornal informa que dois anos após a denúncia ser apresentada, o Tribunal de Justiça havia decretado a prisão preventiva do grupo sob a alegação da crueldade no crime, mas na atualidade da matéria, todos respondiam em liberdade, demonstrando novamente as consequências que o caminho definido pela investigação, mesmo com pistas indicando outro rumo, tiveram na vida de quatro pessoas que posteriormente se mostraram inocentes. Além disso, é dito que o julgamento deveria ter sido realizado em 13 de outubro de 2008, mas foi adiado para março de 2009 e depois para maio. O jornal então indica que quem presidiria o Tribunal do Júri seria a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, enquanto a promotora Luíza Helena Tróculo Fonseca representaria o Ministério Público.

O jornal então diz que os três rapazes acusados haviam convidado uma turma de hippies que acampava perto do cemitério para uma festa no dia 13, mas nenhum estava na república, além de que nesse mesmo dia um vigia do cemitério havia encontrado um túmulo violado, talvez sendo isso uma tentativa de desacreditar os réus. Ao final do texto, é dito que a polícia apontava que os acusados haviam tentado encobrir o crime retirando cartazes de RPG da república, lavando suas roupas e limpando um dos cômodos com cloro, além de terem

ameaçado testemunhas. Esse apontamento soa como mais uma tentativa de desacreditizar os acusados, ainda mais com a polícia não apresentando com exatidão se o crime teria ocorrido na república ou no cemitério, e caso fosse no primeiro local, como teriam levado o corpo até o cemitério. Novamente, se mostram elementos vagos utilizados para tentar sustentar a hipótese inicial dos agentes de acusação.

No mesmo dia 25 de maio de 2009, o jornal *O Globo* publicou outra matéria sobre o Caso Aline. Dessa vez o material é assinado por Leonardo Guandeline, além de Globo Minas e o próprio *O Globo*.

Adiado pela terceira vez em Ouro Preto o júri de ex-estudantes acusados de matar jovem em jogo ...

Leonardo Guadagnini, O Globo; GloboMinas, e
25/05/2009 - 00:00 / Atualizado em 10/11/2011 - 11:00

Facebook Twitter WhatsApp | Newsletter 53

SÃO PAULO - Uma manobra da defesa adiou nesta tarde, pela terceira vez desde o fim da instrução do processo, o julgamento dos três ex-estudantes da Universidade Federal de Ouro Preto (Ufop) acusados de assassinar Aline Silveira Soares, 18 anos, também aluna da universidade, durante um jogo de RPG, em 2001. Também é acusada pelo crime Camila Dolabella Silveira, prima da vítima. A juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, da Vara Criminal e da Infância e Juventude, marcou um novo júri para 1º de julho, ao meio-dia, por falta de testemunhas de defesa e pelo não comparecimento dos advogados de três dos réus.

O júri popular, que teria início ao meio-dia de hoje, contou apenas com a defesa de Camila, além do comparecimento dos quatro jovens, segundo o Tribunal de Justiça de Minas Gerais. O advogado da prima da vítima, no entanto, alegou que ela não poderia ser julgada de forma desmembrada porque cinco testemunhas de defesa não estavam presentes. Os demais defensores sequer compareceram.

O advogado de Maicon Fernandes Lopes enviou uma assistente com dois pedidos: um para desmembrar o julgamento e outro para adiar a sessão e transferi-la para outra cidade. Já o defensor de Cassiano Inácio Garcia e Edson Poloni Lobo Aguiar mandou um comunicado informando que não vai participar por motivos pessoais.

Por volta das 15h, quando os réus deixavam o fórum, uma multidão concentrada na rua, revoltada, gritava por 'justiça'. **O crime**

O corpo de Aline foi encontrado na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia, em Ouro Preto, com os braços abertos em forma de cruz. O corpo tinha 17 lesões por objeto cortante.

Segundo o Ministério Público de Minas Gerais, Cassio, Edson, Maicon e Camila teriam cometido o crime durante um ritual envolvendo o jogo de RPG. Os três rapazes moravam em uma república, onde Aline ficou hospedada com a prima, Camila, e com uma amiga para participar da "Festa do Doze".

Na denúncia, aceita pela Justiça em 2004, a promotora Luísa Helena Tróculo Fonseca destacou que os suspeitos eram praticantes do jogo RPG e adeptos de seitas satânicas, além de usuários de drogas. Dois anos depois, o Tribunal de Justiça decretou a prisão preventiva do grupo, alegando a crueldade do crime. Atualmente, todos os suspeitos estão em liberdade.

O julgamento havia sido adiado duas vezes desde o fim da instrução do processo, há três anos. O primeiro júri estava marcado para o dia 13 de outubro de 2008, mas devido à ação dos advogados de defesa foi transferido para março deste ano, e depois remarcado para esta tarde, quando foi novamente adiado.

Os três acusados haviam convidado uma turma de hippies, que estava acampada perto do cemitério, para uma festa no dia 13, mas nenhum deles estava na república. Naquele mesmo dia, um vigia do cemitério encontrou um túmulo violado, parecendo estar preparado para algum enterro. Ele registrou uma ocorrência e tampou o túmulo.

Para a polícia, eles tentaram acobertar o crime tirando cartazes do jogo RPG do quarto, lavando as roupas usadas e limpando um dos cômodos com cloro. O MP acusou os três também de ameaçarem testemunhas.

Figura 21 – Segunda matéria do *Jornal da Globo* no dia 25 de maio de 2009

A matéria inicia dizendo que, por conta de uma manobra da defesa, o julgamento estava sendo adiado pela terceira vez desde o fim da instrução do processo. Segundo o jornalista, a situação ocorria pela ausência de testemunhas de defesa e o não comparecimento dos advogados

de Edson, Cassiano e Maicon. A nova sessão foi então marcada para o dia 1º de julho. Da forma como o ocorrido é apresentado, passa-se a ideia de uma ação torpe por parte dos advogados dos acusados, o que colaboraria para a narrativa desse lado como o errado da história, demonstrando a qual parte a mídia favorecia. O texto também dá a entender que o julgamento dos três moradores da República Sonata e de Camila acontecia separadamente, o que não é o caso. O parágrafo também continua a associar o crime como algo realizado em consequência de um jogo de RPG.

Somente no terceiro parágrafo o texto aponta que o advogado de Maicon havia enviado uma assistente, pedindo o desmembramento do julgamento entre os réus, além de que a sessão fosse adiada e transferida para outra cidade. Já o advogado de Cassiano e Edson informou que não poderia participar por motivos pessoais.

No último parágrafo antes de um subtítulo, a partir de onde a reportagem relembra o crime, é dito que na saída do fórum uma multidão havia se concentrado, estando revoltada e gritando por justiça, demonstrando como estava sendo a repercussão do caso na comunidade, muito influenciada pela forma que a mídia abordava o ocorrido e seus acusados, mesmo que as provas não fossem fortes o suficiente.

Após o subtítulo, a matéria repete os mesmos parágrafos da reportagem anterior, que havia sido publicada no mesmo dia, com pequenas alterações, como retirando os sobrenomes dos acusados, trocando o termo foi para havia sido no quarto parágrafo após o subtítulo, indicando que o julgamento havia sido adiado novamente e retirando o parágrafo que indicava quem seria a juíza responsável por presidir o Tribunal do Júri e quem era a promotora que representava o Ministério Público.

Após cerca de um mês desde o material anterior, *O Globo* publica a reportagem “Após adiamento, acusados de matar estudante durante jogo de RPG vão a júri em Minas Gerais”, no dia 30 de junho de 2009, sem crédito de repórter definido.

O GLOBO POLÍTICA

30/06/2009 - 00:00 / Atualizado em 10/11/2011 - 10:50

Após adiamento, acusados de matar estudante durante jogo de RPG vão a júri em Minas Gerais

BELO HORIZONTE - Está agendado, para esta quarta-feira, em Ouro Preto, em Minas Gerais, o julgamento dos acusados de matar a estudante Aline Silveira Soares. De acordo com as investigações, o crime teria sido praticado durante um jogo de RPG. Há sete anos, a estudante foi encontrada morta em um cemitério da cidade histórica. Além de Camila Dolabella Siveira, prima da vítima, são réus no processo Cassio Inácio Garcia, Edson Poloni Lobo Aguiar e Maicon Fernandes Lopes.

O julgamento - marcado anteriormente para o dia 25 de maio - não foi realizado, devido à ausência de testemunhas de Cássio Garcia e dos advogados dos outros três acusados. Na ocasião, a defesa pediu o desmembramento do processo, solicitação que foi negada na Justiça.

Caso os advogados faltem novamente, a presidente do júri, a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, nomeou defensores públicos para substituí-los. A sessão será às 12h no Tribunal do Júri do Fórum Bernardo Pereira de Vasconcelos.

Figura 22 – Matéria do *Jornal da Globo* no dia 30 de junho de 2009

A matéria inicia apontando que havia sido agendado para o dia seguinte o julgamento dos jovens acusados de matar Aline Silveira Soares, em Ouro Preto, Minas Gerais, trazendo que as investigações indicavam que o crime teria ocorrido durante um jogo de RPG. Da forma como aparece no jornal, a noção que se cria é de que haviam provas que realmente indicassem esse caminho, mas como visto durante todo o processo e tendo em vista o resultado do julgamento, os elementos que a acusação utilizou para montar esse argumento eram majoritariamente baseados em convicções e distorções de diversas características tanto da prática quanto dos fatos ocorridos. Assim, o mais certo seria apontar que essa afirmação estava de acordo com a acusação, não com as investigações. Novamente, isso demonstra as intenções da imprensa em suportar a narrativa do jogo como responsável pelo crime, não em revelar o que de fato havia acontecido com a vítima. Ainda nesse parágrafo, é dito que o assassinato ocorrera sete anos antes, com o corpo sendo encontrado em um cemitério da cidade, com os quatro réus sendo apresentados ao fim, uma vez mais com o nome de Cassiano trocado por Cassio.

Em seguida é dito que o julgamento não havia sido realizado na data anteriormente definida, em 25 de maio, devido a ausência dos advogados dos três rapazes e de testemunhas

de Cassiano, novamente com seu nome trocado para Cássio, agora com acento, sendo uma falha com a informação trazida antes no mesmo texto, já que estava errada. É apontado também que na data anterior foi solicitado o desmembramento do processo entre os acusados, mas o pedido foi negado pela Justiça de Minas Gerais.

Ao fim, é revelado que a juíza que presidia o júri nomeou defensores públicos para substituir os advogados caso esses não comparecessem novamente. É então indicado pela reportagem onde e em que horário ocorreria a sessão.

Em 1º de julho de 2009, dia em que inicia o julgamento do Caso Aline, uma nova matéria foi publicada por um veículo do *Grupo Globo*, dessa vez no portal *G1*, creditada ao próprio *G1* e com título “Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri”.

01/07/09 - 12h12 - Atualizado em 01/07/09 - 12h56

Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri

Segundo denúncia, crime foi motivado por jogo e ritual de magia negra. Corpo foi encontrado em cemitério de igreja, em outubro de 2001.

Do G1, em São Paulo

Tamanho da letra
A- A+

saiba mais

Mulher é condenada a 18 anos de prisão pela morte de marido em SC

Acusado de matar mãe e 2 filhas é condenado a 62 anos de prisão

Mulher é condenada a 17 anos de prisão por envenenar ex-marido em MG

Quatro estudantes acusados de envolvimento na morte de uma jovem, em Ouro Preto (MG), em outubro de 2001, são julgados nesta quarta-feira (1º). O corpo dela foi encontrado no cemitério da Igreja de Nossa Senhora das Mercês e Misericórdia. A vítima estava nua, com braços abertos e pés sobrepostos. Segundo denúncia apresentada pelo Ministério Público, o crime foi motivado por jogo de RPG e rituais de magia negra.

O júri havia sido marcado para 25 de maio, mas não foi realizado por causa da ausência de testemunhas de um dos acusados, que eram consideradas "imprescindíveis", e dos advogados de três. Os advogados enviaram suas justificativas, baseadas em requerimento para desmembramento do processo

Nota divulgada pelo Tribunal de Justiça de Minas Gerais informa que a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, presidente do júri, decidiu não desmembrar o processo, pois já havia apreciado e negado pedido semelhante. A magistrada nomeou defensores para a defesa dos réus, caso os advogados faltem novamente.

ACORDO ORTOGRÁFICO
saiba mais

/ plantão

SEX, 7/1/2011

13h33 | amazonia
Índios suruí apostam no mercado de carbono para conservar sua terra em RO

TER, 4/1/2011

20h08 | amazonia
Filhote de peixe-boi sem a mãe é resgatado no Amazonas

12h48 | amazonia
Expedição faz levantamento inédito do Parque da Serra do Pardo, no Pará

» todas as notícias

/ primeira página

Liminar da Justiça Federal suspende leilão de Belo Monte

Se irá fazer armas nucleares, terá que arcar, diz Lula

Racing x Corinthians

Figura 23 – Matéria publicada no *G1* no dia 1 de julho de 2009

Na linha fina, é dito que, segundo denúncia, o crime teria sido motivado por um jogo e ritual de magia negra. Ao fim, informa que o corpo foi encontrado no cemitério de uma igreja em outubro de 2001.

Magia negra aparece novamente na mídia, um termo genérico, sobretudo quando entendido a partir da ética cristã que, como parece, se fazia presente nas redações jornalísticas pela forma como esse caso foi abordado. Além disso, a narrativa do jogo como algo relacionado a um ritual de sacrifício continua sendo um dos pontos principais nos materiais apresentados, sem qualquer menção às outras alternativas para a solução do caso, mesmo que essas contassem com elementos menos fantasiosos do que a hipótese do ritual satânico envolvendo um jogo

interpretativo. Observa-se também como que com a presença das palavras jogo, ritual de magia negra, cemitério e igreja juntas, cria-se uma ideia de todos esses elementos como coisas relacionadas, já que uma associação entre ritual, cemitério e igreja já é algo comumente presente na sociedade, sendo aqui reforçado pela imprensa. Com o acréscimo do RPG a essa associação, do qual o conhecimento pode ser nichado, esse torna-se objeto de pânico satânico.

O primeiro parágrafo da matéria se dedica a dizer que o julgamento dos quatro acusados de assassinar uma jovem em Ouro Preto ocorreria naquele dia, assim como descrevendo brevemente como a vítima foi encontrada. Por fim, aponta que segundo a denúncia apresentada pelo Ministério Público, o crime foi motivado pelo jogo de RPG e rituais de magia negra.

Nos parágrafos seguintes, a reportagem repete as informações veiculadas na matéria anterior, publicada no jornal *O Globo*, acerca do adiamento da sessão por conta da ausência de testemunhas e dos advogados de três dos réus, previamente marcada para o dia 25 de maio. Nesse trecho, destaca-se as aspas colocadas na palavra imprescindíveis, utilizada ao referir-se à testemunha que não pode comparecer na data. Tal ação pode ser vista apenas como uma característica indicada pela defesa e reproduzida entre aspas para ser atribuída a ela e não como algo dito pelo jornal, ainda que haja outras formas de destacar isso, ou como um modo de ironizar a situação, fazendo crer ser uma estratégia da defesa para estender o caso, passando a ideia de estarem atrasando o cumprimento da justiça, o que seria mais um ponto para que fossem vistos como o lado ruim da história e, conseqüentemente, como culpados.

A reportagem finaliza indicando que o Tribunal de Justiça de Minas Gerais informou que a juíza que presidia o júri negou o desmembramento do processo, o que já havia ocorrido com pedidos anteriores, além de ter nomeado defensores públicos para assumir a defesa dos réus caso os advogados faltassem novamente, como apontado na matéria anterior do jornal *O Globo*.

Outra matéria sobre este tema foi publicada no portal *GI* no mesmo dia, 1 de julho de 2009, creditada ao próprio veículo, com informações do Jornal Nacional.



01/07/09 - 21h34 - Atualizado em 01/07/09 - 21h34

Julgamento de acusados de matar jovem em MG deve terminar no sábado

Segundo advogados, crime foi motivado por jogo e ritual de magia negra. Corpo foi encontrado em cemitério de igreja, em outubro de 2001.

Do G1, com informações do Jornal Nacional

Tamanho da letra: A- A+

O julgamento dos quatro acusados de matar uma estudante em 2001 teve início nesta quarta-feira (1º), em Ouro Preto (MG). Uma testemunha presta depoimento, mas ainda faltam 24 pessoas para serem ouvidas. A previsão é que o julgamento termine no sábado (4).

Veja o site do Jornal Nacional

Para os advogados de acusação, a jovem foi assassinada num jogo. As ruas estão interditadas e a segurança continua reforçada no fórum de Ouro Preto. O julgamento começou com três horas de atraso.

saiba mais

Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri

"Nós acreditamos aqui em uma absolvição, já que não há nos autos absolutamente nenhum elemento que possa vinculá-los a esse homicídio", afirmou o advogado de dois réus, Guilherme Marinho.

Aline Soares Silveira foi morta na madrugada do dia 13 de outubro de 2001, quando tinha 18 anos. O corpo dela foi encontrado em cima de um túmulo. Ela estava nua, de braços abertos, pés cruzados e teve ferimentos feitos com faca.

De acordo com a polícia, ela teria sido morta durante uma partida de um jogo chamado RPG, em uma simulação de um ritual de magia negra. Os réus são a prima de Aline, Camila Dolabela, e mais três rapazes: Cassiano Garcia, Edson Poloni e Maicon Lopes.

A primeira testemunha voltou a atrás no depoimento que está no inquérito. Ela tinha dito que, na noite do crime, ficou com um dos réus até duas da madrugada. Durante o julgamento, afirmou que o rapaz a deixou em casa antes da meia-noite.

Os quatro réus são acusados de homicídio qualificado pela crueldade do crime e sem defesa pra vítima.

G1 especiais

- Carnaval 2011
- Virada de Ano
- Mais especiais

serviços

- Guia Cultural RJ
- Guia Cultural SP
- Downloads
- Indicadores financeiros
- G1 no seu celular

Figura 24 – Outra matéria publicada no *G1* no dia 1 de julho de 2009

Após o título que destacava que o julgamento dos acusados de matar uma jovem em Minas Gerais deveria terminar em quatro dias, no sábado daquela semana, a linha finatraz novamente a hipótese do crime como algo causado em consequência de um jogo e ritual de magia negra, dessa vez como algo apontado por advogados. Há, após isso, novamente a informação de que o corpo havia sido encontrado no cemitério de uma igreja em outubro de 2001.

Além de toda a questão envolvendo uso do termo magia negra, o uso da palavra advogados ao invés de termos referindo-se à acusação ou especificando a quem representam pode ser entendido como uma forma de apelo à autoridade, ainda mais que essa falta de especificação faz soar como se essa fosse uma visão compartilhada pelos advogados como uma entidade, tal qual a Ordem dos Advogados do Brasil.

Após um primeiro parágrafo indicando que o julgamento havia começado naquele dia e que ainda faltavam 24 testemunhas de 25 para depor, com previsão para que o processo terminasse em quatro dias, a matéria aponta que para a acusação, Aline teria sido assassinada em um jogo, sem abordar o RPG em um primeiro momento dessa vez.

É então dito que as ruas do fórum estavam interditadas e a segurança havia sido reforçada, demonstrando como estava sendo a repercussão do caso na época e como os réus eram constantemente ameaçados antes de um resultado ser apresentado, situação para qual a mídia desempenhou um importante papel.

O terceiro parágrafo traz a fala do advogado de dois dos réus, Guilherme Marinho, dizendo que acreditava na absolvição por não constar nos autos nenhum elemento que vinculasse seus clientes ao homicídio. Quanto a isso, a mídia pouco falou desde o começo das investigações, fortalecendo a narrativa de que existia tal relação não apenas entre os acusados e o crime, como também do RPG como causador dele.

O texto então traz um parágrafo descrevendo brevemente como o corpo de Aline Silveira Soares foi encontrado em 2001, seguido da acusação da polícia de Ouro Preto, dizendo que a morte havia ocorrido durante uma partida de um jogo de RPG. O veículo de imprensa então explica RPG como um jogo onde se simula um ritual de magia negra. Essa definição não é apenas infundada como falsa, fruto de desinformação ou uma tentativa de causar pânico satânico sobre a atividade. Como já dito antes, RPG é um tipo de jogo interpretativo onde todos os jogadores, incluindo o narrador - chamado de mestre -, atuam juntos para desenvolver uma história e superar os desafios propostos no cenário imaginário. Ainda que algumas histórias apresentem elementos fantasiosos, o jogo não se define como uma simulação de rituais daquilo tido por certas pessoas como magia negra.

Após destacar Camila, Cassiano, Edson e Maicon como os réus do caso, o jornal aponta que a primeira testemunha a depor havia voltado atrás sobre o que disse no inquérito, anteriormente falando que esteve com um dos réus até às duas da manhã, mas agora dizia que o rapaz teria deixado-a em casa antes da meia-noite, outro elemento destacado como forma de desqualificar a defesa, algo que não ocorreu com frequência nos veículos de imprensa de forma acerca dos argumentos da acusação, que apresentavam incongruências e falta de provas.

Por fim, é dito que os quatro jovens eram acusados de homicídio qualificado pela crueldade que ocorrera e sem que a vítima pudesse se defender, algo com grande potencial de causar revolta na comunidade onde o jornal circularia, ainda mais tendo em vista como a população estava reagindo ao caso, indicado no segundo parágrafo desta matéria.

O início do julgamento do Caso Aline teve outra matéria publicada no portal do *Grupo Globo*, dessa vez associado ao Jornal Hoje, sem um crédito de repórter definido. Após o título que informava o começo do júri, a linha fina diz que Aline Silveira Soares teria sido assassinada durante uma partida de RPG onde teria sido simulado rituais de magia negra. Além da questão envolvendo a imprecisão deste termo, observa-se como não é apontado que essa afirmação é apenas o argumento da acusação. Como está escrito, esse ponto é entregue ao público quase como já sendo um fato.



H / edição do dia 01/07/2009

01/07/09 - 14h11 - Atualizado em 01/07/09 - 14h11

Começa julgamento de acusados de matar jovem em Minas Gerais

Aline Soares teria sido morta durante uma partida de RPG que simulava rituais de magia negra.

RPG é um jogo onde os participantes interpretam seus personagens dentro de uma determinada história, como se eles fossem atores.

Essa já é a quarta tentativa de julgamento, no último, por exemplo, os advogados de defesa não compareceram. Os réus são: Camila Dolabela Silveira (prima da vítima), Maicon Fernandes Lopes, Cassiano Inácio Garcia e Edson Polônio Lobo de Aguiar. O crime aconteceu em outubro de 2001, na época Aline Soares tinha 18 anos.

O corpo de Aline foi encontrado em cima de um túmulo de um cemitério, nú, de braços abertos, pés cruzados (como se tivesse sido crucificada), e ainda tinha 17 perfurações de faca.

Os advogados de defesa alegam que os jovens não participaram do crime – 25 testemunhas foram intimadas. A previsão é de que o julgamento não termine hoje.

últimas edições

jul 2009

D	S	T	Q	Q	S	S
			1	2	3	4
5	6	7	8	9	10	11
12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25
26	27	28	29	30	31	

seções

- Primeira Página
- Última Edição
- Culinária
- Fale Conosco
- Entrevistas
- História do JH
- Newsletter

Tamanho da letra: A- A+

Figura 25 – Matéria associada ao Jornal Hoje, do dia 1 de julho de 2009

O primeiro parágrafo desta matéria tem a função de explicar o que seria um RPG, o que é feito de forma correta, ainda que seja estranho essa informação ser a base da pirâmide invertida sobre a qual os produtos jornalísticos são tradicionalmente construídos.

Em seguida, é dito ser a quarta tentativa de iniciar o julgamento e então são apresentados os réus e a data em que o crime ocorrera. A forma como o corpo da vítima foi encontrado é então descrita, com o último parágrafo destacando que os advogados de defesa alegam a inocência dos acusados, além de que 25 testemunhas foram intimadas, com previsão para que o processo não se encerrasse naquele dia.

O texto desta matéria é curto e objetivo, não apresentando elementos questionáveis, o que está presente apenas em sua linha fina.

No dia seguinte, em 2 de julho de 2009, o portal *G1* continua a abordar o Caso Aline, publicando uma nova reportagem, com crédito apenas ao próprio jornal. O título indicava que o julgamento seria retomado neste dia, com a linha fina apontando que seriam ouvidas a mãe e o irmão da vítima, e que a acusação argumentava que a morte havia sido causada em um jogo que simulava rituais de magia negra, como nas matérias anteriores. O parágrafo inicial do texto destaca essas informações do título e linha fina, além de que nesse dia também deveriam ser ouvidas as testemunhas de defesa e os réus, encerrando a fase dos depoimentos.



The screenshot shows a news article on the G1 website. At the top left is the G1 logo. To its right, the navigation path is '/ brasil / justiça'. Below this, the date and time are '02/07/09 - 13h44 - Atualizado em 02/07/09 - 13h52'. The main headline is 'Recomeça júri de acusados de matar estudante em Ouro Preto'. Below the headline is a sub-headline: 'Mãe e irmão da vítima devem ser ouvidos nesta quinta-feira. Acusação diz que ela foi morta em jogo, em simulação de magia negra.' The byline is 'Do G1, em São Paulo'. On the right side, there is a 'Tamanho da letra' control with 'A-' and 'A+' buttons. The main text begins with 'O julgamento de quatro acusados de matar uma estudante em Ouro Preto (MG) recomeçou nesta quinta-feira (2). Segundo o Tribunal de Justiça de Minas Gerais, devem ser ouvidos o irmão e a mãe da vítima e, em seguida, as testemunhas de defesa e os réus. Assim, é encerrada a fase de depoimentos.' A second paragraph states: 'A vítima, Aline Soares Silveira, foi morta na madrugada do dia 13 de outubro de 2001, quando tinha 18 anos. O corpo dela foi encontrado sem roupas, de braços abertos, pés cruzados e com ferimentos feitos com faca.' A third paragraph reads: 'De acordo com a polícia, ela teria sido morta durante uma partida de um jogo chamado RPG, em uma simulação de um ritual de magia negra.' On the left side, there is a vertical menu of categories: editorias, Primeira Página, Blogs e Colunas, Brasil, Carros, Ciência e Saúde, Cinema, Concursos e Emprego, Economia e Negócios, Esporte, Mundo, Música, Planeta Bizarro, Política, Pop & Arte, Rio de Janeiro, São Paulo, Tecnologia e Games, VC no G1, Vestibular e Educação, Vídeos, and Todas as notícias. At the bottom of the article, there is a 'saiba mais' section with a link: 'Julgamento de acusados de matar jovem em MG deve terminar no sábado'.

Figura 26 – Matéria publicada no *G1* no dia 2 de julho de 2009

O resto desta matéria, com apenas quatro parágrafos, descreve como o corpo de Aline foi encontrado no cemitério, colocando que isso ocorreu na madrugada de 13 de outubro de 2001, enquanto as demais fontes sempre indicaram que fora no dia 14, o que pode ser visto como uma falha na averiguação dos dados. Após isso, é apontado que a polícia de Ouro Preto acusava os réus por assassinar a vítima durante um jogo de RPG, em uma simulação de um ritual de magia negra.

O último parágrafo traz que o julgamento havia iniciado no dia anterior, com previsão para encerrar no sábado daquela semana, e que os acusados respondiam por homicídio qualificado pela crueldade e pela falta de possibilidade de defesa para a vítima, informações já abordadas nas matérias anteriores.

Seguindo a cobertura do julgamento do Caso Aline pelo *G1*, outra matéria é publicada no dia 2 de julho de 2009, creditada ao próprio *G1*, com informações do MGTV, canal de notícias da Rede Globo em Minas Gerais. Seu título indica que o segundo dia de julgamento pela morte da jovem foi marcado por confusão, com a linha fina dizendo que um advogado de defesa havia agredido um jornalista na porta do fórum, além de informar que o corpo da vítima fora encontrado nu, no cemitério de uma igreja, em 2001. A matéria não entra em mais detalhes sobre o que havia ocorrido, apenas que o repórter fotográfico registrou um boletim de ocorrência. Sem informações precisas sobre o que seria tal agressão e o que motivou tal ato, não é possível avaliar a situação em si, mas percebe-se como este é um ponto a mais na vilanização do lado dos acusados que ocorria na mídia.

02/07/09 - 21h29 - Atualizado em 02/07/09 - 21h29

Confusão marca segundo dia do julgamento de acusados de matar jovem

Advogado de defesa agrediu jornalista na porta do fórum de Ouro Preto. Corpo de jovem foi encontrado nu, em cemitério de igreja, em 2001.

Do G1, com informações do MGTV

Tamanho da letra: A- A+

Uma confusão marcou o segundo dia do julgamento dos quatro acusados do assassinato de uma jovem em 2001, em Ouro Preto (MG). Um dos advogados da defesa agrediu um jornalista na porta do fórum da cidade.

Veja o site do MGTV

O fotógrafo agredido pelo advogado registrou um boletim de ocorrência.

De acordo com a polícia, Aline Soares Silveira foi assassinada durante um jogo de RPG, quando tinha 18 anos. O corpo dela foi encontrado em cima de um túmulo. Ela estava nua, de braços abertos, pés cruzados e teve ferimentos feitos com faca.

O julgamento começou com uma hora e meia de atraso. Entre as testemunhas ouvidas nesta quinta-feira está a mãe da jovem, Maria José Silveira.

"Só por eles virem a júri, eu já estou sentindo um pouco de alívio. O Brasil precisa disso. Não podemos cruzar os braços e deixar que essas coisas aconteçam", afirmou.

Os quatro réus são acusados de homicídio qualificado pela crueldade do crime e sem defesa para a vítima.

A previsão é que o júri, que começou na quarta-feira (1º), só termine no fim de semana.

saiba mais

Recomeça júri de acusados de matar estudante em Ouro Preto

Julgamento de acusados de matar jovem em MG deve terminar no sábado

Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri

Leia mais notícias de Brasil

G1 especiais

- Carnaval 2011
- Virada de Ano
- Mais especiais

editorias

- Primeira Página
- Blogs e Colunas
- Brasil
- Carros
- Ciência e Saúde
- Cinema
- Concursos e Emprego
- Economia e Negócios
- Esporte
- Mundo
- Música
- Planeta Bizarro
- Política
- Pop & Arte
- Rio de Janeiro
- São Paulo
- Tecnologia e Games
- VC no G1
- Vestibular e Educação
- Vídeos
- Todas as notícias

Figura 27 – Segunda matéria publicada pelo *G1* em 2 de julho de 2009

Logo após destacar o ocorrido entre advogado e jornalista, a matéria traz que, para a polícia, Aline Silveira Soares foi morta durante um jogo de RPG. O fato dessas informações estarem em sequência reforça a noção do favorecimento da acusação pela mídia, ainda que os pontos levantados por essa se baseassem principalmente em aspectos da moral cristã, sem provas conclusivas. A primeira parte criaria uma aversão à defesa, enquanto a próxima reforçaria a narrativa da polícia de Ouro Preto, e consequentemente o pânico satânico que permeava o caso.

A forma como o corpo de Aline foi encontrado é então novamente apresentada, seguido da informação que a sessão do julgamento havia começado com atraso e que entre as testemunhas ouvidas nesse dia, estava a mãe da vítima, Maria José Silveira. Segundo sua fala, ela já se sentia um pouco aliviada pelo júri estar ocorrendo, dizendo que o Brasil precisava disso e que não poderiam ficar de braços cruzados deixando essas coisas acontecerem. Tratando-se de uma mãe em luto por sua filha, não seria justo cobrar racionalidade quanto ao caso, mas trazê-la à reportagem pode ser visto como um apelo ao sentimentalismo dos leitores por parte do jornal, usando de suas falas como um incentivo ao que era retratado como justiça, mas que pela falta de argumentos válidos por parte da acusação, seria melhor classificado como uma perseguição à prática do RPG e aos jovens relacionados a ele.

Para finalizar a reportagem, é novamente indicado que os réus eram acusados por homicídio classificado pela crueldade do crime e sem defesa por parte da vítima, com previsão que o julgamento chegasse a um resultado ao final daquela semana.

No dia 4 de julho de 2009, o julgamento do Caso Aline volta a aparecer no *GI*, em matéria intitulada “Debate é ampliado em julgamento de acusados de matar jovem em Ouro Preto”, creditada ao próprio veículo, com informações do *MGTV*.



/ brasil / justiça

04/07/09 - 17h18 - Atualizado em 04/07/09 - 17h18

Debate é ampliado em julgamento de acusados de matar jovem em Ouro Preto

Segundo a polícia, jovem foi morta durante um jogo de RPG em 2001. Justiça aumentou tempo de fala e defesa terá seis horas para argumentar.

Do G1, com informações do MGTV

Tamanho da letra
A- A+

Recomeçaram na tarde deste sábado (4), por volta das 13h, os debates entre acusação e defesa no julgamento dos quatro acusados de matar uma jovem em Ouro Preto, em outubro de 2001.

Segundo a assessoria de imprensa do Tribunal de Justiça de Minas, a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva ampliou o tempo de fala tanto da defesa quanto da acusação.

De acordo com a polícia, Aline Soares Silveira foi assassinada, aos 18 anos, durante um jogo de RPG, em uma simulação de um ritual de magia negra. O corpo dela foi encontrado em cima de um túmulo, nu, de braços abertos, pés cruzados e com ferimentos feitos com faca.

Os quatro réus são acusados de homicídio qualificado pela crueldade.

Pedido

De acordo com a decisão da juíza, os três defensores juntos terão um total de seis horas para apresentar seus argumentos. O Ministério Público, que acusa os réus, ganhou limite de três horas e já encerrou sua apresentação por volta das 17h.

O tempo total previsto em lei para esta fase do julgamento é de nove horas. Porém, os advogados de defesa haviam pedido ampliação do período, argumentando que o tempo previsto não seria suficiente para a exposição de suas teses. O julgamento começou na última quarta-feira (1º) e a previsão é que só termine entre a noite deste sábado (4) e a madrugada do domingo (5).

saiba mais

Recomeça júri de acusados de matar estudante em Ouro Preto

Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri

editorias

- Primeira Página
- Blogs e Colunas
- Brasil
- Carros
- Ciência e Saúde
- Cinema
- Concursos e Emprego
- Economia e Negócios
- Esporte
- Mundo
- Música
- Planeta Bizarro
- Política
- Pop & Arte
- Rio de Janeiro
- São Paulo
- Tecnologia e Games
- VC no G1
- Vestibular e Educação
- Videos
- Todas as notícias

G1 especiais

- Carnaval 2011
- Virada de Ano
- Mais especiais

serviços

- Guia Cultural RJ
- Guia Cultural SP

Figura 28 – Reportagem publicada pelo G1 em 4 de julho de 2009

Na linha fina, antes de complementar o título indicando que o tempo de fala no julgamento havia sido aumentado e a defesa teria seis horas para argumentar, aparece a acusação da polícia de Ouro Preto, afirmando que a jovem fora morta durante um jogo de RPG. Com isso, a relação do crime com o RPG parece mais importante para o jornal do que as novidades no caso.

Antes de um subtítulo, o texto possui quatro parágrafos. Inicialmente, é informado que a sessão havia sido retomada na tarde daquele sábado, com o debate entre acusação e defesa do Caso Aline, além de que a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva ampliou o tempo de fala de ambas as partes. Após isso, é dito que a polícia aponta que a morte de Aline ocorreu durante um jogo de RPG, novamente retratado como uma simulação de ritual de magia negra, e é feita uma breve descrição de como seu corpo foi encontrado sobre um túmulo. Ao

fim dessa parte, é destacado que os quatro réus são acusados de homicídio qualificado pela crueldade. Nota-se que nesse caso não é apontado a falta de defesa da vítima como qualificatório, diferente das matérias anteriores.

Após o subtítulo “Pedido”, a reportagem reforça a decisão da juíza, apontando que os três defensores teriam seis horas ao todo para seus argumentos, com o Ministério Público tendo limite de três horas, já utilizadas. Ao fim, é dito que o tempo total previsto em lei para essa fase do julgamento era de nove horas, mas a defesa havia pedido ampliação, argumentando que o tempo não seria suficiente para expor suas teses. Ainda que seja um parágrafo explicativo acerca do que acontecia, é possível entender como uma forma de retratar a defesa como se quisessem se sobrepor à lei.

Em 5 de julho de 2009, o júri chega a uma decisão quanto ao Caso Aline, sobre o qual o *G1* publica uma matéria, creditada ao próprio portal, com informações do *MGTV*.

The image shows a screenshot of a news article from the G1 portal. The article is titled "Júri absolve acusados de matar jovem em Ouro Preto" and is dated 05/07/09. The main text states that the trial began on Thursday (1st) and ended on Sunday (5th). It mentions that the police reported the young woman was killed during a role-playing game (RPG) in 2001. The article also includes a sidebar with various news categories and a "saiba mais" section with related headlines.

G1

05/07/09 - 05h59 - Atualizado em 06/07/09 - 15h19

Júri absolve acusados de matar jovem em Ouro Preto

Julgamento iniciou na quarta-feira (1º) e terminou neste domingo (5). Segundo a polícia, jovem foi morta durante um jogo de RPG em 2001.

Do G1, com informações do MGTV

Tamanho da letra: A- A

Os quatro acusados de matar uma jovem em Ouro Preto (MG), em outubro de 2001, foram absolvidos final da madrugada deste domingo (5). Por ser uma decisão de primeira instância, cabe recurso.

Depois de quase quatro dias de julgamento, no Tribunal do Júri do fórum de Ouro Preto, os sete jurados se reuniram por cerca de 45 minutos, e consideraram que os réus "não concorreram, de qualquer forma, para a prática do crime", informou a juíza Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Sil ao ler a decisão.

A promotora Lúcia Helena Fonseca não informou se irá recorrer. Durante os debates, ela disse que nenhum dos acusados apresentou alibi.

O julgamento teve início na quarta-feira (1º) e acabou neste domingo, às 05h15.

Ao ler a sentença que absolveu os quatro réus - acusados de homicídio qualificado -, a juíza Lúcia explicou que a decisão dos jurados ao votarem o terceiro quesito e considerarem que os réus não concorreram para o crime impôs a absolvição.

G1 editorias

- Primeira Página
- Blogs e Colunas
- Brasil
- Carros
- Ciência e Saúde
- Cinema
- Concursos e Emprego
- Economia e Negócios
- Esporte
- Mundo
- Música
- Planeta Bizarro
- Política
- Pop & Arte
- Rio de Janeiro
- São Paulo
- Tecnologia e Games
- VC no G1
- Vestibular e Educação
- Vídeos
- Todas as notícias

G1 especiais

- Carnaval 2011
- Virada de Ano
- Mais especiais

serviços

saiba mais

- Recomeça júri de acusados de matar estudante em Ouro Preto
- Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri
- Confusão marca segundo dia do julgamento de acusados de matar jovem
- Julgamento de acusados de matar jovem em MG deve terminar no sábado
- Debate é ampliado em julgamento de acusados de matar jovem em Ouro Preto

Crime

Segundo a polícia, Aline Soares Silveira foi assassinada, aos 18 anos, durante um jogo de RPG, em uma simulação de um ritual de magia negra. O corpo dela foi encontrado em cima de um túmulo, nu, de braços abertos, pés cruzados e com ferimentos feitos com faca.

Figura 29 – Matéria publicada pelo *G1* ao fim do julgamento

Após o título informar que o júri havia absolvido os acusados de matar uma pessoa em Ouro Preto, a linha fina aponta que o julgamento iniciou em 1º de julho e encerrou no dia 5 do


mesmo mês, e após isso, destaca a acusação da polícia de que a jovem teria sido assassinada durante um jogo de RPG em 2001. Mesmo após a Justiça determinar que essa narrativa era inverídica, o jornal segue deixando-a em evidência.





No primeiro parágrafo, após repetir a decisão do júri, é dito que essa seria a primeira instância, cabendo recurso para a acusação, podendo ser visto como uma forma de seguir endossando a versão pautada no pânico satânico.

O texto segue contando que a decisão foi tomada pelos sete jurados após quatro dias de julgamento, com a promotora Lúcia Helena Fonseca não informando se iria recorrer. Em seguida, é dito que durante os debates, ela apresentou que nenhum dos acusados havia um álibi.

Na última parte da matéria antes do subtítulo, é pontuado que os acusados foram absolvidos pois os jurados consideraram que eles não concorreram para o crime. Após o subtítulo, o último parágrafo do texto, aponta novamente a versão da polícia de Ouro Preto, em que Aline teria sido assassinada durante um jogo de RPG, uma vez mais associando a prática a uma simulação de ritual de magia negra. Por fim, é dito de forma resumida como a vítima foi encontrada no cemitério.





Após um ano, em 9 de junho de 2010, o Caso Aline é trazido novamente por um veículo de imprensa do *Grupo Globo*. Dessa vez, a publicação foi realizada no jornal *O Globo*, com crédito atribuído à Globo Minas.


O GLOBO POLÍTICA

 BUSCAR 
 ACESSE NO
 



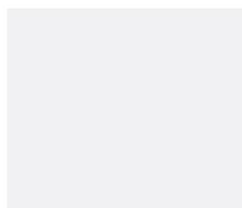
TJ-MG mantém decisão que inocentou acusados de matar estudante em jogo de RPG em Ouro Preto

Globo Minas, e
09/06/2010 - 00:00 / Atualizado em 04/11/2011 - 17:48




 | Newsletters 

BELO HORIZONTE - O Tribunal de Justiça de Minas Gerais (TJ-MG) manteve na noite dessa terça-feira a decisão do julgamento que considerou como inocentes os quatro acusados de assassinar a estudante Aline Silveira Soares, em outubro de 2001, durante a Festa do 12, na cidade histórica de Ouro Preto.

PUBLICIDADE



Aline Silveira Soares foi encontrada morta em cima de um túmulo no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês, na madrugada do dia 14 de outubro de 2001, quando tinha 18 anos. De acordo com as investigações, ela teria sido morta durante um ritual macabro, envolvendo o jogo RPG.

Camila Dolabella, Édson Poloni, Cassiano Inácio e Maicon Fernandes foram acusados pela morte da estudante, mas foram absolvidos do crime em 5 de julho de 2009, após cinco dias de julgamento.

O TJ-MG negou, por meio da desembargadora Márcia Milanez, da 1ª Câmara Criminal, um recurso do Ministério Público que pedia a nulidade do júri por considerar que a justificativa não era suficiente para não absolver os acusados. A juíza responsável pelo caso, que pertence à comarca de Ouro Preto, é Lúcia de Fátima Magalhães Albuquerque Silva, da Vara Criminal da Infância e da Juventude.

Figura 30 – Matéria publicada no jornal *O Globo* um ano após o julgamento

Segundo o título da reportagem, o Tribunal de Justiça de Minas Gerais havia mantido a decisão do júri, inocentando Camila, Cassiano, Edson e Maicon, informação que também está presente no primeiro parágrafo.

Após isso, a reportagem destaca que o corpo de Aline Silveira Soares foi encontrado sobre um túmulo em um cemitério da cidade em 14 de outubro de 2001, quando tinha 18 anos. Além do nome da igreja onde ficava o cemitério não estar completo, é possível destacar a presença da idade da vítima. Um dos elementos que tradicionalmente estão presentes em casos de pânico moral diz respeito a um ímpeto de proteger seres por vezes vistos socialmente como mais vulneráveis, como é o caso de crianças e mulheres. Assim, é possível que o destaque à pouca idade de Aline quando foi morta possa ter sido utilizado para gerar maior apelo popular através dessa relação com o pânico moral. Logo após isso, a hipótese da morte ter sido causada durante

um ritual envolvendo o RPG é destacada, apontada como resultado das investigações, o que reforça a noção do uso do pânico satânico nessa matéria, mesmo com o fim do julgamento.

No parágrafo seguinte, o nome dos então réus é diretamente associado com a acusação do assassinato, para só depois ser dito que foram absolvidos. Por essa forma de posicionar as informações, verifica-se a tendência do jornal associado ao *Grupo Globo* em seguir endossando a visão da acusação, onde a morte teria ocorrido por conta de uma prática satânica que deveria ser combatida, segundo a visão dos policiais responsáveis e, ao que consta, dos veículos de imprensa de forma geral.

O último parágrafo informa que a desembargadora Márcia Milanez, da 1ª Câmara Criminal do Tribunal de Justiça de Minas Gerais, negou o recurso onde o Ministério Público pedia a anulação do resultado do julgamento do Caso Aline. A matéria encerra destacando quem foi a juíza responsável pelo caso, pertencente à comarca de Ouro Preto.

No mesmo dia, 9 de junho de 2010, outra matéria aparece em um veículo jornalístico do *Grupo Globo*, abordando o mesmo ocorrido. Com título “Justiça confirma inocência de envolvidos em morte em jogo de RPG”, a reportagem foi publicada no portal *G1*, com créditos ao próprio jornal, com informações da *Globo Minas*.



09/06/2010 12h27 - Atualizado em 09/06/2010 16h37

Justiça confirma inocência de envolvidos em morte em jogo de RPG

Desembargadora considerou que não existem novas provas do crime. Estudante foi encontrada morta em 2001, em um cemitério de Ouro Preto.

Do G1, em São Paulo, com informações da Globominas.com



O Tribunal de Justiça de Minas Gerais decidiu nesta terça-feira (8) manter a decisão do julgamento que considerou inocentes três acusados de matar a estudante Aline Silveira Soares, em um jogo de RPG em outubro de 2001, na cidade de Ouro Preto (MG). O julgamento ocorreu em julho de 2009. Cabe recurso. O Ministério Público informou, por volta das 15h desta quarta-feira (9), que não pretende recorrer da decisão.

Segundo o Tribunal de Justiça, a desembargadora Márcia Maria Milanez, que analisou a apelação do Ministério Público, considerou que não apareceu nenhuma prova nova que comprovasse a participação dos acusados no crime.

Entenda o caso

Aline Silveira Soares foi encontrada morta em cima de um túmulo no cemitério da Igreja Nossa Senhora das Mercês, na madrugada do dia 14 de outubro de 2001. A jovem tinha 18 anos. No jogo RPG, os participantes assumem personagens e representam uma história.

Três pessoas foram acusadas pela morte da estudante, mas foram absolvidas do crime em 5 de julho de 2009, após cinco dias de julgamento.

Figura 31 – Última matéria sobre o Caso Aline publicado pelo Grupo Globo

A informação de que a desembargadora responsável considerou não haver novas provas que justificassem o pedido de anulação da acusação aparece em destaque na linha fina desta matéria, seguida do local e data onde o corpo da vítima do caso foi encontrado.

No corpo do texto, que possui apenas quatro parágrafos, dois desses após um subtítulo, é dito que no dia anterior o Tribunal de Justiça de Minas Gerais manteve a decisão que inocentou os anteriormente acusados de assassinar Aline Silveira Soares em um jogo de RPG. No entanto, nesse ponto é apontado apenas três réus, sendo que foram quatro, o que pode ser visto como um ponto negativo quanto à credibilidade do veículo. Após apontar a data do crime e do julgamento, é dito que caberia recurso por parte do Ministério Público, mas este havia informado que não pretendia recorrer à decisão. Segundo o Tribunal de Justiça, a desembargadora Márcia Maria Milanez teria analisado o pedido da acusação e considerado que não havia nenhuma nova prova que comprovasse a participação dos réus no crime.

Após um subtítulo, é dito como o corpo de Aline foi encontrado em um cemitério na madrugada de 14 de outubro de 2001, com logo em seguida sendo apresentado o conceito de

RPG, sem indicar que o argumento da acusação se baseava em uma relação da morte com o jogo. Ao final, é dito que três pessoas foram acusadas pelo crime, mas absolvidas após cinco dias de julgamento em julho de 2009. Ainda que o jornal tenha produzido várias matérias sobre o tema, novamente o número de acusados aparece errado, talvez indicando uma falta de profissionalismo ao tratar o caso mesmo após seu final.

Diferente do que visto na *Folha de S. Paulo*, os jornais do *Grupo Globo* não buscaram uma aparente isenção ao abordar o Caso Aline, reforçando a narrativa desenvolvida pela polícia de Ouro Preto, que relacionava os jogos de RPG a práticas satânicas, que por sua vez eram relacionadas a rituais de sacrifício humano. Todo esse argumento foi pautado na ética religiosa que permeia uma sociedade com um número tão elevado de cristãos como a brasileira. Assim, por associação, o RPG passou a ser identificado como um elemento maligno para a sociedade, fator para o qual a Globo e seus canais de comunicação tiveram um papel de destaque, sobretudo pela capacidade de inserção que esse conglomerado midiático em específico possui na sociedade do país de forma geral.

CONCLUSÃO

Como visto, a imprensa se desenvolveu ao longo de sua história como o principal meio para a difusão de informações e uma das principais fontes de investigação em ocorrências de interesse público. Com isso, construiu como parte de sua natureza um aspecto de seriedade e uma relação com o conceito de verdade, ainda que não de forma unânime. Dessa forma, a mídia adquiriu um grande poder de influência, atuando na forma como a comunidade onde está inserida compreende o mundo e interage com esse.

Através dela, diversos fatos podem ser apresentados e explicados a toda uma população que não teria esse acesso sem o intermédio das mídias. Além disso, atua na sociedade como uma força moderadora, capaz de validar ou não eventos através da forma como os apresenta a seu público e ser um meio por onde o anseio por justiça pode ser canalizado.

Esse impacto social se mostra ainda maior quando a mídia reforça estereótipos já presentes na sociedade e crenças já possuídas por seus consumidores, mesmo que de forma enrustida. Nesse aspecto, a influência midiática pode se relacionar a elementos que são ainda mais impactantes na forma de agir das pessoas, como a religião.

E ainda que a mídia não seja capaz de definir como seus consumidores reagirão ao que lhes é apresentado, o mero fato de poder tornar dado assunto recorrente nos meios já demonstra sua influência no debate público, definindo ao menos sobre o que será falado. Desse modo, tem a capacidade de reforçar uma visão específica acerca desse tema. Somado a isso, através do uso de elementos de verossimilhança, torna-se ainda mais provável que a narrativa escolhida pela mídia seja aceita como a realidade.

Conclui-se com isso que os veículos de mídia possuem ferramentas o suficiente para influenciar seus consumidores e impactar em toda a sociedade onde estão inseridos. Por conta disso, os jornalistas possuem regras de atuações definidas, para que essa capacidade não acarrete malefícios para a sociedade. Quando essas normas deixam de ser respeitadas, uma das consequências é o surgimento de materiais sensacionalistas.

Como visto, uma das formas como esse sensacionalismo se apresenta é através do pânico moral, gerando um estado de terror entre os consumidores do veículo que seriam mais suscetíveis a isso. Ao fazer uso de elementos religiosos do cristianismo como fonte desse temor, este se torna um tipo específico de pânico moral, o pânico satânico.

O que se observou ao longo deste trabalho de conclusão de curso em jornalismo foi que, durante toda a cobertura do Caso Aline, ocorrido na cidade mineira de Ouro Preto, no ano de

2001, os jornais aqui analisados demonstraram contribuir em todas as matérias veiculadas para a difusão do pânico satânico entre a população.

Tanto a *Folha de S. Paulo* quanto os jornais do *Grupo Globo*, e mesmo o *Estado de Minas*, com poucas reportagens encontradas, produziram matérias onde os quatro jovens apareciam com diversos elementos que os destacavam como acusados antes mesmo do final do julgamento, onde foram inocentados. Além disso, essas produções jornalísticas, mesmo após o encerramento do caso, insistiram em relacionar o RPG com práticas ritualísticas e satânicas, contribuindo para que o jogo e seus jogadores fossem alvos de uma perseguição moral.

Como destacado ao longo do trabalho, os critérios para que essa associação fosse construída foram baseados puramente na moral cristã, sem qualquer elemento de comprovação.

Ainda que alguns desses jornais buscassem em sua linguagem uma aparente neutralidade ao abordar o caso, foi visível pela forma como os textos eram desenvolvidos e por determinados termos utilizados como esses veículos desejavam que os réus em julgamento fossem considerados culpados. Além disso, se evidencia como a imprensa endossou a narrativa da polícia de Ouro Preto ao longo de todos os anos em que o caso repercutiu. Na visão dos investigadores e dos jornais aqui abordados, os jogos de RPG seriam práticas de satanismo, com a morte de Aline Silveira Soares ocorrendo como consequência do jogo, em uma espécie de sacrifício humano. Essa narrativa apresentava desde o começo diversas falhas e incongruências, as quais só foram abordadas, ainda que brevemente, em apenas uma dentre todas as reportagens aqui analisadas. A hipótese do assassinato da vítima estar relacionado com consumo de drogas não recebeu qualquer destaque ao longo dos anos de cobertura midiática, mesmo com mais evidências indicando este caminho do que havia em toda a argumentação da acusação.

Devido a isso, um processo baseado em falácias estendeu-se por mais de oito anos até ser concluído, sem que um responsável fosse encontrado e com diversas consequências na vida daqueles que foram injustamente acusados, situação cuja imprensa possuiu papel de destaque, resultando em uma perseguição aos quatro jovens.

Caso a abordagem da mídia de modo geral fosse diferente, focando-se na pobreza de provas apresentadas pela polícia, em como foi dado pouco destaque a processos importantes de investigação e não realizasse juízo de valor em relação aos personagens do caso, mesmo quando feito de forma velada, o verdadeiro culpado pela morte de Aline poderia ter sido descoberto e toda a situação traumática pela qual Camila, Cassiano, Edson e Maicon passaram até sua absolvição poderia ter sido evitada.

Não que coubesse aos veículos de imprensa realizar a investigação correta neste caso de assassinato, mas se desejavam ter o ocorrido em suas páginas, poderiam ter contribuído como fiscal na abordagem policial ou ao menos ter apurado melhor as informações que veicularam em todos os momentos que o caso ganhou espaço nos jornais, sobretudo tendo em vista como este se mostrou incomum e delicado.

Assim como as forças policiais de investigação deste caso em Ouro Preto, os veículos de imprensa aqui analisados não devem ser isentos da responsabilidade pela forma como todo o processo foi abordado e pelo resultado insatisfatório que este teve.

Com isso, espera-se que em futuros casos que tenham um material pouco conhecido como elemento principal, a imprensa de modo geral possa ter responsabilidade com as partes envolvidas e com toda a sociedade. Deverão ao menos dedicar-se a seguir o código de ética da profissão, para assim não comprometer a integridade de seus personagens ou das práticas retratadas. Ainda que seus realizadores sigam tendo suas próprias crenças ou mesmo interesses pessoais, essas não devem atuar como justificativa para que se torne uma fonte para a difusão de pânico irracional em meio à sua comunidade.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AGÊNCIA IBGE NOTÍCIAS. Censo 2010: número de católicos cai e aumenta o de evangélicos, espíritas e sem religião. **Agência IBGE Notícias**, 29 jun. 2012. Disponível em: <https://agenciadenoticias.ibge.gov.br/agencia-sala-de-imprensa/2013-agencia-de-noticias/releases/14244-asi-censo-2010-numero-de-catolicos-cai-e-aumenta-o-de-evangelicos-espíritas-e-sem-religiao#:~:text=Em%202010%2C%20chegaram%20a%2022,64%2C6%25%20em%202010.> Acesso em: 7 jan. 2025.
- ALBUQUERQUE, Afonso de. **As três faces do quarto poder**. Compós, PUC-MG, jun. 2009.
- ANJ. Confiança na imprensa supera a média global no Brasil, mostra estudo do Reuters Institute. **ANJ**, 24 jun. 2022. Disponível em: <https://www.anj.org.br/confianca-na-imprensa-supera-a-media-global-no-brasil-mostra-estudo-do-reuters-institute/>. Acesso em: 04 set. 2024.
- ASSESSORIA DE COMUNICAÇÃO SOCIAL DO MINISTÉRIO PÚBLICO FEDERAL EM MINAS GERAIS. **MPF reitera pedido de proibição de jogo de RPG**. Minas Gerais, 21 jun. 2005. Disponível em: <https://www.mpf.mp.br/mg/sala-de-imprensa/noticias-mg/201010081442440300-mpf-reitera-pedido-de-proibicao-de-jogo-de-rpg>. Acesso em: 28 dez. 2024.
- BOWLES, Billy. *A deadly game? Fantasy play, real tragedies*. **Detroit Free Press**. Montpelier, 1982.
- BRAGON, Ranier. Morte de estudante em MG pode ter sido motivada por jogo de RPG. **Folha de São Paulo**. Belo Horizonte, 19 out. 2001. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u592329.shtml>. Acesso em: 16 dez. 2024.
- CAFÉ COM CRIME. 132 | Caso Ouro Preto: a enigmática morte de Aline Silveira Soares. Locução de: Stefanie Zorub. **Spotify**, 1 nov. 2023. Podcast. Disponível em: <https://creators.spotify.com/pod/show/cafecomcrime/episodes/132--CASO-OURO-PRETO-a-enigmatica-morte-de-Aline-Silveira-Soares-e2bariu>. Acesso em: 28 dez. 2024.
- CANTRIL, Hadley. **The Invasion from Mars**. In: NEWCOMB, Hartley et al. *Readings in Social Psychology*. New York: Henry Holt & Company, 1947.

CASO DE OURO PRETO. In: **WIKIPEDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Caso_de_Ouro_Preto. Acesso em: 28 dez. 2024.

CATEGORICAMENTE. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. **Categoricamente. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2024. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/categoricamente>. Acesso em: 22 dez. 2024.

CATEGÓRICO. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. **Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2024. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/categ%C3%B3rico>. Acesso em: 22 dez. 2024.

COHEN, S. **Folk Devils and Moral Panics: The Creation of the Mods and Rockers**. London: Routledge, 2011.

COLUCCI, Pedro Henrique do Prado Haram. **Pânico Satânico Brasileiro: Uma análise sobre o discurso criminológico da mídia e a construção de demônios populares**. In: KASSADA, Daiane; MENESES, Willians (org.). *Cadernos do Laboratório de Iniciação Científica do Instituto Brasileiro de Ciências Criminais: Melhores artigos de 2021*. Curitiba: Editorial Casa, 2022. Disponível em: https://www.researchgate.net/profile/Pedro-Colucci/publication/368335261_Panico_Satanico_Brasileiro_Uma_analise_sobre_o_discurso_criminologico_da_midia_e_a_construcao_de_demonios_populares_Brazilian_Satanic_Panic_An_analysis_of_the_media%27s_criminological_discourse_and_the_/links/63e3261bc002331f725ff6e5/Panico-Satanico-Brasileiro-Uma-analise-sobre-o-discurso-criminologico-da-midia-e-a-construcao-de-demonios-populares-Brazilian-Satanic-Panic-An-analysis-of-the-medias-criminological-discourse-and-the.pdf. Acesso em: 13 mar. 2023.

CONTRERA, Malena Segura. **Mídia e pânico: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia**. São Paulo. Annablume Editora. Fapesp, 2002. ISBN: 85-7419-240-6.

COSTA, Breno. Jovens são absolvidos da morte de estudante. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 6 jul. 2009. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/cotidian/ff0607200909.htm>. Acesso em: 15 jan. 2025.

CRER. In: Dicionário Priberam da Língua Portuguesa. **Crer. Dicionário Priberam da Língua Portuguesa**, 2008-2024. Disponível em: <https://dicionario.priberam.org/crer>. Acesso em: 22 dez. 2024.

CUSTÓDIO, José de Arimathéia Cordeiro. **Vox meddi vox dei: a apropriação do sagrado pela imprensa**. Universidade Estadual de Londrina, 2006.

DIÁRIO DO GRANDE ABC. Jogos de RPG podem ser proibidos no Brasil. **Diário do Grande ABC**. São Paulo, 23 out. 2001. Disponível em: <https://www.dgabc.com.br/Noticia/406280/jogos-de-rpg-podem-ser-proibidos-no-brasil>.

Acesso em: 28 dez. 2024.

DEFLEUR, Melvin L.; BALL-ROKEACH, Sandra. **Teorias da Comunicação de Massa**. Zahar, 1993.

DUARTE, Jorge; BARROS, Antonio. **Métodos e Técnicas de Pesquisa em Comunicação**. São Paulo: Atlas, 2005.

FENAJ. Código de Ética dos Jornalistas Brasileiros. **FENAJ**, 4 ago. 2007. Disponível em: <https://fenaj.org.br/wp-content/uploads/2014/06/04-codigo-de-etica-dos-jornalistas-brasileiros.pdf>. Acesso em: 05 ago. 2024.

ESTADO DE MINAS. Parentes de universitária morta em Ouro Preto vão depor na próxima semana. **Estado de Minas**. Minas Gerais, 11 out. 2016. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2016/10/11/interna_gerais,813223/parentes-de-universitaria-morta-em-ouro-preto-va-depor-na-proxima-sem.shtml#google_vignette. Acesso em: 20 jan. 2025.

FIGUEIREDO, Janaína. Confiança na imprensa supera média global no Brasil. **O Globo**. Rio de Janeiro, 24 jun. 2022. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/economia/noticia/2022/06/confianca-na-imprensa-supera-media-global-no-brasil.ghtml>. Acesso em: 16 set. 2024.

FIORI, Ana Letícia de. **Contando histórias de morte: etnografia do júri e arenas narrativas do "caso Aline"**. 2012. Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) - Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo, São Paulo, 2012. DOI:10.11606/D.8.2012.tde-11042013-103910. Acesso em: 28 dez. 2024.

FIORI, Ana Letícia de. **Impressões etnográficas do Tribunal do Júri do assassinato de Aline Silveira Soares: o caso da morte do RPG**. Ponto Urbe. Revista do núcleo de antropologia urbana da USP, n. 5, 2009. DOI: 10.4000/pontourbe.1607. ISSN: 1981-3341. Disponível em: <https://revistas.usp.br/pontourbe/article/view/220741/201813>. Acesso em: 10 jan. 2025.

FOLHA DE SÃO PAULO. Júri absolve acusados de matar jovem em 2001. **Agora São Paulo**. São Paulo, 6 jul. 2009. Disponível em: <https://agora.folha.uol.com.br/brasil/ult10102u591043.shtml>. Acesso em: 15 jan. 2025.

FOLHA ONLINE. Acusados de matar estudante em jogo de RPG vão a júri. **Folha de São Paulo**. São Paulo, 10 out. 2006. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u126917.shtml>. Acesso em: 5 jan. 2025.

FOLHA ONLINE. Acusados de matar jovem vão a júri em Ouro Preto (MG). **Folha de São Paulo**. São Paulo, 1 jul. 2009. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/cotidiano/2009/07/589171-acusados-de-matar-jovem-va-o-a-juri-em-ouro-preto-mg.shtml>. Acesso em: 17 jan. 2025.

FOLHA ONLINE. Justiça absolve acusados de matar estudante em Ouro Preto (MG). **Folha de São Paulo**. São Paulo, 5 jul. 2009. Disponível em: <http://www1.folha.uol.com.br/folha/cotidiano/ult95u590877.shtml>. Acesso em: 15 jan. 2025.

FREAK TV. Aline Soares - Caso Ouro Preto a verdadeira história. **Youtube**, 20 fev. 2019. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=jle2RTwO7CM>. Acesso em: 22 dez. 2024.

FREAK TV. Os 3 de West Memphis. **Youtube**, 27 jul. 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=L-1vVcKE E>. Acesso em: 2 fev. 2025.

FREE PRESS STAFF; WIRE REPORTS. Did MSU student die in 'dungeon'?. **Detroit Free Press**. East Lansing, 1979.

G1. Acusados de matar jovem em Ouro Preto vão a júri. **G1**. São Paulo, 1 jul. 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL1214645-5598,00-ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM+EM+OURO+PRETO+VAO+A+JURI.html>. Acesso em: 23 jan. 2025.

G1. Confusão marca segundo dia do julgamento de acusados de matar jovem. **G1**. 2 jul. 2025. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL1216935-5598,00-CONFUSAO+MARCA+SEGUNDO+DIA+DO+JULGAMENTO+DE+ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM.html>. Acesso em: 24 jan. 2025.

G1. Debate é ampliado em julgamento de acusados de matar jovem em Ouro Preto. **G1**. 4 jul. 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL1218799-5598,00-DEBATE+E+AMPLIADO+EM+JULGAMENTO+DE+ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM+EM+OURO+PRETO.html>. Acesso em: 24 jan. 2025.

G1. Julgamento de acusados de matar jovem em MG deve terminar no sábado. **G1**. 1 jul. 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL1215487-5598,00->

[JULGAMENTO+DE+ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM+EM+MG+DEVE+TERMINAR+NO+SABADO.html](#). Acesso em: 23 jan. 2025.

G1. Júri absolve acusados de matar jovem em Ouro Preto. **G1**. 5 jul. 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/Noticias/Brasil/0,,MUL1219032-5598,00-JURI+ABSOLVE+ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM+EM+OURO+PRETO.html>.

Acesso em: 24 jan. 2025.

G1. Justiça confirma inocência de envolvidos em morte em jogo de RPG. **G1**. 9 jun. 2010. Disponível em: <https://g1.globo.com/brasil/noticia/2010/06/justica-confirma-inocencia-de-envolvidos-em-morte-em-jogo-de-rpg.html>. Acesso em: 24 jan. 2025.

GARLAND, David (VOLPI, Stefano). **Sobre o conceito de pânico moral**. Delictae, Vol. 4, Nº 6, Jan.-Jun. 2019. Disponível em: <https://www.delictae.com.br/index.php/revista/article/view/90/61>. Acesso em: 6 set. 2024.

GLOBO MINAS. Após adiamento, acusados de matar estudante durante jogo de RPG vão a júri em Minas Gerais. **O Globo**. Belo Horizonte, 30 jun. 2009. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/apos-adiamento-acusados-de-matar-estudante-durante-jogo-de-rpg-vao-juri-em-minas-gerais-3127588>. Acesso em: 23 jan. 2025.

GLOBO MINAS. TJ-MG mantém decisão que inocentou acusados de matar estudante em jogo de RPG em Ouro Preto. **O Globo**. Belo Horizonte, 9 jun. 2010. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/tj-mg-mantem-decisao-que-inocentou-acusados-de-matar-estudante-em-jogo-de-rpg-em-ouro-preto-2996211>. Acesso em: 24 jan. 2025.

GLOBO MINAS; O GLOBO. Ex-estudantes acusados de matar jovem em jogo de RPG em Ouro Preto vão a júri popular. **O Globo**. Belo Horizonte, 25 mai. 2009. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/ex-estudantes-acusados-de-matar-jovem-em-jogo-de-rpg-em-ouro-preto-vao-juri-popular-3137041>. Acesso em: 22 jan. 2025.

GUANDELIN, Leonardo; O GLOBO; GLOBO MINAS. Adiado pela terceira vez em Ouro Preto o júri de ex-estudantes acusados de matar jovem em jogo. **O Globo**. São Paulo, 25 mai. 2009. Disponível em: <https://oglobo.globo.com/politica/adiado-pela-terceira-vez-em-ouro-preto-juri-de-ex-estudantes-acusados-de-matar-jovem-em-jogo-3135240>. Acesso em: 23 jan. 2025.

IOJ; UCIP; FELAP; FELATRAP; FAJ; UAJ; CAJ. **International Principles of Professional Ethics in Journalism**. Tampere University, 1983. Disponível em:

<https://research.tuni.fi/ethicnet/country/international-principles-of-professional-ethics-in-journalism/#document-top>. Acesso em: 13 ago. 2024.

IUAMA, Tadeu Rodrigues. **Pânico moral:** um mergulho sobre os bodes expiatórios da comunicação. Ação Midiática, n. 28, jul./dez. Curitiba, 2024. PPGCOM - UFPR. ISSN: 2238-0701.

JORNAL DA GLOBO. A morte imita o jogo. **G1**. 19 out. 2001. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL904547-16021,00-A+MORTE+IMITA+O+JOGO.html>. Acesso em: 21 jan. 2025.

JORNAL DA GLOBO. A principal suspeita. **G1**. 14 fev. 2005. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL893990-16021,00-A+PRINCIPAL+SUSPEITA.html>. Acesso em: 22 jan. 2025.

JORNAL DA GLOBO. Motivo fútil. **G1**. 17 jan. 2002. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornaldaglobo/0,,MUL903795-16021,00-MOTIVO+FUTIL.html>. Acesso em: 22 jan. 2025.

JORNAL HOJE. Começa julgamento de acusados de matar jovem em Minas Gerais. **G1**. 1 jul. 2009. Disponível em: <https://g1.globo.com/jornalhoje/0,,MUL1214853-16022,00-COMECA+JULGAMENTO+DE+ACUSADOS+DE+MATAR+JOVEM+EM+MINAS+GERAIS.html>. Acesso em: 23 jan. 2025.

LOPES, Valquiria. Morte de universitária de 19 anos desafia polícia de Ouro Preto. **Estado de Minas**. Minas Gerais, 11 out. 2016. Disponível em: https://www.em.com.br/app/noticia/gerais/2016/10/11/interna_gerais,812937/morte-de-universitaria-de-19-anos-desafia-policia-de-ouro-preto.shtml. Acesso em: 20 jan. 2025.

MIOTO, Isabelle Poças. **RPG e as marcas da desinformação: Satanic Panic em Stranger Things**. UFPB, 2022. Disponível em: <https://portalintercom.org.br/anais/nacional2022/resumo/0720202217103162d86137555ba.pdf>. Acesso em: 29 out. 2024.

MONTEIRO, André. Acusados de matar jovem e deixar corpo em cemitério vão a júri em Ouro Preto (MG). **Folha de São Paulo**. São Paulo, 25 mai. 2009. Disponível em: <https://m.folha.uol.com.br/cotidiano/2009/05/571052-acusados-de-matar-jovem-e-deixar-corpo-em-cemiterio-vaio-a-juri-em-ouro-preto-mg.shtml>. Acesso em: 12 jan. 2025.

RECORD. Ep. 96 | Quem matou Aline? RPG, mistério e erros da polícia no Caso Ouro Preto | Arquivo Vivo. **Youtube**, 7 jul. 2023. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=waBt1tOnMWI>. Acesso em: 21 dez. 2024.

ROLE-PLAYING GAME. In: **WIKIPEDIA, a enciclopédia livre**. Flórida: Wikimedia Foundation, 2024. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Role-playing_game. Acesso em: 22 dez. 2024.

SINDICATO DOS JORNALISTAS. **Princípios Internacionais da Ética Profissional no Jornalismo – 1983**. Sindicato dos Jornalistas, 19 abr. 2010. Disponível em: <https://jornalistas.eu/principios-internacionais-da-etica-profissional-no-jornalismo-1983/>. Acesso em: 21 dez. 2024.

SOUZA, Maria Gabriela Zaneti Silva. **Mídia e produção da notícia sobre os crimes associados ao RPG**. 2006. Disponível em: <https://repositorio.uniceub.br/jspui/bitstream/235/9296/1/20264156.pdf>. Acesso em: 05 ago. 2024.

SUZUKI, Shin Oliva. Jogada de risco: A regra do jogo. **Folhateen**: São Paulo, 15 abr. 2002. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/fsp/folhatee/fm1504200208.htm>. Acesso em: 3 jan. 2025.

TERRA. RPG pode ser proibido no país por causa de assassinato em MG. **Terra**, 23 out. 2001. Disponível em: <https://www.terra.com.br/informatica/2001/10/23/000.htm>. Acesso em: 28 dez. 2024.

TRAQUINA, Nelson. **Teorias do jornalismo**. A tribo jornalística - uma comunidade interpretativa transnacional. Florianópolis: Insular, 2005. ISBN: 85-7474-245-7.

VERÓN, Eliseo. **Fragmentos de um tecido**. Editora Unisinos, 2004.

VIANNA, Cynthia Semíramis Machado. Os erros no caso de Ouro Preto. **Observatório da imprensa**, 14 jul. 2009. Disponível em: <https://www.observatoriodaimprensa.com.br/feitos-desfeitos/os-erros-no-caso-de-ouro-preto/>. Acesso em: 19 dez. 2024.