

## **Pânico moral: um mergulho sobre os bodes expiatórios da comunicação**

Pánico moral: una inmersión en los chivos expiatorios de la comunicación

Moral panic: a dive into communication scapegoats

---

TADEU RODRIGUES IUAMA<sup>1</sup>

---

**Resumo:** o presente artigo discute o fenômeno de pânico moral a partir do prisma da comunicação, de modo a apontar as implicações do uso dos meios de comunicação em massa no processo de criação de bodes expiatórios. Como aportes teóricos, amparo-me centralmente em Stanley Cohen, René Girard, Harry Pross e Vilém Flusser. A metodologia escolhida é a pesquisa bibliográfica, assim como se faz uso do ensaio como forma de expressão do percurso. Dentre os achados, destaca-se o efeito de descontextualização, noção aqui defendida como decorrente dos meios de comunicação em massa.

**Palavra-chave:** Comunicação de massa; Pânico moral; Vítima sacrificial.

**Resumen:** este artículo aborda el fenómeno del pánico moral desde la perspectiva de la comunicación, con el fin de señalar las implicaciones del uso de los medios masivos en el proceso de creación de chivos expiatorios. Como aportes teóricos, cuenta con el apoyo central de Stanley Cohen, René Girard, Harry Pross y Vilém Flusser. La metodología escogida es la investigación bibliográfica, así como también hace uso del ensayo como forma de expresión del curso. Entre los hallazgos destaca el efecto de descontextualización, noción aquí defendida a raíz de los medios de comunicación de masas.

---

<sup>1</sup> Doutor em Comunicação pela Universidade Paulista. Professor no Centro Universitário Belas Artes. Integrante do Grupo de Pesquisas em Narrativas Midiáticas (UNISO/CNPq).  
[tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com](mailto:tadeu.rodrigues.iuama@gmail.com)

**Palabras clave:** Comunicación masiva; Pánico moral; Víctima sacrificial.

**Abstract:** this paper discusses the phenomenon of moral panic from the perspective of communication, to point out the implications of the use of mass media in the process of creating scapegoats. As theoretical contributions, it is centrally supported by Stanley Cohen, René Girard, Harry Pross and Vilém Flusser. The chosen methodology is bibliographical research, as well as it makes use of the essay as a form of expression of the course. Among the findings, the decontextualization effect stands out, a notion defended here because of the mass media.

**Keywords:** Mass media; Moral panic; Sacrificial victim.

## Introdução – Percurso até a chegada no pânico moral

O conceito de pânico moral, desde sua definição (COHEN, 2011), possui vínculos com a Comunicação, já que o sociólogo Stanley Cohen empresta a expressão de uma passagem do filósofo Marshall McLuhan (1971, p. 101), na qual este afirma que “nossos valores ocidentais, baseados na palavra escrita, têm sido consideravelmente afetados pelos meios elétricos [...]. Talvez seja por isso que muitas pessoas altamente letradas encontrem dificuldade em analisar esta questão sem evitar um pânico moral”.

McLuhan não explicou o que quis dizer com a expressão, mas Cohen transforma o termo em conceito, definido pelo seguinte processo:

*As sociedades parecem estar sujeitas, de vez em quando, a períodos de pânico moral. Uma condição, episódio, pessoa ou grupo de pessoas emerge para ser definido como uma ameaça aos valores e interesses sociais; sua natureza é apresentada de forma estilizada e estereotipada pelos meios de comunicação de massa; as barricadas morais são guarnecidas por editores, bispos, políticos e outros cidadãos de bem; especialistas socialmente credenciados pronunciam seus diagnósticos e soluções; as formas de enfrentamento são evoluídas ou (mais frequentemente) utilizadas; a condição então desaparece, submerge ou se deteriora e se torna mais visível. Às vezes, o objeto do pânico é bastante novo e outras vezes é algo que já existe há muito tempo, mas de repente aparece no centro das atenções. 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, p. 1).*

Nesse sentido, este artigo se debruça sobre a reflexão do papel da comunicação de massa no pânico moral, traçando relações com o conceito de vítima sacrificial (GIRARD, 1990), a teoria econômica da mídia (PROSS, 1987) e a escalada da abstração (FLUSSER, 2019). Para isso, faz uso da

pesquisa bibliográfica como método (STUMPF, 2008) e privilegia o ensaio como forma de expressão (KÜNSCH; CARRARO, 2012).

O pânico moral nos afeta, em maior ou menor intensidade. Da minha vivência, dois hábitos tornaram evidente esse fenômeno: o RPG<sup>2</sup> e a música extrema<sup>3</sup>. Em ambos, o discurso no senso comum é muito parecido: coisa do demônio. Mas a questão é mais profunda do que a *rotulação* – termo aqui utilizado conforme Becker (2019) – nos faz acreditar.

Nesse sentido, em consonância tanto com a noção de que um ensaio emerge das experiências de seu autor (MONTAIGNE, 2010) quanto com a afirmação de que se trata de um texto cujo aporte metodológico envolve a autoetnografia, “uma forma de pesquisa qualitativa na qual o autor usa uma forma autorreflexiva de escrita para explorar e descrever sua própria experiência enquanto a conecta a algum contexto mais amplo. Também é usado para se referir a estudos em que o autor fornece uma visão sobre uma cultura à qual pertence” (MACCALLUM-STEWART; TRAMMELL, 2018, p. 368).

Isso posto, quando adolescente, apaixonei-me por um jogo cuja premissa central era a de que eu poderia, em jogo, criar o que quisesse, não estando limitado a uma programação prévia (caso dos videogames) ou a um conjunto de regras inegociável (caso dos jogos de tabuleiro). Um faz de conta elaborado e coletivo, no qual, em conjunto com um grupo de amigos, criávamos nossos próprios mundos de fantasia compartilhada. Em vez de consumir ficções prontas – entregues ubiquamente via televisão, cinema, literatura, jogos digitais e dramaturgia – queríamos o pertencimento de criarmos e possuímos as nossas próprias, o que intensificava os vínculos desse(s) grupo(s) de amigos.

Na mesma época, surgiu a música extrema. Não tanto pela aspereza das melodias ou pela intensidade do ritmo, e sim pela proposta lírica e, sobretudo, pela postura DIY<sup>4</sup> dos músicos. Saber identificar o que estava sendo dito para além daqueles urros, à primeira vista indecifráveis, era como participar de um clube. As letras, muitas vezes, partiam da mesma premissa da criação de narrativas por um coletivo – nesse caso, a banda – registradas sob a forma de música. As gravações precárias eram um manifesto: no lugar da banda se

---

<sup>2</sup> *Role-Playing Game*, modalidade de jogos em que o foco está na criação coletiva de narrativas, por meio do desempenho de papéis pelos jogadores.

<sup>3</sup> O termo guarda-chuva “música extrema” refere-se aos subgêneros mais pesados do *heavy metal* e do *punk*.

<sup>4</sup> *Do-It-Yourself*, Faça Você Mesmo.

preocupar em assinar um contrato com uma grande gravadora e ter recursos para a produção musical, o importante era compartilhar uma ideia. O visual agressivo, as palavras de ordem e as caras de poucos amigos rapidamente de desvelaram numa comunidade receptiva e acolhedora.

Logo, vieram as etiquetas sociais. A “roqueiro que só se veste de preto”, tantas vezes usada pelas mais variadas pessoas para me definir, implicava uma conotação de “vagabundo”. A “nerd cheio de livro na mochila”, mais frequentemente usado por pares, implicava algum nível de exclusão social na sala de aula. Não foram raras as vezes que ouvi de professores aquele dolorido “você não será ninguém na vida”, para citar um dos exemplos que mais me marcaram naquele contexto. Lembro-me com ênfase de um professor de educação artística do Ensino Médio, para quem eu empolgado fui falar do meu amor pelas artes (além da minha óbvia relação com a música, já tinha noção na época da relação do RPG com a dramaturgia), ao que fui respondido que artes eram as artes plásticas. Estendeu-me uma folha sulfite e me mandou desenhar. É quase desnecessário apontar que educação artística passou a ser uma matéria odiada dali em diante.

Daí veio o Caso Ouro Preto<sup>5</sup>. Em 2001, um crime foi – de maneira sensacionalista e irresponsável – associado ao RPG. Hoje, com caso encerrado, sabe-se que essa hipótese de acusação não possui nenhum lastro. Mas, à época do acontecido, a expressão “jogo do demônio” era um epíteto frequentemente utilizado pelos meios de comunicação para se referir ao RPG<sup>6</sup>. O caso é o fenômeno mais famoso de pânico moral aos RPGs no Brasil – e conta com um estudo de fôlego sobre a antropologia do júri (FIORI, 2012). Mas, na época, tudo que senti de reflexo disso foram a escassez de produtos relacionados ao RPG e a perseguição de pais, que não queriam que os grupos de amigos se reunissem para jogar esse jogo. Muito rápido, a intensidade da perseguição por ouvir a “música do demônio” aumentou. Familiares de amigos queimavam as camisetas e os discos destes. Nunca dei chance para saber se a minha família faria o mesmo, deixando tudo muito bem guardado e seguro. Contudo, hoje tenho uma noção melhor de que minha família era muito amena sobre essas questões de fanatismo religioso.

---

<sup>5</sup> Grosso modo, “Caso Ouro Preto” é como ficou conhecido o assassinato de uma pessoa na cidade mineira, durante uma famosa festa local. A crueldade do crime fez com que este obtivesse repercussão ampla nos meios de comunicação, com coberturas por vezes permeadas pelo sensacionalismo.

<sup>6</sup> Um ponto pertinente a ser evidenciado é que também existem olhares positivos para o RPG no Brasil – com destaque para as aplicações educacionais (ZANINI, 2004). Contudo, a perspectiva do presente texto é discutir os olhares negativos para o tema.

Sobre fanatismo religioso, é importante frisar, não se trata de uma retórica vazia de minha parte. Já na década de 1990, era lançado no Brasil e tradução de um livro de um televangelista estadunidense (LARSON, 1994) que falava sobre como a música extrema e o RPG seduziam a juventude rumo ao satanismo. Na época, só sabia da existência do livro. Hoje, com o livro em mãos, é risível a falta de profundidade e de provas em cada afirmação que este traz. Mais ainda, existe uma certa nostalgia: o livro parece um catálogo de tudo o que chamava a atenção de um adolescente da minha geração.

Cabisbaixo e conformado de que deveria existir algum nível de verdade nesse alarde todo, segui minha vida. O RPG e a música extrema nunca me abandonaram, mas se tornaram atividades completamente privadas – publicamente, eu não falava sobre nenhum dos dois gostos. Com o passar dos anos, isso passou a ser um incômodo. Tanto que, quando surgiu a oportunidade da continuidade na vida acadêmica, decidi pesquisar justamente os RPGs no mestrado, e dar continuidade à pesquisa do tema no doutorado. Fora do campo acadêmico, comecei a produzir jogos, e também entrei numa banda (que eu ouvia desde a minha adolescência).

Foi no contexto acadêmico que aprendi que aquilo que havia acontecido na minha adolescência não era um infortúnio, um caso isolado. Ao contrário: o pânico moral era algo que assolava a história do RPG mundo afora (LAYCOCK, 2015). O mesmo pânico moral que Cohen conceituava, em 1972, ao estudar o fenômeno da repercussão contra os roqueiros britânicos – precursores da música extrema que gosto de ouvir.

Desse contexto, emerge a intenção do presente texto, que se propõe a discutir o funcionamento comunicacional do pânico moral. Aliás, cabe enfatizar que a música e o jogo são apenas exemplos, escolhidos a partir de minha própria vivência para ilustrar com casos concretos, no lugar de propor uma discussão teórica abstrata. De maneira alguma o presente texto – de caráter predominantemente descritivo, e não analítico, pois se dedica a explorar melhor as perguntas no lugar de oferecer respostas (KÜNSCH; CARRARO, 2012) – se propôs como um estudo sobre o pânico moral nos RPGs, ou o pânico moral na música extrema.

## **Um (breve) mergulho**

A fórmula da retórica que sintetiza o pânico moral é “nós não permitiremos que nosso litoral/área/cidade/país seja tomado pelos

hooligans/hippies/negros/paquistaneses” (COHEN, 2011, p. 224). A ideia do conflito entre nós e eles não é alienígena de um Brasil que tem sido marcado, sobretudo na década de 2010 e até o presente momento da década de 2020, por uma polarização política exacerbada. A dinâmica de que *eles querem tomar aquilo que é nosso* ganha também ares metafóricos. Basta digitar “querem corromper nossas crianças” em algum buscador, tal como o *Google*, para confirmar a afirmação de Laycock (2015): a promoção do pânico moral é característica de alguns grupos sociais, sobretudo os fanáticos religiosos e a direita ultraconservadora. É importante ressaltar que, no Brasil dos últimos anos, uma das vítimas mais recorrentes do pânico moral não é nem o jogo e nem a música, mas sim a sexualidade – a exemplo do notório caso das *fake News* envolvendo o suposto “kit gay” (JARDELINO et al, 2021) –, embora o mecanismo de efetivação desse pânico moral seja o mesmo.

Para Cohen (2011), cinco etapas configuram o processo do pânico moral. Em primeiro lugar, um desvio inicial ocorre. Algum comportamento desperta o interesse de um grupo com poder de disseminação de sua visão de mundo, e isso gera notícia – observado a partir dos ditames do *gatekeeping* do jornalismo (TRAVANCAS, 2005), temos um caso emblemático do papel dos valores do jornalista pautando o que é ou não notícia. Seguido desse desvio inicial, temos simultaneamente (já que ambos se retroalimentam) as etapas do inventário e da sensibilização: casos similares tornam-se notícia – fenômeno explicado pela hipótese da *agenda setting* da comunicação (HOHLFELDT, 2014) –, e estes são usados para corroer a imagem que se tem do grupo social etiquetado como desviante. Em quarto lugar, ocorre a superestimação do desvio, já que um fenômeno (muitas vezes) isolado torna-se onipresente. Por conta disso, ocorre a última etapa, que é uma escalada na cultura de controle: regulamentações mais recrudescidas entram em vigor para impedir que o comportamento tido como desviante se repita.

Um exemplo disso é o próprio caso de Ouro Preto, já mencionado. A partir desse crime erroneamente associado aos RPGs (etapa 1), houve uma explosão de discussões (etapa 2) sobre o suposto “jogo do demônio” (etapa 3), que fez com que parte da população acreditasse que os jogadores faziam parte de uma seita com braços em diversos locais (etapa 4). Como resultado, um exemplo é o surgimento da Lei 3.909 (VILA, 2002) de Vila Velha<sup>7</sup>, que

---

<sup>7</sup> É importante ressaltar que, em Vila Velha, também ocorreu um crime erroneamente associado ao RPG que ganhou repercussão midiática. Contudo, esse crime (ocorrido em 2005) é posterior à lei. A repercussão em Vila Velha, já em 2002, dá-se pelo fato de que a vítima de Ouro Preto era natural do município capixaba.

proibiu a comercialização de livros de RPG (etapa 5). Tal lei só foi revogada em 2021.

No decorrer de sua obra, Cohen (2011) é enfático sobre o papel dos meios de comunicação de massa nas etapas desse processo. Em seu mapeamento, ficam evidentes os seguintes efeitos:

- a) Publicização do evento;
- b) Geração de comportamentos que visam publicidade;
- c) Espalhamento de hostilidades localizadas;
- d) Provimento de estereótipos que servem como modelo de comportamento;
- e) Exploração comercial da dicotomia entre os grupos envolvidos;
- f) Polarização dos desviantes contra a comunidade.

Destarte, eis que emerge uma questão de fundo, que extrapola o escopo do presente artigo: estando o pânico moral tão ligado à comunicação, por que o tema é tão raro nas pesquisas da área? Quando adjetivo como raro, aponto que menos de quarenta textos (entre artigos, anais de eventos, capítulos de livros, monografias, dissertações e teses) são relacionados com o tema, quando pesquisamos<sup>8</sup> na plataforma Lattes, e que 41 pesquisadores da área da comunicação possuem relação com o pânico moral. A critério de comparação, utilizando os mesmos parâmetros, a pesquisa para o tema RPG retorna 27 pesquisadores. Principalmente quando, como será realizado no próximo tópico, estamos diante de um fenômeno que não é novo ou inédito.

### **Sobre os bodes expiatórios**

O sociólogo René Girard (1990) pesquisou o papel do sacrifício na sociedade. Para entender sua teoria, primeiro é preciso compreender que, 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 se complexificam, 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

<sup>8</sup> Levantamentos realizados em 28 de março de 2023.

uma sociedade, o caminho mais fácil para a harmonia seria unir todos pelo ódio a um inimigo comum.

Tradicionalmente, coube às religiões o papel de nomear a vítima sacrificial. Nas palavras de Girard (1990, p. 119), “o religioso possui como objeto o mecanismo da vítima expiatória; sua função é perpetuar ou renovar os efeitos deste mecanismo, ou seja, manter a violência fora da comunidade”. Aqui, temos um indicativo do motivo pelo qual Laycock (2015) identifica grupos religiosos como um dos principais agentes na efetivação do pânico moral.

Algo que o presente estudo aponta é que, num contexto de sacralização da mídia (MIKLOS, 2012), os meios de comunicação também passam a ter o papel de nomeação de vítimas sacrificiais. Linchamento midiático e cultura do cancelamento são dois termos que comparecem nas discussões hodiernas, mas também podemos rememorar o caso da Escola Base, exemplo recorrente em cursos de comunicação pelo país.

Um posicionamento se faz pertinente: em casos de supostos crimes, é evidente que a denúncia é melhor que o silêncio. O que se está apontando aqui, contudo, não é um indicativo contrário aos cancelamentos e exposições, e sim o papel que os meios de comunicação desempenham nisso. Aliás, a própria lógica do cancelamento e da exposição é umbilicalmente ligada à midiatização, já que dizem respeito, respectivamente, à diminuição drástica e ao aumento drástico da midiatização do assunto.

## **Da comunicação**

O jornalista Harry Pross (1987) indicou uma lógica econômica nos processos comunicacionais: o emissor sempre visa diminuir os esforços da emissão, ao mesmo tempo em que busca maximizar a recepção. A essa lógica, nomeou *economia do sinal*. A partir desse conceito, formulou uma teoria da mídia que desenha esse processo econômico: num primeiro momento, contamos apenas com nossos corpos para emitirmos sinais – seja pela fala ou pelos gestos –, limitados a um espaço e um tempo compartilhados com nossa audiência (mídia primária); posteriormente, desenvolvemos aparelhos que amplificam nosso potencial de emissão – a exemplo da escrita, dos instrumentos musicais e das pinturas nas mais diversas plataformas –, de maneira que um dos eixos espaço-temporais possa ser ampliado, emitindo para pessoas mais distantes espacial ou temporalmente (mídia secundária); por fim, desenvolvemos jogos de



aparelhos, tanto codificadores na emissão quanto decodificadores na recepção – o microfone e o rádio, assim como a câmera e a televisão, são exemplos disso –, de maneira que essa limitação espaço-temporal é ignorada (mídia terciária). Os meios de comunicação de massa, observados a partir da teoria prossiana, são, por excelência, mídias terciárias. O que significa que os receptores não precisam compartilhar espaço nem tempo com o emissor de determinada mensagem.

Interpretando o mesmo fenômeno por outro prisma teórico, observamos a abstração do ensaísta Vilém Flusser (2019) em prática. Grosso modo, o argumento de Flusser defende um processo de afastamento da concretude, que passa pelo isolamento dos objetos das transformações que estes passam no decorrer do tempo (primeira abstração), pela proposição de representações planejadas – imagens – que afastam a profundidade desses objetos (segunda abstração), pela explicitação de relações específicas – textos – entre objetos outrora representados por imagens (terceira abstração) e, por fim, pela sintetização de textos em dígitos (quarta abstração). Essa quarta abstração promove o que Flusser nomeia como tecnoimagens: imagens que, no lugar de representarem o mundo (como ocorre com as imagens da segunda abstração), projetam um mundo. É, em suma, uma inversão do vetor semiótico: no lugar do signo representar o significante, é o significado que projeta um signo.

O que é defendido neste artigo é que os meios de comunicação de massa teriam uma afinidade com a tecnoimagem, de maneira que projetam conceitos, escolhendo indivíduos e fenômenos (os *diabos populares*, termo que Cohen utiliza para definir as vítimas do pânico moral) que corroboram (pre)conceitos nas projeções, criando – no lugar de representar – uma dada realidade.

Ao colocar Pross e Flusser em diálogo, emerge a noção de que quanto mais abstrato e mais afastado da relação espaço-temporal, mais descontextualizada a mensagem. Ao perder o lastro na concretude (ARRUDA; IUAMA, 2021), os receptores de uma mensagem perdem as relações que ajudam a compreender os sentidos desta. No contexto do pânico moral, é importante relacionar a própria noção dos excessos das mídias (CONTRERA, 2002), que transformam algo que tem um objeto definido (medo) em algo difuso e ubíquo (pânico). Em outras palavras, tributando Cohen (2011), o que era um desvio concreto (etapa 1), ao sofrer a

descontextualização promovida pelos meios de comunicação em massa (etapas 2 e 3), torna-se um pânico abstrato (etapa 4).

Tal processo, desvelado, nos faz (re)pensar os limites éticos do jornalismo (VERDERAMIS; IUAMA, 2023), mas também o impacto em uma sociedade cujo cimento social são esses mesmos meios de comunicação (MAIGRET, 2010) que promovem – por sua própria dinâmica estrutural – a descontextualização.

Embora não seja o enfoque do presente artigo, é pertinente apontar a relação entre pânico moral e conspiracionismo. De acordo com Prooijen (2018), cinco ingredientes compõem uma hipótese conspiratória: 1) *padrões*, que identificam coincidências como relações não-randômicas entre pessoas, objetos e ações; 2) *agência*, que assume que eventos suspeitos são causados propositadamente; 3) *coalizões*, uma vez que conspirações não admitem atores isolados, e sim grupos organizados; 4) *hostilidade*, que pressupõe que os interesses das coalizões são sempre nocivos ao interesse público; e 5) *sigilo contínuo*, pois uma hipótese conspiratória com provas concretas não é mais uma hipótese conspiratória, e sim uma conspiração de fato.

Destarte, pode-se compreender que com a descontextualização promovida pelos meios de comunicação o espaço para tramoias é aberto, e a criação de (falsos) padrões, a assumpção de uma (inexistente) agência, o reconhecimento (ilusório) de coalizões desses bodes expiatórios/diabos populares, a percepção (enganada) de uma hostilidade e o (conveniente) sigilo – em que a própria inexistência de provas se torna uma prova – são possibilitados.

Finda a parte teórica, a parcela analítica do presente artigo toma como *corpus* a obra de Larson, onde temos frases como “o jogo Calabouços & Dragões<sup>9</sup> resulta em consequências desastrosas” (LARSON, 1994, p. 53), “alguns manuais do C&D estão diretamente vinculados com o satanismo. [...] Alguns manuais ensinam aos jogadores como convocar demônios e praticar a projeção astral” (LARSON, 1994, p. 55), “no mundo de C&D, nenhuma moralidade anda em linha paralela à do mundo real” (LARSON, 1994, p. 58) e “a verdade é que C&D guia os participantes para um mundo de entidades, foças e espíritos não materiais. É óbvio, que se tais seres existem, a linha divisória entre a fantasia e a realidade pode tornar-se indistinta” (LARSON, 1994, p. 59). Quando fala de música extrema, as afirmações são similares.

<sup>9</sup> Calabouços & Dragões (C&D) é como a tradução da obra se refere ao *Dungeons & Dragons* (D&D).

Sob forma de conselho, prega que “ajudemos os adolescentes a despertar do engano da música *Black Metal*<sup>10</sup> antes que aceitem algo em que nem mesmo seus deuses do rock creem. Se não despertarem, Satanás poderá reivindicar suas almas” (LARSON, 1994, p. 94).

A síntese do argumento de Larson (1994, p. 59) é que “toda inclinação para o diabo é precedida por uma inclinação mental e emocional para o mal”. Contudo, a estrutura da obra de Larson é marcada por supostas entrevistas com fiéis que se arrependem do envolvimento com esses fenômenos, e que vão ao televangelista em busca de ajuda e salvação. Nenhuma de suas afirmações é comprovada por estudos sérios (embora utilize ferramentas retóricas tais como *estudos apontam*), e sua opinião de assuntos que nitidamente não domina prevalece sobre as interpretações de especialistas.

A configuração difusa do pânico moral ajuda com que isso possa acontecer. Se a premissa é que muitos estão envolvidos nessa rede de corrupção de adolescentes, por conseguinte os especialistas seriam vozes a serviço dessa mesma corrupção. 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. Aqui, fica evidente o porquê da relação traçada por Laycock (2015) entre os grupos religiosos e de direita como principais promotores do pânico moral: a teologia do domínio/batalha espiritual se alia, mundo afora, ao conceito de guerra cultural<sup>11</sup>, empregado pelo ultraconservadorismo de direita (DUTRA; PESSÔA, 2020). Por guerra cultural, assume-se a disputa política entre conservadorismo e progressismo que transborda para questões como ciência, artes, sexualidade e gênero, religiosidade, fluxos migratórios e privacidade, entre outras.

Ao observar o texto de Larson, no contexto atual saltam termos como desinformação, *fake News* e discurso de ódio. Sobre o último, é importante frisar a relação umbilical entre comunicação e violência. O mais óbvio seria falar da violência literal, mas o foco aqui é na violência simbólica. Partindo da conceituação de Bourdieu e Passeron, Harry Pross define violência simbólica

---

<sup>10</sup> *Black metal* é um dos subgêneros de *heavy metal*, caracterizado sobretudo pela sua crítica às religiões hegemônicas.

<sup>11</sup> Escapa do escopo do presente artigo discutir os motivos da aliança entre a guerra cultural do ultraconservadorismo de direita e a teologia da batalha espiritual do cristianismo ultraconservador. Contudo, indico o texto de Vasconcelos (2021), com uma discussão sobre a vertente ideológica nomeada *Tradicionalismo*, como um ponto de partida para responder tal questão.

como “o poder de impor a validade de significados mediante símbolos e signos de uma maneira a tal ponto efetiva que as pessoas passem a identificar-se com esses significados” (PROSS apud ROMANO, 2006, p. 90). Ao pensarmos nos meios de comunicação de massa, o poder de impor validade de significados apontado por Pross comparece, de maneira que podemos afirmar que os meios de comunicação de massa possuem a violência simbólica em sua essência.

Por conta disso, Vicente Romano (2006, p. 99) – discípulo e tradutor de Harry Pross – propõe um diagnóstico e um prognóstico:

*A sociedade que gera alienação constitui o caldo de uma cultura de violência. Os estereótipos, o fanatismo, o dogmatismo e a intolerância gerados por condições de alienação em que uns poucos beneficiam à custa de todos os outros, podem e devem combater-se através de uma elevada cultura de diálogo, com uma comunicação democrática, participativa, multidirecional e não unidirecional ou tendenciosa e facciosa; em última instância, violenta.*

Destaco que foge do escopo do presente artigo proporcionar soluções para o fenômeno do pânico moral, mas a proposição de Romano é um válido ponto de partida. A decisão por apresentar tal citação é por que, por métodos e teorias diferentes Romano também chega na estereotipia apontada por Cohen como parte constituinte do pânico moral. Além disso, o dogmatismo e a intolerância, características dos empreendedores morais, se faz presente.

Feita essa digressão, a interpretação possível – auxiliada pela pesquisa de Parks (2002) – é que Larson é uma figura controversa, que escreve sobre seitas satânicas e alienígenas, que tem um histórico de pregações contra *esquerdistas* e que se anuncia em seu canal oficial do *YouTube* como o exorcista REAL (ênfase de Larson). Dissemina desinformações – sejam elas mensagens sem lastro na realidade, ou mensagens descontextualizadas – sobre assuntos que nitidamente não entende (erros crassos sobre os assuntos são recorrentes) e que podem gerar apreensão não apenas em sua audiência, mas em pessoas que por vezes podem até perder o próprio Larson do contexto: afinal, em tempos de viralização virtual, a (des)informação pode chegar em audiências que nem sabem da existência do televangelista, caso do pânico moral contra os RPGs no Brasil (FIORI, 2012), uma reedição do pânico moral contra os RPGs nos Estados Unidos<sup>12</sup> (LAYCOCK, 2015).

Deslocado vinte anos no tempo, o pânico moral contra os RPGs no Brasil, desencadeado pela relação errônea com o crime de Ouro Preto, utiliza

<sup>12</sup> Para uma visão midiaticizada desse pânico moral aos RPGs nos Estados Unidos, é indicada a fruição da quarta temporada da série *Stranger Things*, vinculada pelo canal de streaming *Netflix*.

exatamente os mesmos argumentos e emite exatamente os mesmos alertas que a versão estadunidense (cujo ápice foi no início da década de 1980). Também naquela ocasião, crimes foram erroneamente relacionados aos jogos, vozes religiosas criaram uma campanha de desinformação sobre os malefícios espirituais, psicológicos e sociais do RPG e geraram perseguições institucionais, tais como a proibição da comercialização ou da prática do jogo em determinados espaços. Similar ao que acontece nas últimas décadas no Brasil, nos Estados Unidos também existiu – e, em alguma medida, ainda existe, embora com menor intensidade – uma necessidade da comprovação científica (BOWMAN, 2010) de que os RPGs não são esse diabo popular.

### **Considerações finais**

Olhar para o pânico moral é indigesto. Talvez por isso tão poucos pesquisadores da comunicação se debrucem sobre o assunto. Mas é necessário. E talvez por isso, das pesquisas sobre o tema, o número esteja em ascensão nos últimos anos. O pânico moral, tema deste artigo, nos deu respostas válidas para essa que parece ser uma das grandes perguntas do nosso tempo: como conviver com a diversidade?

Dessa (in)digestão, o que salta é a pertinência do tema na contemporaneidade, marcada por discursos de ódio e intolerância, com nomeações de inimigos difusos, que estão sempre a um passo de acabar com o modo de vida que uma parcela da população entende como o (único) correto. *O disjuntivo OU no lugar do conectivo E*, como ouvi em minha banca de doutorado pela voz do professor Dimas Künsch.

Salta ainda a relevância de se compreender o tema. No fechamento do presente texto, o Brasil passa por uma onda desse mesmo pânico moral, desta vez despertada por terríveis casos de violência em escolas infantis (MORI; LEMOS, 2023). Impossível não lembrar da minha própria trajetória, pois quando adolescente fui proibido de vestir roupas pretas na escola por conta do massacre de Columbine – que volta a ser lembrado pelos meios de comunicação em massa (MOREIRA, 2023). Não se trata de uma minimização da violência dos atos ocorridos, mas sim um olhar problematizador sobre os desdobramentos midiáticos e sociais destes.

*Nós não permitiremos que nossos filhos sejam tomados pelo jogo do diabo.  
Nós não permitiremos que nossos filhos sejam tomados pela música do*

*diabo*. A fórmula de Cohen para o pânico moral, nitidamente, se aplica nesses (e em outros) casos.

O mergulho sobre o assunto trouxe a reflexão de que o fenômeno de um grupo social determinar um (grupo de) indivíduo(s) como desviantes, responsáveis pela ameaça de um determinado conjunto de valores, não é novo. Pelo contrário: infelizmente, parece acompanhar a história das sociedades. O que mudou é o alcance desse processo, uma vez que os meios de comunicação de massa ultrapassam as limitações de espaço-tempo.

Nesse sentido, emerge o que considero o principal achado do presente artigo: os meios de comunicação de massa promovem a descontextualização dos textos que transmitem. 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. O pânico moral, a crise do sacrifício girardiano, se institui. As vítimas estão em moto-contínuo, num perpétuo devir da harmonia social. 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.

## Bibliografia

ARRUDA, A. S.; IUAMA, T. R. Alusão ao nazismo em mensagem do governo federal: um estudo a partir da economia dos sinais e da ecologia da comunicação. **Liinc em revista**, v. 17, 2021

BECKER, H. S. **Outsiders**: estudos de sociologia do desvio. Rio de Janeiro: Zahar, 2019.

BOWMAN, S. L. **The Functions of Role-Playing Games**: How Participants Create Community, Solve Problems and Explore Identity. Jefferson: McFarland & Company, 2010.

CASARÕES, G. S. P. e. Religião e poder: a ascensão de um projeto de "nação evangélica" no Brasil? **Interesse Nacional**, v. 13, n. 49, p. 9-16, abr./jun. 2020.

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

CONTRERA, M. S. **Mídia e pânico**: saturação da informação, violência e crise cultural na mídia. São Paulo: Annablume, 2002.

DUTRA, R.; PESSÔA, K. Guerras culturais e a relação entre religião e política no Brasil contemporâneo. **Revista Brasileira de História das Religiões**, v. 13, n. 39, 4 dez. 2020.

FIORI, A. L. de. **Contando histórias de morte**: etnografia do júri e arenas narrativas do "caso Aline". Dissertação (Mestrado em Antropologia Social) – Faculdade de Filosofia, Letras e Ciências Humanas, Universidade de São Paulo. São Paulo, 274p. 2012.

FLUSSER, V. **Elogio da superficialidade**: o universo das imagens técnicas. São Paulo: É Realizações, 2019.

- GIRARD, R. **A violência e o sagrado**. São Paulo: EdUNESP, 1990.
- HOHLFELDT, A. Hipóteses contemporâneas de pesquisa em comunicação. *In*: HOHLFELDT, A.; MARTINO, L. C.; FRANÇA, V. V. (Orgs.). **Teorias da comunicação: conceitos, escolas e tendências**. Petrópolis: Vozes, 2014, p. 187-240.
- JARDELINO, F.; BARBOZA CAVALCANTI, D.; PERSICI TONIOLO, B. A proliferação das fake news nas eleições brasileiras de 2018. **Comunicação Pública**, v. 15, n. 28, 2021.
- KÜNSCH, D. A.; CARRARO, R. Comunicação e pensamento compreensivo: o ensaio como forma de expressão do conhecimento científico. **Libero**, v. 15, n. 29, p. 33-42, jun. 2012.
- LARSON, B. **Satanismo: a sedução da juventude norte-americana**. São Paulo: Editora Vida, 1994.
- LAYCOCK, J. P. **Dangerous games: what the moral panic over role-playing games says about play, religion, and imagined worlds**. Oakland: University of California Press, 2015.
- MACCALLUM-STEWART, E.; TRAMMELL, A. Role-Playing Games as Subculture and Fandom. *In*: ZAGAL, J. P.; DETERDING, S. (Eds.). **Role-playing game studies: transmedia foundations**. New York: Routledge, 2018, p. 364-378
- MAIGRET, É. **Sociologia da comunicação e das mídias**. São Paulo: SENAC, 2010.
- MCLUHAN, M. **Os meios de comunicação como extensões do homem**. São Paulo: Cultrix, 1971.
- MIKLOS, J. **Ciber-religião: a construção de vínculos religiosos na cibercultura**. Aparecida: Ideias & Letras, 2012.
- MONTAIGNE, M. de. **Ensaaios**. São Paulo: Penguin-Companhia, 2010.
- MOREIRA, É. Os relatos da mãe de um dos atiradores do massacre de Columbine. **Aventuras na História**, 12 abr. 2023.
- MORI, L.; LEMOS, V. Ataque a escolas: os boatos no WhatsApp que criam pânico entre pais e alunos. **BBC News Brasil**, 11 abr. 2023.
- PARKS, S. The Devil is in the Details: An Examination of the Teachings of Bob Larson. **Christian Research Journal**, v. 24, n. 2. 2002.
- PROOIJEN, J. W. van. **The psychology of conspiracy theories**. New York: Routledge, 2018.
- PROSS, H. El proceso de comunicación. *In*: BETH, H.; PROSS, H. **Introducción a la ciencia de la comunicación**. Barcelona: Antrophos, 1987, p. 103-178.
- ROMANO, V. **A formação da mentalidade submissa**. Porto: Deriva, 2006.
- STUMPF, I. R. C. Pesquisa bibliográfica. *In*: DUARTE, J.; BARROS, A. (Orgs.). **Métodos e técnicas de pesquisa em comunicação**. São Paulo: Atlas, 2008, p. 51-61.
- TRAVANCAS, N. T. **Teorias do Jornalismo: porque as notícias são como são**. Florianópolis: Insular, 2005.
- VASCONCELOS, F. T. A "guerra cultural" neofascista no Brasil: entre o neoliberalismo e o nacional-bolchevismo. **Revista de História da UEG**, v. 10, n. 02, p. e022101, jun. 2021.
- VERDERAMIS, T.; IUAMA, T. R. Caso Lázaro: limites éticos do jornalismo e espetáculo de pânico moral. *In*: SILVEIRA, J. L. da. **Entre Culturas: Identidade e Transformação Social - Volume 3**. Formiga: Uniesmero, 2023, p. 97-114.
- VILA Velha. **Lei 3.909**, de 15 de março de 2002. Proíbe a comercialização do jogo RPG (Role Playing Game) no município de Vila Velha e dá outras providências. Vila Velha: Câmara Municipal de Vila Velha, 2002.
- ZANINI, M. do C (Org.). **Anais do I Simpósio RPG & Educação**. São Paulo: Devir, 2004.

Recebido em: 02-06-2023

Aceito em: 14-03-2024