

---

# **Categorização dos Termos Utilizados em Episódios de *Cyberbullying* no Jogo *League of Legends***

Evelise Galvão de Carvalho

Universidade Tuiuti do Paraná???

Giovana Veloso Munhoz da Rocha

Universidade Tuiuti do Paraná???

---

---

## Resumo

Este artigo apresenta um estudo cujo objetivo foi categorizar os termos utilizados pelos jogadores de *League of Legends* no contexto da prática do *cyberbullying*. Foram analisadas 250 partidas. Os termos foram organizados em cinco categoriais: insultos diretos, racismo, preconceito, insultos indiretos e palavras de baixo calão. Os resultados mostraram a presença de termos em todas as categorias. A palavra “Lixo” e suas variações, foi o insulto utilizado com maior frequência (n=449) por partida seguida por *Noob* (n=289). Em relação aos insultos indiretos, os direcionados a figura materna apareceram com maior frequência. Com base nos dados obtidos, é possível concluir que embora os insultos possam ser interpretados como “intimidade” entre os jogadores, o emprego de insultos durante o jogo é uma prática corriqueira. Isso se contrapõe ao principal objetivo do jogo que é a colaboração em time para alcançar a vitória. Conscientes dessa prática, as empresas desenvolvedoras de jogos, principalmente a *Riot*, apontam o combate ao *cyberbullying* dentro dos jogos como um dos grandes desafios. Sendo assim, vale ressaltar a importância de se desenvolver mais pesquisas voltadas para esse fenômeno e investigar as suas peculiaridades.

*Palavras-chave:* *Cyberbullying*. Jogos online. *League of Legends*.

## Abstract

This article presents a study whose objective was to categorize the terms used by the players of *League of Legends* in the context of *cyberbullying* practice. Two hundred e fifty matches were analyzed. The terms have been organized in five categories: direct insults, racism, prejudice, indirect insults and profanity. The results showed the presence of terms in all categories. The word “trash” and its variations, was the insult used more frequently (n = 449) followed by *Noob* (n = 289). Regarding the category indirect insults, the insults targeted maternal figure appeared more frequency. Based on these data, it can be concluded that although the insults can be interpreted as “intimacy” between players, the use of insults during the game is an ordinary practice. This is opposed to the main objective of the game that is the collaboration between the team to achieve victory. Aware of this practice, companies that develop games, especially *Riot*, point the fight against *cyberbullying* within the game as one of the major challenges currently. Thus, it is worth mentioning the importance of developing more research for this phenomenon and investigate its peculiarities.

*Keywords:* *Cyberbullying*. Online games. *League of Legends*.

---

---

## Introdução

O acesso à internet se populariza em proporções geométricas. Segundo pesquisa feita por Avellar e Duarte o número de brasileiros que conectou à internet mais do que triplicou nos últimos três anos. O número de domicílios brasileiros com conexão à internet foi de 50%. Na região Sudeste, 60% dos entrevistados tinha acesso, e na região norte, 35%. Na classe A, a proporção de domicílios com acesso à internet foi de 98%, enquanto nas classes D e E apenas 14% estavam conectados. Nas áreas urbanas, a proporção foi de 54%, enquanto nas rurais foi de 22%. Esse panorama apresenta uma diversidade de ferramentas tecnológicas como *blogs*, redes sociais, mensagens instantâneas e jogos *online* que permitem a interação entre os indivíduos de maneira rápida. A inserção da tecnologia no cotidiano trouxe benefícios como a troca de informação e comunicação quase instantânea e o fácil acesso a outras culturas. Estes fatores influenciam o processo de construção de novas dinâmicas de

---

relacionamento, que precisam ser compreendidas e descritas.

Em meio a novas configurações sociais, surge o fenômeno chamado de *cyberbullying*, ou seja, “violência intencional e dano infligido repetidamente por meio eletrônico.” (Patchin & Hinduja 2006, p.152), seja via celular e via internet. Dentre as inúmeras vias disponíveis para análise, esse trabalho, priorizou a modalidade dos jogos online. Em pesquisa feita pelo Cetib.br em 2014 com 438 adolescentes de 11 a 17 anos, obteve-se que 37% jogavam mais de uma vez por dia, 29% pelo menos uma vez por dia e 27% pelo menos uma vez por semana.

Uma das maiores empresas no ramo dos jogos é a Riot e seu jogo “*League of Legends*”. Segundo Riot (2012), em 2013 o “*League of Legends*” tinha 30 milhões de jogadores registrados em todo o mundo, com quatro milhões de pessoas jogando diariamente. A média mensal era de 11 milhões de jogadores conectados. Segundo Hinduja e Patchin (2006), o *cyberbullying* é definido como um problema psicossocial, o que reforça a relevância de um estudo minucioso do fenômeno no sentido de compreender a maneira pela qual se dá a interação entre os indivíduos em diferentes ambientes e meios - quem são as vítimas e sua individualidade – para se conhecer os efeitos que este novo fenômeno tem e terá nessa e nas próximas gerações. O presente

estudo realizou um levantamento e categorização dos termos da língua portuguesa que foram utilizados para a prática de *cyberbullying* dentro do jogo *League of Legends* no servidor brasileiro.

A internet como tecnologia online tornou-se um dos canais de comunicações e entretenimento mais populares entre os jovens e estudantes universitários em todo o mundo (Hong, Li, Mao, & Stanton, 2007). No Brasil, um levantamento realizado pelo Centro de Estudos sobre as tecnologias da Informação e da Comunicação, (CETIC.br, 2012) a frequência de uso da *internet* por faixa etária demonstrou que 36% das crianças de 9 a 10 anos faziam uso da *internet* todos os dias. Essa porcentagem aumentou para 54% entre os usuários de 13 a 14 anos e 56% entre os adolescentes de 15 a 16 anos.

Ocasionalmente, a habilidade destes jovens no uso da tecnologia pode se tornar uma porta de entrada à exposição de uma série de atividades negativas, incluindo pornografia, drogas, violência e intimidação virtual (Agatston, Kowalski, & Limber, 2007). Embora os jogos online ofereçam inúmeros benefícios, tais como, raciocínio lógico, tolerância a frustração, coordenação motora, socialização (NPPI, 2014), também há pontos negativos, uma vez que pode ser utilizada para causar dano aos outros (Campbell, 2005), tal como o *cyberbullying*.

*Cyberbullying* é definido como um fenômeno em que o indivíduo ou um grupo usa voluntariamente de informação e comunicação envolvendo tecnologias eletrônicas para facilitar o assédio deliberado ou ameaça para outro indivíduo ou grupo pelo envio ou postagem de texto cruel, fotos ou/e figuras usando meios tecnológicos (Patchin & Hinduja, 2006; Willard, 2005; Ybarra & Mitchell, 2004, 2004b).

O constructo e a definição do *cyberbullying* encontra-se em construção, não havendo ainda um consenso entre os pesquisadores a respeito. (Bayraktar, Machackova, Lenka, Dedkova, erna & Ševčíková, 2015). Algumas outras características também são citadas nas definições de *cyberbullying*, como desequilíbrio de poder e repetição; no entanto, estes são utilizados usados de forma inconsistente (Smith, del Barrio, e Tokunaga, 2013), a falta de consenso na definição do fenômeno do *cyberbullying* acaba contribuindo para as diferenças de resultados sobre esse tema (Ybarra, 2013).

Por outro lado, o *cyberbullying* apresenta características que o difere das formas tradicionais de *bullying*, como a ausência de agressão física; a força e o tamanho físico não exercem influência no mundo virtual, ou seja, não precisa ser o maior e mais forte do grupo para se tornar um agressor online. Há uma separação física entre autores e vítimas e os ataques não cessam quando os estudantes vão para a casa, pois passa a ser virtualmente

e as agressões podem alcançar um contingente maior de vítimas e observadores (Barbosa & Farias, 2011). Existem diferentes tipos de *cyberbullying*, neste trabalho foram destacadas: Provocação incendiária (Palavras de Baixo Calão): discussões que se iniciam online e se propagam de forma rápida usando linguagem vulgar e ofensiva; Assédio (Insultos diretos e indiretos): envio de mensagens ofensivas, com o objetivo de insultar a vítima; Difamação (Racismo e preconceito): ato de difamar ou injuriar alguém mediante fofocas e rumores disseminados na Internet visando causar danos à reputação. (Willard, 2007).

Com o intuito de pesquisar a violência *online*, Patchin e Hinduja (2015) entrevistaram 457 estudantes de idade entre 11 e 15 anos da escola *Midwestern United State*. Os dados dessa pesquisa mostraram que cerca de 34% dos estudantes já experienciaram o *cyberbullying* em suas vidas. Quando questionados sobre tipos específicos de *cyberbullying* que sofreram nos últimos 30 dias citaram como sendo os principais, comentários malvados e prejudiciais (12,8%) e espalhar rumores *online* (19,4%).

No Brasil, a Safernet - ONG especializada na segurança das crianças na *Internet* - realizou, em 2010, um estudo que envolveu mais de duas mil crianças e adolescentes, entre 10 a 17 anos. O estudo apontou que 38% dos pesquisados possuem um amigo que sofreu

*cyberbullying* e 16% das crianças entrevistadas consideraram o *cyberbullying* um dos maiores riscos quando estão na *internet*. Os números mostram, no entanto, que apenas 7% delas já ouviram o desabafo de seus amigos sobre a vivência de situações de agressão e humilhação na *internet*. Essa porcentagem, se comparada com o número de vítimas de *cyberbullying*, pode demonstrar a dificuldade que as mesmas encontram para pedir ajuda.

Apesar das diferenças contextuais, o *bullying* e *cyberbullying* tem efeitos semelhantes sobre as vítimas: ideações suicidas, distúrbios alimentares, ansiedade, doenças crônicas, depressão, sentimentos de raiva e frustração (Hinduja & Patchin, 2007). Utilizando dados de um censo regional de 2008 com 406 alunos do ensino médio, os pesquisadores (Schneider, O'Donnell, Stueve, & Coulter, R. (2012) documentaram a prevalência de *cyberbullying* e *bullying* e a associação destes com sofrimento psicológico, dentre os quais sintomas depressivos, comportamentos autolesivos e ideação suicida e tentativa de suicídio. Um total de 15.8% de estudantes reportou *cyberbullying* e 25.9% que relataram *bullying* nos últimos 12 meses. A maioria (59.7%) de vítimas de *cyberbullying* também eram de *bullying*; 36.3% das vítimas de *bullying* eram também vítimas de *cyberbullying*. As vítimas relataram desempenho acadêmico mais baixo e menor adesão escolar. As análises estatísticas mostraram que o

sofrimento psicológico era mais alto entre vítimas de ambos *bullying* e *cyberbullying* (odds ratios [AORs] variaram de 4.38 para sintomas depressivos a 5.35 para tentativas de suicídio que requereram tratamento médico).

Schenk e Fremouw (2012) realizaram um estudo com 799 estudantes universitários. Destes, 8.6% relataram ser vítimas de *cyberbullying*. No Checklist-90-R de sintomas, as 69 vítimas pontuaram mais alto do que os 69 pares do grupo-controle em depressão, ansiedade, ansiedade fóbica e paranoia, e tiveram escores elevados no índice de severidade e nas escalas de sintomas de perturbações psicológicas.

Em casos extremos, as consequências podem ser trágicas e resultar em suicídio como, por exemplo, o caso Amanda Todd<sup>1</sup> que em outubro de 2012, aos 15 anos tirou a própria vida, pois teria começado a ser vítima de *bullying* aos 12 anos. Segundo seu relato, a situação teria começado depois que ela foi convencida a mostrar os seios para uma pessoa com quem conversava na *Internet*. Este caso foi o precursor no que diz respeito à discussão sobre a criminalização do *cyberbullying* no Canadá.

No Brasil no final de 2013, foram reportados dois casos de suicídio de vítimas de *cyberbullying*. O caso de

<sup>1</sup> História de Amanda Todd, <http://todateen.uol.com.br/souassimtt/entenda-o-caso-de-amanda-todd-a-adolescente-que-cometeu-suicidio-por-sofrer-bullying/>

Júlia Rebeca, que cometeu suicídio após da divulgação de um vídeo no aplicativo WhatsApp e nas redes social, contendo cenas de sexo entre ela, um rapaz e outra adolescente. Outra adolescente de 16 anos, cometeu suicídio após ter suas fotos íntimas divulgadas na internet.

Um estudo liderado por Mitchell (2015), analisou entrevistas telefônicas que foram realizadas entre 2013-2014 com 791 jovens americanos de faixa etária entre 10 a 20 anos (sendo 49% do sexo masculino). Destes, 34% relataram 311 incidentes de assédio em relação ao ano anterior. Entre os incidentes de assédio, 54% foram em assédio face a face; 15% assédio somente virtual; e 31% envolveu uma combinação dos dois. Nesta pesquisa concluíram que mesmo o *cyberbullying* resultando em consequências danosas para suas vítimas ele ainda assim é menos danoso do que o *bullying* face a face.

Em um estudo sobre cyber-racismo coordenado por Tynes, Ryan e Rose (2015) com 340 adolescentes de várias etnias (afro-Americano, hispânicos, asiáticos), foram levantados dados sobre a prevalências de episódios deste tipo de *cyberbullying*. Os resultados mostraram que 42% dos jovens do primeiro ano do ensino médio tinham vivenciado algum tipo agressão discriminatória online na última semana antes de responderem à pesquisa; esse número elevou-se para 55% em alunos do segundo ano e 58% para

os do terceiro. Além disso, vários tipos de cyber-racismo foram identificados: declarações que não são verdadeiras (injúria e difamação), estereótipos e piadas racistas, declarações simbólicas racistas de ódio, como bandeiras, ameaças, imagens discriminatórias reais de negros.

Já a discriminação *online* ou *Cybehate* inclui comportamentos e expressões de anti-semitismo, intolerância religiosa, homofobia, intolerância destinada a pessoas com deficiência, ódio político, fofocas, misoginia e pornografia violenta, promoção do terrorismo, assédio e perseguição, discurso que silencia contra-discurso, como insultos, apelidos e discurso que difama um grupo inteiro. (Reeta, 2014)

Além destes tipos de *cyberbullying*, que poderiam ser classificados como racismo e preconceito, a primeira autora deste artigo identificou em um levantamento no jogo *League of Legends* (LOL) as seguintes categorias do fenômeno: utilização de palavras de baixo calão para ofender e insultos indiretos. O jogo online *League of Legends* (LOL) é um MOBA (*multiplayer online battle arena*) desenvolvido e distribuído pela empresa *Riot Games*. O jogo é hoje o mais popular do mundo (Riot, 2012), com cerca de 1.3 bilhões de horas jogadas. As partidas são formadas por duas equipes iguais, com três ou cinco campeões cada, que tem por objetivo final é destruir a base do inimigo. A partida termina quando

alguém atinge o objetivo ou em caso de desistência de algum dos times.

O LOL é um jogo de estratégia, que deve ser jogado em time, contexto no qual a colaboração e ajuda mútua para se chegar ao objetivo final é primordial. Porém, o que ocorre por vezes é o oposto: membros do mesmo time acabam se insultando e não colaborando uns com os outros. Segundo dados da empresa *Riot Games* (2012), 75% dos times que cometem agressão verbal perdem o jogo.

A *Riot* desenvolveu um tribunal para inibir este tipo de comportamento, no qual as pessoas que xingam os outros jogadores são reportadas e julgadas por outros jogadores que possuem a “ficha limpa”: nunca receberam nenhuma punição por mau comportamento. Os jogadores colocados no tribunal podem ser absolvidos ou punidos. Como punição, o jogador pode ser banido, ou seja, impedido de jogar por um período de tempo determinado, segundo o Código do Invocador, o “nome invocador” se refere aos jogadores. As estatísticas (Riot, 2012) mostram que entre os jogadores de LOL 1,4%, mais de 15 milhões de jogadores foram banidos por meio do Tribunal e 94% dos jogadores submetidos ao Tribunal são punidos. Esta mesma empresa, visto a seriedade do assunto, montou uma equipe de neuropsicólogos e psicólogos comportamentais, a qual o objetivo é implementar

estratégias destinadas a reduzir o comportamento tóxico como bate-papo negativo, linguagem ofensiva, *cyberbullying* e abuso verbal.

O *cyberbullying* acontece via meios tecnológicos, tais como Facebook, Twitter, celular, email e também jogos online. Segundo pesquisa realizada no Brasil por TIC Kids Online (2012), com 1,580 crianças e adolescentes entre 9 a 16 anos, mostrou que 35% jogam *online* todo ou quase todo dia, 45% uma ou duas vezes por semana, 19% uma a duas vezes por mês e 1% não sabiam responder. Destes participantes 54% fazem uso da *internet* para jogar *games* com outras pessoas na *Internet*. Os números demonstram que a utilização de jogos *online* passou a ser uma atividade diária de lazer para uma parcela crescente na população brasileira.

Livingstone e Smith (2013) encontraram em uma revisão de literatura de estudos acerca *cyberbullying* desde o ano de 2008 que menos de um a cada cinco adolescentes são afetados pelo risco de *cyberbullying* em contato com estranhos, mensagens sexuais (“sexting”) e pornografia em geral. As estimativas de prevalência variaram de acordo com a definição do fenômeno e forma de avaliação, mas aparentemente não estavam aumentando substancialmente na mesma proporção que o aumento do acesso a tecnologias móveis e on-line. A hipótese para este fato é que estas tecnologias não representam um risco adicional para o comportamento off-line, ou porque os

riscos são compensados por um crescimento proporcional nas iniciativas e sensibilização para segurança. Os autores afirmam ainda que nem todos os riscos on-line resultam em danos emocionais e psicossociais revelada por estudos longitudinais. Entretanto há dados úteis que indicam quais crianças são mais vulneráveis que outras, pois estão expostas a fatores de riscos tais como: fatores de personalidade (busca por estimulação, baixa autoestima, dificuldades psicológicas), fatores sociais (falta de apoio dos pais, normas entre pares) e fatores digitais (práticas on-line, as competências digitais, sites on-line específicos). Os autores concluem que os riscos móveis e on-line estão cada vez mais interligados com riscos pré-existentes na vida das crianças.

Devido às características apresentadas especialmente sobre o jogo *League of Legends* e o relato de agressões entre os jogadores, o que vai em desencontro ao objetivo de colaboração entre os jogadores para se chegar à vitória, a pesquisa relatada no presente artigo procurou analisar os termos utilizados para a prática do cyberbullying no jogo e suas particularidades no servidor brasileiro.

## Objetivo

O objetivo foi categorizar os termos na língua portuguesa utilizados pelos jogadores no *cyberbullying* dentro do jogo *League of Legends* no servidor Brasileiro.

## Método

Fonte de dados: 250 casos reportados para o tribunal do jogo. Cada caso do tribunal pode conter de dois a cinco jogos, o critério de inclusão estabelecido para esta pesquisa foi que todos os casos avaliados deveriam ter cinco jogos. Foram analisados o *chat log* dos primeiros 50 casos que atendiam o critério de inclusão, pois estes continham um volume suficiente de informações para o estudo. O *chat log* é um arquivo de transcrições do bate-papo online e conversas de mensagens que aconteceram dentro do jogo. Relevante citar que foi obtida autorização da Riot, para realização do estudo; e os jogadores não podem ser identificados, pois utilizam nomes fictícios e avatares.

*Local:* Espaço virtual do Tribunal do *League of Legends* (LOL). Sistema de Tribunal do LOL é uma ferramenta do jogo que permite à comunidade de jogadores avaliar e julgar as condutas consideradas inadequadas de acordo com as regras do jogo. O Tribunal identifica os jogadores que tem sido consistentemente denunciados pela comunidade ao longo de um grande número de jogos e constrói um caso de tribunal para eles. Os casos são escolhidos aleatoriamente e apresentados aos membros da comunidade. Estes analisam os arquivos do caso e decidem se haverá perdão ou punição. As informações

ajudam a empresa Riot a mensurar a gravidade das penalidades que serão aplicadas para os jogadores que se comportaram de desacordo com as regras.

*Instrumentos:* Foi utilizada uma tabela confeccionada pela pesquisadora para categorização dos conteúdos e análise de dados. Essa tabela foi dividida em cinco categorias que foram criadas e definidas para o presente estudo: palavras de baixo calão, racismo, preconceito, insultos diretos e indiretos.

*Procedimento:* Após a obtenção da aprovação pelo Comitê de Ética (CAAE 14258813.9.0000.0103) se iniciou o estudo. A pesquisadora se inscreveu no jogo *League of Legends* para ter acesso ao tribunal,

como jogadora. O tribunal disponibiliza 20 casos diários para avaliação dos jogadores, sendo todos de forma aleatória. Todos os casos são construídos com partidas de um mesmo jogador reportado, ou seja, o jogador precisa ter sido reportado mais de uma vez por comportamento inadequado para chegar ao tribunal. O *chat log* de cada jogo foi analisado e os conteúdos categorizados em uma planilha de acordo com as categorias sendo elas definidas como se apresenta na tabela 1.

## Análise de Dados

Para a construção das categorias inicialmente foram analisadas qualitativamente 60 *chat logs* de casos disponibilizados pelo Tribunal. A pesquisadora buscou agrupar comportamentos que caracterizavam *cyberbullying* pela semelhança da função dos mesmos. Uma vez que as categorias se delinearam, foram discutidas com a orientadora do trabalho. Definidas as categorias procedeu-se a análise qualitativa dos dados coletados.

## Resultados e Discussão

Para realizar a categorização dos conteúdos foram analisadas as interações entre os jogadores durante as partidas analisadas via Tribunal. Foram analisados 250

TABELA 1: Categorias de análise.

Categoria	Operacionalização
Palavra de baixo calão	Qualquer palavão, gíria que fosse chula, imprópria, ofensiva, rude, obscena, agressiva ou imoral sob o ponto-de-vista de da sociedade.
Racismo	Qualquer comentário ou piada que humilhasse, menosprezasse ou debochasse de raça; incluindo sua cor da pele, jeito de falar, país ou região de nascimento
Preconceito	Comentário ou piada pejorativa ou ofensiva em relação a estilo de vida, classe social, sexo, opção sexual.
Insultos Diretos	Insultos que fossem direcionados a vítima;
Insultos Indiretos	Insultos dirigidos a terceiros que tivessem relação com a vítima, por exemplo, mãe.

jogos sendo que em cada jogo participaram 10 jogadores somando 2.500 participantes. Dentre os jogos analisados 79% acabaram em derrotas e 21% em vitória. Apesar da elevada frequência de ofensas e xingamentos nos jogos em que ocorreram derrotas, não se pode afirmar a relação causal linear entre ofender e derrota.

O tribunal utilizado para esta análise não possui uma ferramenta que possibilitem a análise por intervalo de tempo fixo (por exemplo, de 10 em 10 minutos); impedindo avaliar as causas da derrota ou dos xingamentos. Porém, segundo dados da *Riot* (2012) esta relação existe; e 70% dos jogos nos quais ocorrem xingamentos, agressões, acusações resultaram em derrota. Foram levantados 34 tipos de insultos diretos, na Tabela 1 pode observa-se a distribuição dos os termos que apareceram com mais frequência.

Cada partida de *League of Legends* tem a duração média de 30 minutos. As partidas não têm tempo mínimo ou máximo para terminar, terminará quando um dos times chegar à vitória. Como se observa na Tabela 1 a palavra “Lixo”, e suas variações, apareceram em todos os 250 jogos analisados com média de 1,79 de utilização por jogo. Em segundo lugar está encontra-se insulto “*Noob*” ( $\bar{X}=1,15$ ), que significa iniciante. A sua origem não significa um insulto, mas uma maneira de chamar pessoas novas no jogo, porém se tornou um termo pejorativo. As utilizações dos termos femininos

para insultar, por exemplo, Pu\*\*, cega, retardada e etc, não necessariamente estão ligados ao outro jogador ser do sexo feminino, mas sim pela utilização de uma personagem deste sexo dentro do jogo. Muitos dos termos foram escritos de maneira errônea, igualmente com palavras que não existem na língua portuguesa tais como “Lixa” como o feminino da palavra Lixo.

## Palavras de Baixo Calão

Embora os termos deste estudo sejam considerados palavras de baixo calão essas palavras foram separadamente categorizadas, como se observa na Tabela 2, pois eram direcionadas ao jogo e não a outro jogador. Por exemplo, “Que merd\* de jogo”, “Que Por\*\* de personagem é esse?”

Na sociedade palavrão ou palavras de baixo calão referem-se a um grupo de palavras que consideradas

TABELA 2: Ocorrência dos insultos diretos.

Insulto	N
Lixo, lixoso, Lixão, Lixosa, Lixa, lixeira.	449
Noob, Nb, Nub, Nob.	289
Filho da P*** <sup>2</sup> , fdp.	169
Vai se fu**, f**_se, f***se, f***sse, vsf.	139
Burro, Burra.	68
Vtc, Vtnc, Vai tomar no c*.	67
Criança, criação, moleque, pirralho.	61
Merda, seu m****, m**dão.	59
Animal	43

TABELA 3: Ocorrência de Palavras de baixo calão.

Palavra de Baixo Calão	N
Po**, Poha.	198
P*** que pariu, pqp.	170
Cara**, carai, krl, kraleo.	153
Cace**, Kct.	19
Mer**	8
Fod*	4

2 Na apresentação dos insultos houve o uso de máscara (\*) para descaracterizar parte dos termos identificados.

vulgares e desnecessárias; utilizadas para definir exageros, xingamentos ou para expressar raiva. A palavra “Porr\*” e suas variações tiveram uma média de 0,7 em 250 jogos. Comparadas com os insultos diretos e as palavras de baixo calão pode-se perceber que os jogadores tendem a insultar mais seus companheiros e inimigos para expressar a raiva ou frustração do que utilizar palavras de baixo calão.

Embora utilizar palavras de baixo calão e palavrões não seja um crime ou infração à lei, este comportamento está em desacordo com a polidez e boas maneiras. Segundo La Taille, (2001) a polidez antecede a moral e desempenha um papel na gênese desta, pois é por meio das regras de polidez que a criança pode começar a compreender certas virtudes, por exemplo, “o obrigado aponta para a gratidão” (La Taille, 2001, p. 116). Em um estudo sobre a esta virtude, La Taille (2001) realizou entrevistas com crianças, contando uma história sobre uma transgressão e dois personagens - um polido e outro não. Depois de indagadas sobre quem era o autor da transgressão, as crianças menores de seis anos tenderam a achar que foi o personagem mal-educado. Em outra história, que envolvia um ato virtuoso e dois personagens - novamente, um polido e outro não, após serem questionadas sobre quem praticara o ato, as crianças menores de seis anos disseram, em sua maioria, ter sido o personagem bem-educado. Estes achados levaram o autor a concluir que,

para crianças pequenas, a polidez é um indicio de que a pessoa educada se comporta bem, não transgredindo leis, sendo virtuosa, portanto, sendo moral.

## Termos Racistas

Racismo pode ser definido como qualquer comentário ou piada que humilhe, menospreze ou deboche da raça do sujeito incluindo sua cor da pele, sotaque, país ou região de nascimento.

*Raça* - “Nego”, “seus pretos”, “nego tapado”, “chimpanzés no time”, “macaco, nego”, “seu jamelão do caralho”.

*Região* - “Nego quando é nordestino eh tudo burro igual a esse imbecil.” “nordestino e preto.” “nordestino filho da pu\*\*.” “cabeça chata e marretada.” “cearense cabeça chata.” “a merda dos 2 neurônios que tu tem nessa cabeça chata de cearense n conseguem entender.” “sinceramente nem sei pq perco meu tempo tentando explicar alguma coisa pra um nordestino.” “gringo.” “Ruim e nordestino ainda que lamentável.”

Quando o racismo acontece no *cyberspace* é conhecido como *cyber* racismo. Le Back (2002) utilizou a palavra *cyber* racismo para explicar e capturar o fenômeno do racismo *online*, particularmente em *websites*

de supremacia branca. Este termo abrange uma retórica do racismo quando ele ocorre mediado via computador. Possui algumas características tais como: ideias de exclusividade racial; nacionalismo; supremacia racial; superioridade e separação; concepções de alteridade racial e uma visão fechada do mundo. Na *internet* o *cyber* racismo pode aparecer de várias formas como *website*, conteúdo escrito, imagens, *blogs*, vídeos e comentários *online* em redes sociais.

## Preconceito

O preconceito é o conceito formado antes de que o indivíduo possua conhecimento adequado para elaborar esta concepção. Segundo o dicionário Michaelis (2009) preconceito é uma opinião ou sentimento desfavorável, concebido antecipadamente ou independente de experiência ou razão; atitudes discriminatórias e intolerância manifesta contra pessoas de outra classe social, raça, gênero ou religião. Os termos organizados nesta categoria atendem a essa definição preconceito, pois trazem conteúdos pejorativos e ofensivos em relação a crenças, classe social, atributos físicos e gênero.

*Obesidade* - “Obeso”, “Japonês gordo”, “gordinho bixa”, “gordinho chorão”, “gordo nerd” e “gordinho tetudo de óculos”.

*Deficiência e doenças* – “Doente mental”, “retardado mental”, “demente”, “vc sofre de aids no c\*”, “vc tem aids”, “liga pra APAE pra buscar esse povo”, “vc tem lepra, leproso”, “doente”, “demente”, “deficiente”, “Debil mental”, “vc tem problema mental” e “vc tem herpes genital.”

*Classe Social* – “Favelado de merda”, “vc fica pedindo esmola na rua”, “você usa bolsa família pra comprar skin”, “vendedor de missanga na praia”, “analfabeto”, “pobre brasileiro é uma desgraça” e “pobre”.

*Orientação Sexual* – “Viado”, “viadinho”, “gay”, “virgem”, “baitola”, “frutinha”, “cabação” e “Professora de viadinho tua mãe te ensinou bem”.

*Gênero* – “Só podia ser mulher pra jogar tão mal”, “já lavou a louça hoje” “lugar de mulher e na cozinha” e “me faz um sanduiche?”

Os termos organizados nesta categoria atendem a essa definição de preconceito, pois trazem conteúdos pejorativos e ofensivos em relação a crenças, classe social, atributos físicos e gênero.

## Insultos Indiretos

Os termos aqui categorizados referem-se a todos os insultos dirigidos a terceiros relacionados ao jogador.

Mãe: “A tarada da sua mãe”, “a vaquinha da sua mãe”, “pergunta pra p\*\*\* da sua mãe”, “Vai dar Ks na puta da sua mãe aquela vadia”, “Fdp é a sua mãe, lixo é sua mãe fdp”, “A buce\*\* da tua mãe fede bacalhau puro”, “Aquele vadia pra colocar um bosta desse mundo tem que ter dado o rabo pro primeiro mendigo que viu na rua”, “Manda sua mãe vir buscar a calsinha dela que esqueceu aqui ontem”, “Vai falar da tua mãe seu otario aquela arrombado”, “filho de uma arrombada”, “Comedia é sua mae na minha cama”, “sua mãe aquela rampeira”, “Sua mãe não te criou bem cara”, “Seu trabalho é dar o c\* na esquinha que nem a sua mãe”, “a tabaca da sua mãe tava leprosa”, “Tua mãe tem pelo na teta”, “brava e tua mae que quanto nao to afim de cumer ela fica estressada”, “Tua mae tem pelo na teta”, tua mae raspa buce\*\* com caco de vidro”, “Tua mae tava com meus ovos na boca”, “Tua mãe é leprosa” e “Sua mulher deve vende o c\* pra praça”.

**Pai:** “Sem educação eh teu pai q teve corajem de come o rabo da tua mãe e ainda sumi uma criatura dessas e chama de filho”

Essa é uma prática muito corriqueira nos jogos *online*, principalmente insultos relacionados à mãe dos jogadores, como se pode perceber os insultos normalmente são referentes à índole e moral da mesma.

## Outros

Os conteúdos inseridos nesta categoria não atendiam os critérios para estar nas categorias anteriores, entretanto enquadravam-se como termos utilizados para ameaçar e humilhar; e conseqüentemente praticar o *cyberbullying*.

“Eu quero esfaquear a sua família inteira”, “Vc deve ter sido molestado quando criancinha e ficou traumatizado”, “Realmente ele n pode falar pq ta pagando boquete”, “Nem sua mãe deve gostar de vc”, “Tomara que vc morra”, “Já comi sua mãe”, “Você tem certeza que cresceu como ser humano?”, “Eu sou gigolo da sua mãe”, “Importante é comer c\* e buce\*\*, toco pupunha diariamente”, “A put\* desgraça da minha vó não deixa mexer nessa merda de net” e “Tu tem mão naum fdp ta enfiada no c\*.”

## Considerações Finais

Neste levantamento, a prática do *cyberbullying* pode ser verificada em alguns casos, seja em forma de palavras, termos e gírias utilizadas com o intuito de ofender, humilhar e menosprezar. A provocação é uma forma de desrespeito permitido entre os amigos. (Irvine, 2013). Desta forma, se enquadraria somente

como *cyberbullying* quando aquele xingamento proferido sobre a vítima lhe causasse danos a curto ou a longo prazo.

Este estudo mostrou que tão importante quanto os pais, a sociedade e a escola, as empresas de jogos têm relevante papel a desempenhar no combate e prevenção do *cyberbullying* em seus jogos. Tanto é verdade, que a empresa *Riot* possui o tribunal que avalia as denúncias de comportamentos inadequados dos jogadores do *League of Legends*; e uma equipe formada por psicólogos comportamentais e neuropsicólogos,

que desenvolvem e avaliam estratégias para o combate de *cyberbullying* no jogo. Entretanto nem todos os mecanismos desenvolvidos pela equipe, entre eles o próprio tribunal, se mostram inteiramente eficazes no contexto brasileiro – segundo dados levantados pela *Riot*(2012). Enquanto a reincidência americana é de 20% a brasileira é de 70%.

Sendo assim, empreender esforços no sentido de *aprimorar* as estratégias de prevenção e redução de *cyberbullying* em jogos online é premente. Um campo fértil e desafiador para psicólogos forenses.

## Referências

- AGASTON, P.W, KOWALSKI, R., LIMBER, S. (2007). “Student’s Perspectives on Cyber Bullying.” *Journal of Adolescent Health* 41. S59-S60. Elsevier.
- AVELLAR & DUARTE (2015) “Internet no Brasil 2015” Disponível em <http://www.avellareduarte.com.br/fases-projetos/conceituacao/demandas-do-sas-de-usuarios-atividades-2/internet-no-brasil-2015-dados-e-fontes/>
- BACK, L. (2002) Examples of Racist Material on the Internet. Australian Human Right Comission. Disponível em <https://www.humanrights.gov.au/publications/examples-racist-material-internet#1.2>
- BARBOSA, A. G. & FARIAS, E. S. (2011). Cyberbullying. In A. G. Barbosa, L. M. Lourenço, & B. Pereira (Org.). *Bullying: conhecer e intervir* (pp. 69-81). Juiz de Fora: UFJF.
- CETIC.br. (2013). Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil. Disponível em <http://cetic.br/media/docs/publicacoes/2/tic-kids-online-2013.pdf> .
- BAYRAKTAR, F, MACHACHOVA, H., DEDKOVA, L., CERNA, A E ŠEVCÍKOVÁ, (2015) “Cyberbullying: The Discriminat Factors among Cyberbullies, cybervictims, and Cyber-Victims in a Czech Adolescent Sample.” *Journal of Interpersonal Violence* 2015, Vol. 30(18) 3192–3216
- FINKELHOR, D, MITCHELL, K.J., & WOLAK, J. (2000). “Online victimization: A report on the nation’s youth.” Alexandria, VA: National Center for Missing and Exploited Children. Disponível em <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/jvq/CV38.pdf>
- HINDUJA, S. & PATCHIN, W. J. (2008) “Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization.” *Deviant Behavior*, 29:2, 129-156.
- \_\_\_\_\_. (2015) “Cyberbullying Data.” Disponível em: <http://cyberbullying.org/2015-data/>
- HONG, Y, LI, X., MAO, R. & STANTON B. (2007). “Internet use among Chinese college students: Implications for sex education and HIV prevention.” *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 161- 169
- IRVINE, W.B. (2013) “Slap in the face. Why insults hurt – and why they shouldn’t.” Oxford University Press. New York.
- LA TAILLE, Y. (2001) “Desenvolvimento Moral: A polidez segundo as crianças. ” Instituto de Psicologia Universidade de São Paulo. *Cadernos de Pesquisa*, n. 114, p. 89-119.
- LIVINGSTONE, S., & SMITH, P. K. (2013). *Annual Research Review: Harms experienced by child users of online and*

- mobile technologies: the nature, prevalence and management of sexual and aggressive risks in the digital age. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 55:6, pp.635-654. doi:10.1111/jcpp.12197
- MITCHEL, K. J., JONES, L. M., TURNER, A. S., & WOLAK, J. (2015). The Role of technology in Peer Hassment: Does it Amplify Harm for Youth?, June 1, 2015. <http://dx.doi.org/10.1037/a0039317>
- PATCHIN, J. W. & S. HINDUJA. (2006). "Bullies Move Beyond the Schoolyard: A Preliminary Look at Cyberbullying." *Youth Violence and Juvenile Justice* 4(2):148\_169
- \_\_\_\_\_. (2015). "2015 Cyberbullying Data." Disponível em <http://cyberbullying.org/2015-data/>
- RIOT. (2012). Relatório anual dos jogadores de League of Legends. <http://www.riotgames.com/articles/20130312/700/league-legends-players-summit-new-peak>
- SAFERNET BRASIL (2009). Relatório de Pesquisa online – Brasil: "Hábitos de navegação na internet: será que nossos alunos e educadores navegam com segurança na internet?". Disponível em: <http://www.safernet.org.br/site/sites/default/files/RELATORIO%20ALUNOS%20NACHYPERLINK%20NACIONAL%202009.pdf>
- SCHNEIDER, S; O'DONNELL, L.; STUEVE, A.; & COULTER, R. W. S. (2012). Cyberbullying, School Bullying, and Psychological Distress: A Regional Census of High School Students. *American Journal of Public Health*, 102:171–177. doi:10.2105/AJPH.2011.300308
- SCHENK, M. A. & FREMOUW, J. W. (2012). Prevalence, Psychological Impact, and Coping of Cyberbully Victims Among College Students. *Journal of School Violence*, 11:21–37. DOI: 10.1080/15388220.2011.630310
- TYNES, B.M., HISS, S., RYAN, A. & ROSE, C. (2015). Discrimination in school vs online contexts, mental health and academic motivation among diverse adolescents in the U.S. "The Social Psychology of the Classroom International Handbook." New York: Routledge.
- TROLLEY, B. H. & SHIELDS, L. (2006). "Demystifying and deescalating cyberbullying in the schools: a resource guide for counselors, educators and parents." Booklocker.com
- WILLARD, N. (2007). "Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats." Recuperado em <http://csriu.org>
- WONG, Y.C. (2010). "Cyber-parenting: Internet benefits, risks and parenting issue." *Journal of Technology in Human Services*, 28 (4), 252-273
- YBARRA, M. L. & J. K. MITCHELL. 2004. "Online Aggressor-Targets, Aggressors and Targets: A Comparison of Associated Youth Characteristics". *Journal of Child Psychology and Psychiatry* 45:1308\_1316.