

DOI: 10.33947/1980-6469-v15n1-4005

**MEMES, TROLLAGENS E O CYBERBULLYING: UM ESTUDO DE CAMPO****MEMES, TROLLAGES AND CYBERBULLYING: A FIELD STUDY**Marcos Vinicius Mota<sup>1</sup>, Aline Bitencourt Monge<sup>2</sup>, Maria Sylvia de Souza Vitale<sup>3</sup>**RESUMO**

Este artigo é resultado de uma pesquisa empírica, qualitativa, exploratória e descritiva, onde objetivamos a apropriação dos conhecimentos, atitudes e opiniões de adolescentes sobre *trollagens* e o escárnio contra a obesidade no mundo virtual, assim como exploramos os limites entre a brincadeira e o *cyberbullying*. Construímos um perfil no *Facebook* para absorver as dinâmicas da plataforma, estabelecendo contato sem interações públicas significativas com as postagens entendidas como de humor, e páginas que patrocinavam publicações voltadas ao riso na rede social, incluindo as com nomes associados à expressão *trollar* e *meme*. Realizamos também oito entrevistas semiestruturadas com adolescentes, com idade entre 17 e 19 anos. As falas transcritas e as postagens no *Facebook* foram analisadas pela perspectiva da Análise de Conteúdo, de Bardin. Os resultados indicam que, para os adolescentes entrevistados, os vínculos de amizade representam permissão para comentários e ações que relacionadas a estranhos e fora do círculo afetivo, seriam consideradas violência. Percebemos que quando as publicações são baseadas em preconceitos e discriminações sua replicação faz com que tal ação atinja um coletivo representado na imagem, vídeo ou comentário. De forma que, se for um caso de *cyberbullying*, sua potência atingirá sujeitos para além do alvo inicial.

**PALAVRAS-CHAVE:** Adolescente. *Bullying*. Internet. Violência. Rede social. Educação.

**ABSTRACT**

*This article is the result of an empirical, qualitative, exploratory and descriptive research, in which we aim at the appropriation of the knowledge, attitudes and opinions of adolescents about trolling and the scorn against obesity in the virtual world, as well as explore the limits between play and cyberbullying. We built a profile on Facebook to absorb the dynamics of the platform, establishing contact without significant public interactions with posts understood as humor, and pages that sponsored laughter-oriented social networking sites, including those associated with the trollar expression and meme. We also conducted eight semi-structured interviews with adolescents, aged between 17 and 19 years. The transcribed speeches and Facebook postings were analyzed from the Bardin Content Analysis perspective. The results indicate that, for adolescents interviewed, the bonds of friendship represent permission for comments and actions that related to strangers and outside the affective circle, would be considered violence. We realize that when publications are based on prejudice and discrimination their replication causes such action to reach a collective represented in the image, video or comment. Therefore, if it is a case of cyberbullying, its power will reach subjects beyond the initial target.*

**KEYWORDS:** Teenager. *Bullying*. Internet. Violence. Social Networking. Education.

1 Professor de Educação Física Escolar e Mestre em Educação e Saúde na Infância e na Adolescência (ESIA); doutorando pelo programa de Pós-graduação ESIA, da Universidade Federal de São Paulo – Unifesp.

2 Pedagoga, Mestra em Educação pela Universidade Estadual Paulista-Unesp. Doutoranda em Educação e Saúde na Infância e na Adolescência pela Universidade Federal de São Paulo – Unifesp.

3 Professora Adjunta Doutora e Chefe do Setor de Medicina do Adolescente da Universidade Federal de São Paulo – Unifesp; Professora permanente do Programa de Pós-graduação em Educação e Saúde na Infância e na Adolescência. Autora correspondente: Maria Sylvia de Souza Vitale, Setor de Medicina do Adolescente / Departamento de Pediatria, Universidade Federal de São Paulo-Unifesp. Endereço: Rua Botucatu, 715, Vila Clementino, CEP 04023-062, São Paulo, SP, Brasil. E-mail: sylviavitale@gmail.com

## Introdução

*Bullying* é um termo em inglês que significa uma prática violenta, intencional e constante de intimidação contra alguém com pouca possibilidade de defesa, que abarca várias modalidades de ação, como: agressão física e verbal, ridicularização pública, rejeição, coação, destruição de bens pessoais, difamação. O *cyberbullying* é sua variação online, onde um sujeito é alvo de violência no mundo virtual, em redes sociais, fóruns, chats, arenas de *gaming* (locais de interação virtual entre jogadores de *games*). As ações violentas assumem diversas formas, variando entre o deboche, o escárnio, a apelidação, montagens de fotos, divulgação de material particular e/ou íntimo, propagação de e-mails/postagens/mensagens hostis, de maneira persistente e causando danos, às vezes, irreversíveis. A violência pode vir de alguém conhecido da vítima, ou não, assim como pode partir de um grupo ou de uma única pessoa.

As principais características do *cyberbullying* são a persistência, pois os atos são repetidos continuamente; a permanência, já que os conteúdos podem ser replicados inúmeras vezes e o sofrimento/trauma causados por eles revividos sucessivamente; a publicidade, quando as postagens são potencializadas pela coparticipação dos navegantes em contextos públicos; e a complexidade, pois a violência pode atingir níveis de intensidade diversos, sendo, muitas vezes, difícil de identificar.

Um estudo qualitativo que analisou autorrelatos de vítimas de *cyberbullying* sobre a repercussão emocional dos casos em suas vidas, constatou que a tristeza e o medo são as duas emoções negativas mais reportadas pelas vítimas, acompanhadas da vergonha e do desapontamento. Para Pessoa et. al (2019), “[...] é clara a gravidade e a importância deste assunto, sendo que é um tipo de violência cada vez mais corrente e com uma enorme necessidade de sensibilização para que se possa levar a sua eliminação. Os impactos são efetivamente graves, afetando principalmente a saúde mental das vítimas.” (PESSOA et al., 2019, p. 373).

Para Bortman, Patella e Almeida (2019), algumas atitudes podem ser tomadas para reduzir os impactos do *cyberbullying*, como:

[...] atenção da família para com o adolescente; bloqueio de pessoas indesejadas em redes sociais na internet; manutenção de cópia das conversas estabelecidas em sites para rastrear agressores; fornecimento de informação à escola a respeito de qualquer distúrbio de comportamento por parte do adolescente; proferimento de palestras informativas nas escolas sobre a gravidade do assunto; abertura nos centros educacionais de orientação para alunos que necessitem de ajuda. (BORTMAN et al., 2019, p. 232)

Também para Oliveira (2018), é basilar a importância dos responsáveis pelos alunos no enfrentamento à violência, “[...] por meio da sensibilização, orientação aos filhos, observação das ações deles, comportamentos e a forma como utilizam os recursos tecnológicos, evitando, assim, as penalidades previstas em Lei.” (OLIVEIRA, 2018, p. 89)

A sensação de anonimato e impunidade no mundo virtual incita o exercício da violência nas redes, contudo, medidas legais contra o *cyberbullying* e o *bullying* já existem, e precisam ser propagadas. Através do número de IP (*Internet Protocol*), que existe em todo aparelho, é possível rastrear os autores das ofensas, já que a Lei nº 13.185/2015 institui o Programa de Combate à Intimidação Sistemática (*Bullying*). Também, segundo o Código Penal, pode ser entendido como crime contra a honra praticado em ambiente virtual (calúnia, difamação ou injúria), e se adolescentes estiverem envolvidos existe o Estatuto da Criança e do Adolescente que prevê medidas socioeducativas para lidar com a questão.

De forma geral, a Lei nº 12.965/2014, do Marco Civil da Internet, determina princípios, direitos e deveres para o uso da internet no Brasil e, em 2018, a Lei nº 13.663, incluiu o incentivo a cultura de paz nas escolas e o estímulo a medidas de prevenção, conscientização e enfrentamento à violência. Acreditamos que para combater o *cyberbullying* e o *bullying* é fundamental conhecer a opinião e atitudes de adolescentes em relação a convivência e a violência no mundo virtual e físico.

## Maturação biopsicossocial do adolescente mediado pelas tecnologias digitais

Transpor a adolescência significa abandonar a noção de dependência e imaturidade, o que acontecerá com o passar dos anos. Essa passagem no tempo nos faz acreditar que a maturação é um processo natural, contudo, crescendo o adolescente descobre que a nova imagem projetada por seu corpo desenvolvido não lhe vale o estatuto de adulto, mas lhe pressiona a agir para conquistar sua independência.

É a partir de sua ação em um ambiente com provisão satisfatória que ocorrerá a maturação emocional e social que tornará possível seu reconhecimento social (WINNICOTT, 1993). Para que sua existência seja valorizada, o que significa associação à noção de juventude e, principalmente, a vida adulta, é necessário assumir identidades desejáveis e invejáveis, o que se dá principalmente por dois caminhos, pelas relações amorosas e sexuais e pela potência no campo produtivo, financeiro e social (CALLIGARIS, 2000).

A maturação dos adolescentes na atualidade ancora na representação de agentes ativos, que se apropriam de uma liberdade para a construção de sua identidade centrada em suas próprias escolhas, o que não vem sem as resultantes de posicionamentos equivocados. A saber, eles têm permissão para agir conforme seus pensamentos e desejos, mas, também é preciso assumir a responsabilidade por cada consequência (BAUMAN, 2003), como as provenientes de suas ações na Internet. O processo de maturidade emocional e social não é livre de entraves, e nesse movimento é preciso que haja adultos dispostos ao desafio de não abandonar o adolescente a sua própria sorte (WINNICOTT, 1993).

Ao aceitar este desafio procuramos produzir inteligibilidade sobre o comportamento do adolescente que se relaciona na Internet. Em determinado momento nas últimas décadas do milênio passado os principais aspectos da vida de um indivíduo - interações sociais, amizades, atividades cívicas - começaram a ser mediados pelas tecnologias digitais, e os adolescente se ligaram por esta cultura em comum (PALFREY; GASSER, 2008), sendo, portanto este o domínio que se deu a nossa pesquisa cujo objetivo foi a apropriação dos conhecimentos, atitudes e opiniões de adolescen-

tes sobre *trollagens* e o escárnio contra a obesidade, assim como exploramos os limites entre a brincadeira e o *cyberbullying*.

## Percurso Metodológico

Este artigo é parte de uma dissertação de mestrado (MOTA, 2015), que está de acordo com a Resolução nº 466/12, do Conselho Nacional de Saúde, do Ministério da Saúde, que regulamenta as pesquisas envolvendo seres humanos, tendo sido aprovada pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de São Paulo (Unifesp), sob parecer nº 795.232.

A pesquisa empírica foi qualitativa, exploratória e descritiva, com o objetivo de verificar conhecimentos, atitudes e opiniões de adolescentes sobre as práticas de *trollagens*, ocorreu em 2014, e foi dividida em duas partes. Para coleta de dados na “Parte – A” utilizamos de entrevista semiestruturada com 8 adolescentes entre 17 e 19 anos, da cidade de Itapevi, grande São Paulo. Na “Parte - B” construímos um perfil no *Facebook*, para absorver as dinâmicas da plataforma, estabelecendo contato sem interações públicas significativas com as postagens entendidas como de humor e páginas que patrocinavam publicações voltadas ao riso na rede social, incluindo as com nomes associados à expressão *trollar* e *memes*. Os dados obtidos nas duas partes da pesquisa, seja a entrevista com adolescentes, sejam os comentários nas publicações de escárnio referentes ao corpo obeso, foram analisadas com base na Análise de Conteúdo de Bardin (2016), e os resultados geraram as reflexões abaixo relatadas.

## Comportamentos virais na Internet: os memes

Nos últimos anos nada tem aglutinado mais sujeitos na Internet do que as questões relacionadas à situação política brasileira. Questões de interesse nacional são exploradas pelo ‘marketing digital’ com a finalidade de gerar interações nas redes sociais. Mas, quando a política e o futebol não estão em destaque, os sujeitos se voltam para aquilo que os incomodam no cotidiano: a violência, a sexualidade, os corpos estigmatizados.

Evidenciamos que entre os anos que compreenderam nossa pesquisa (2013-2015), o corpo obeso

esteve em evidência em publicações de escárnio na internet, demonstrando a gordofobia existente nas relações sociais. O efeito dessas publicações é devastador para quem sofre essa violência e o escárnio persiste nas redes graças ao efeito *mimético*.

Este termo é uma variação da palavra *meme*, uma informação, concepção ou conceito capaz de se multiplicar por consequência a sua característica viral. Ele pode dizer respeito a um ícone (foto ou vídeo) ou a um comportamento, sendo o grau do impacto psicológico que causa nos envolvidos em sua dinâmica o que vai dizer se o seu efeito *mimético* irá ser fecundo (o poder de replicação), ou terá longevidade (DAWKINS, 2007). Este autor ainda explicita que a expressão faz referência à unidade de transmissão cultural, sendo que uma ideia viral depende de um fundo de outros conceitos que darão suporte a sua existência.

Os *memes* são replicadores de ideias, são instruções comportamentais passadas adiante pela imitação: vestir roupa, a roda, o cálculo, o calendário, o alfabeto. Portanto, a evolução do homem social, que tem como base a cultura, se apóia em processos *miméticos*, onde a reprodução ocorre pela imitação e aprendizagem (DENNETT, 1995), (BLACKMORE, 1999). Na *web* a sua manifestação concreta são os “*memes Internet*”, terminologia utilizado por Yoon (2016), para distinguir o termo dentro da cultura em conexão virtual. Os “*memes Internet*” são exemplificados como opiniões, brincadeiras, piadas ou comportamentos, representados por imagens e vídeos, que em seu modelo básico se espalha de forma viral e, a partir daí, pode surgir diferentes versões para a mesma base.

Quando colocamos que os processos *miméticos* fazem referência a unidade de transmissão cultural por imitação e cópia, podemos gerar a impressão de que o social determina o comportamento dos sujeitos, contudo, Yoon (2016), deixa clara a possibilidade para o surgimento de diferentes versões da mesma base, então, podemos considerar que as subjetividades dos sujeitos são parte de sua ação. A subjetividade do sujeito emprega uma característica que nos faz entender as variações não mais como um acidente, pois o indivíduo se ocupa de um movimento ativo no social, mesmo que essa participação surja com efeitos nocivos à construção da potência de terceiros no campo social.

O sentido de imitação associado a dinâmica dos “*memes Internet*” é próximo ao conceito de modelagem empregada por Bandura (1973), que indica que os sujeitos aprendem por modelos, para além das experiências vividas. Se o desenvolvimento humano se desse apenas por experiências teríamos um repertório limitado de aprendizagem social, mas os exemplos surgem como fonte significativa de novos comportamentos e mudanças de conduta. Tal reprodução por modelagem obedece à teoria do determinismo recíproco, que se coloca em uma interação triádica onde o ambiente, o modelo e os sujeitos são impactados em modo simultâneo e recíproco. A intensidade da atuação de cada elemento desta relação pode variar em diferentes indivíduos e circunstâncias, o que implica em dizer que o sujeito pode modificar o seu ambiente e comportamento por processos de autorregulação (BANDURA; AZZI; POLYDORO, 2008).

Sabemos que todo comportamento expressa uma configuração subjetiva particular, na qual fazem sentidos subjetivos gerados na própria trama relacional dentro da qual se gera o comportamento (GONZÁLEZ REY; MITJÁNZ, 2015, p.19). Para Gonzáles Rey (1997), o social representado como o externo passa a ter sentido quando entra em contato com o interno, mas não define este último, e aqui há espaço para as acomodações. As configurações subjetivas constituídas no curso de uma vida contribuem para a composição de sentidos ligados ao ambiente. No processo constante de conversão, o social aparece configurado em termos subjetivos, se apresentando não como algo externo ao sujeito, porém, como um dos seus determinantes sociais, onde interno e externo perdem sua função de antinomia e se integram em uma completa relação dialética.

Para continuar a reflexão sobre *memes*, sua relevância é atrelada a capacidade de gerar sentido e manter sua característica fundamental de replicação (SOUZA, 2014). Nas redes sociais, no período de nossa coleta de dados, o sentido *mimético* esteve relacionado a entreter, informar, zombar, desprezar, criticar e *trollar*. Estava em evidência à busca pelo humor e entretenimento, entretanto, muitas vezes se utilizando do menosprezo e do desdém como forma de diminuir e maldizer diversos sujeitos sociais.



## Publicações tidas como de humor e atos de trollagens

Para a literatura específica, o ato de *trollar* está presente nas redes sociais na Internet denunciando uma forma de humor movida pelo tédio e pela sátira agressiva. Tais sujeitos exploram a liberdade nas interações virtuais, lançam notícias falsas, divulgam maus conselhos, o que exige nossa capacidade na distinção de práticas típicas destes agentes (KARPPI, 2013), (SETA, 2013). A ação de *trollar* está ligada ao “*Laughing out Loud*”, com abreviação “*lol*” (LEAVER, 2013), e sua dinâmica é associada a pesca ao córrego, que consiste em lançar uma isca para determinada área no mar e recuperá-la, na tentativa de fisgar um peixe que a ataque atraído pelo barulho da isca na água (MANIVANNAN, 2013).

Expressões como “*te trollei*”, “*você foi trollado*” e demais variações da raiz da palavra, se empregavam em falas de adolescentes em contextos escolares e nas redes sociais virtuais. Para os adolescentes, *trollar* surgiu em sentido contrário ao apresentado pela literatura, sendo representado como brincadeiras entre amigos, que não ultrapassem os limites impostos pela moral e ética estabelecidas em contratos afetivos. Assim, temos que a ação se sustenta pelos vínculos afetivos, sendo que a *trollagem* de desconhecidos ou sujeitos fora dos círculos de amizade foi classificada como violência, isso porque a estes não se foi permitido “zoar”, justo porque são considerados incapazes de conhecer os limites a serem preservados.

Embora a origem do termo esteja vinculada especificamente a Internet, os adolescentes também o associaram a brincadeiras em contextos não conectados. A ação geralmente começa na escola e em outros contextos de convivência não virtual e se estendem a Internet. Sua representação está em associação ao riso de zombaria: puxar a cadeira, manipular dados e publicar em redes sociais na Internet, colar papel com dizeres em amigo sem que este o perceba, lançar afirmações obviamente falsas sobre a pessoa para irritá-la.

O ato de *trollar* foi um *meme* de curta duração quando relacionado a apropriação dos adolescentes entrevistados. Embora a sua capacidade de disseminação tenha surgido sem precedentes, está claro que a expressão conceitual já se perdeu no tempo.

Contudo suas caracterizações ressurgem constantemente com outras aparências. Melhor dizendo, talvez a dinâmica dos *memes* fez com que houvesse reapropriações dos seus sentidos, distinções e empregos. Embora ainda sejam possíveis raras menções ao termo no cotidiano escolar.

Nas entrevistas com os adolescentes a expressão *trollar* surgiu em dois sentidos: brincadeira e violência. O conceito foi apropriado a partir de exemplos retirados de vídeos na Internet e programas televisivos que destacavam tais práticas<sup>4</sup>. São diversos os blogs, sites e veículos de comunicação brasileiros que sugeriram formas de *trollar*: algo como amarrar com fita adesiva casais enquanto se beijam em praça pública ou fazer o chão de um elevador dar a impressão de estar caindo. Percebemos que o termo *trollar* foi sinônimo de brincadeira, sendo assumida também por programas televisivos classificados como de humor como o Pânico na TV [Britto Jr. manda *trollar* o carro do Vesgo: Bolinha armou uma vingança e amarrôu o para-choque do Vesgo em uma árvore!<sup>5</sup>/Pânico *trolla* Daniel Zukerman no aniversário dele: A produção do programa fingiu que Daniel tinha que viajar no dia do aniversário e fizeram uma festa surpresa com tudo que o humorista odeia.<sup>6</sup>/Christian Pior é *trollado* com baratas: No lançamento do livro de Evandro Santo, Daniel Daniel Zukerman e Amandinha levaram uma lembrancinha na noite de autógrafos.<sup>7</sup>/Vesgo e Daniel *trollam* famosos com mágicas *fakes*: Vesgo

4 Especificamente no ano de 2016, a Marca de guaraná Fanta, se apropriando do significado oculto do termo para os adolescentes, lançou uma promoção denominada “fantrollada”. Onde se estabelece interações com o a ideia empregada pelo termo *trollar* e o público, tendo por intermédio as redes sociais Facebook e Twitter. Na interação o resultado seria prêmio ou *trollada*. Após o término do cadastro, o participante teria a oportunidade de acionar um botão digital, que indicaria, instantaneamente, se poderia ser contemplado com um dos prêmios desta promoção. Disponível em < <https://fantrollada.fanta.com.br/#/inicio> > (10 out. 2016).

5 Disponível na Internet: <http://mais.uol.com.br/view/qcji1ffyt7fw/britto-jr-manda-trollar-o-carro-do-vesgo-04028D193866E4B14326> (25 ago. 2016).

6 Disponível na Internet: <http://mais.uol.com.br/view/qcji1ffyt7fw/panico-trolla-daniel-zukerman-no-aniversario-dele-04028C1B3264C4B94326?types=A&> (25 ago. 2016).

7 Disponível na Internet: <http://mais.uol.com.br/view/qcji1ffyt7fw/christian-pior-e-trollado-com-baratas-04024D18376EC0A14326?types=A&> (25 ago. 2016).

e Daniel comparecem a uma grande festa cheia de famosos em São Paulo e fazem truques falsos para enganar os entrevistados.<sup>8]</sup>

Tais exemplos após apropriações globais passam a integrar o conceito no âmbito científico. Assim, para além de significações perigosas como invadir contas confidenciais, privadas, públicas e governamentais, o termo também faz referência ao universo infantil, como a brincadeira de enviar incessantemente pizzas a igrejas, com o objetivo de irritar os seus seguidores (MAGALHÃES, 2018).

### Atitudes de adolescentes diante do humor e do escárnio na Internet

Todos os adolescentes de nosso estudo declararam ter uma conta no *Facebook*, e estão incluídos entre os 79% de crianças e adolescentes brasileiros que possuem perfil em redes sociais (TICS KIDS ONLINE, 2015). Esses *sites* se destacam pela facilidade de acesso, baixo custo e as formas de comunicação e interação. Para os adolescentes as redes sociais são empregadas para ampliar a visibilidade social, manifestar pensamentos, compartilhar o cotidiano e para a interação com informações postadas por outros sujeitos ou páginas. Há a aproximação de pessoas distantes e, principalmente, a permissão para que as relações com os colegas de classe continuem para além dos muros e tempos escolares.

Os adolescentes declaram estar conectados durante todo o dia e todos os dias da semana, fato auxiliado pelos aparelhos móveis. A conectividade não foi constante, porém a visita e a revisitação são permitidas seja no trabalho, em casa ou na escola. Tais sujeitos em conexão tiveram seus comportamentos influenciados pelo cotidiano virtual, que ao explorar a dinâmica dos “*memes* Internet”, ofertaram uma “atmosfera hilariante”, onde o cotidiano se colocou como conteúdo inédito e rotativo: a política, a pornografia, a violência em contextos escolares, ataques contra animais e, entre diversos temas, o corpo manifestado inúmeras vezes em estados de degradação segundo critérios de ordem, higiene e padrões estéticos de nossa sociedade.

8 Disponível na Internet: <http://mais.uol.com.br/view/qcji1ffyt7fw/vesgo-e-daniel-trollam-famosos-com-magicas-fakes-04024C9A3872E4994326?types=A&> (25 agost. 2016).

Seguir páginas temáticas foi atividade comum entre os adolescentes, e aquelas que se propuseram a utilizar o humor e o entretenimento conseguiram adesão em massa se fixando com prestígio [*Fan page* Irmã Zuleide: 7.075.746 perfis curtiram a página<sup>9]</sup>. Os motivos para os adolescentes curtirem *fan pages* de humor foram: para rir, melhorar seu estado emocional e para relaxar.

Algumas publicações dessas páginas fugiram ao cotidiano inédito e rotativo, indo além de fatos que se apresentavam na atualidade, justamente porque seu espaço já foi delimitado por processos históricos. Conteúdos com significados construídos historicamente habitam de maneira persistente às redes. E quando os significados são produtos negativos, como discriminação, discurso de ódio e preconceitos, permanecem dessa forma até que haja uma nova significação, quando processos reflexivos mudam a qualidade das relações. Observamos que enquanto alguns conteúdos visitam o topo do *feed* de notícias do adolescente no *Facebook*, mas não voltam constantemente, a gordofobia, por exemplo, permaneceu como elemento permanente de visita, alcançando diversos indivíduos. Essa frequente forma de violência se repete exaustivamente porque encontra na sociedade, incluindo as instituições de poder público e privado, uma estrutura de elementos que sustentam as diversas formas de sua manifestação.

A publicação de escárnio com referência ao corpo obeso esteve em constante visita ao *feed* de notícias dos adolescentes, e interagir com essas publicações apresentou, como pré-requisito, o laço de amizade formado, junto à autorização concedida indiretamente pela intimidade com aquele que foi alvo da publicação. Explorando a ótica do desprezo, os comentários distanciaram o obeso do humano e o aproximaram a símbolos depreciativos. Foi negada a possibilidade de exploração de um corpo livre de violências simbólicas, havendo também manifestações em comentários de desejos por agressões físicas a um corpo que foi destacado como grotesco e nojento.

Quando a publicação de escárnio baseado na obesidade fez referência a alguém desconhecido os adolescentes negaram interação, porém indicaram

9 Página “Irmã Zuleide”. Disponível em <[https://www.facebook.com/IrmãZuleideOficial/?tn-str=k\\*F](https://www.facebook.com/IrmãZuleideOficial/?tn-str=k*F)> Acesso em 18/03/2019.

que os de sua rede social na Internet frequentemente estabeleceram relação através das ferramentas “curtir”, “comentar” ou “compartilhar”. Notemos então, a interessante deslocção para o outro naquilo que o adolescente entende como *cyberbullying*; uma terceirização daquilo que já vem representado como antiético ou imoral.

Por aumentarmos nosso padrão de reflexão crítica sobre as interações sociais nocivas e violentas na atualidade, fomos nomeados pejorativamente como a geração “mimimi” ou geração “nuttela”. No entanto, isso indica uma atual baixa tolerância aos referenciais tradicionais que historicamente legitimaram violências, como os apelidos e as perseguições – *bullying*, justificadas por um processo naturalizado e sem punição aos enalços sistemáticos. Neste sentido, o olhar do entrevistador pode causar inseguranças que não permitiram a auto identificação dos adolescentes com as situações de violência mencionadas. Isso é resultado de anos de empenho de movimentos sociais, instituições, educadores, cientistas e demais colaboradores que se empenharam em combater todo tipo de violência.

### **Quando a brincadeira começa a ficar mais séria aí já é o limite...**

Originalmente, os *trolls* ignoram as normas sociais, sensibilidades estéticas e o consenso em torno da ética que é estabelecido nas relações sociais físicas e virtuais. O “*meme* Internet” apresenta alta variedade de alvos e suas ações objetivam a perturbação de uma ordem (COLEMAN, 2012), (MANIVANNAN, 2013), (YOON, 2016). No entanto, será preciso nos abster do que a literatura científica inicialmente descreve sobre os conceitos citados ao longo do artigo, e nos atentarmos apenas para as definições dos adolescentes entrevistados, que referem uma representação diferente dos termos.

Em nossos resultados a definição de *trollar* e *cyberbullying* foram representadas em exemplos e citações que os aproximaram, e que necessitam de aprofundamento para estabelecer os limites conceituais, quer seja o *trollar* permitido e entendido com brincadeira, quer seja o *trollar* não permitido, e geralmente vinculado ao sujeito desconhecido, entendido como violência pelos adolescentes – *cyberbullying*.

O *cyberbullying* foi definido na literatura como um ato agressivo, com referência a comportamentos como insultar e ameaçar alguém. São ações intencionais, realizadas por um grupo ou indivíduo, repetidamente ao longo do tempo, por meio de tecnologias digitais, contra uma vítima que não pode facilmente se defender (SMITH *et. al.*, 2008), (VANDEBOSCH *et. al.*, 2015).

Vejamos que o limite estabelecido pelos adolescentes entrevistados entre a brincadeira (*trollar*) e a violência (*cyberbullying*), esteve pautado na relação de intimidade existente entre os envolvidos. Aos amigos houve uma tolerância, e para aqueles que foram classificados como desconhecidos, ou sem “intimidade” o suficiente, as ações frente ao ato estiveram voltadas para a finalização imediata da conduta considerada inadequada. Estabelecidos os limites pessoais do sujeito com quem se está interagindo, a ordem moral esperada para a *trollagem* é que se finalize a ação quando necessário. Não se pode *trollar* um desconhecido ou alguém fora do círculo de amizade, justamente porque não se sabe sobre seus limites. Aquele que inicia a brincadeira deve possuir senso crítico a fim de analisar qual a ação adequada e qual o momento de finalizá-la, pois caso a conduta se prolongue, certamente irá adquirir tons de violência psicológica ou de violência física.

Outra diferença entre *trollar* e *cyberbullying* esteve ligada a intencionalidade do ato, os adolescentes mostraram-se capazes de mensurar a intenção contida no ato para a classificação de cada ação. No *cyberbullying* fica clara a intenção de ofender e causar o dano. A *trollagem*, brincadeira, “zoação” iniciada por um estranho ou alguém que não se tem intimidade, não receberá a mediação de processos típicos das relações de amizade e, possivelmente, a palavra adquirirá tom de agressão. Ser caracterizado como “burro” pode ser amenizado pela interação de amizade, mas, certamente, não será tolerado se vier de outro qualquer.

Analisando o comportamento dos jovens em relação a este tipo de violência, Bortman, Patella e Almeida (2019), afirmam que muitos adolescentes “[...] ‘toleram’ a brincadeira desagradável a fim de se protegerem emocionalmente ou pertencerem a um grupo. Geralmente, agressões verbais e agressões físicas leves são aceitas, pois tal aceitação eleva o status no meio em que estão.” (BORTMAN *et al.*, 2019, p. 224) Também para Gondim e Ribeiro (2019), refletindo



sobre os resultados de uma pesquisa sobre as vivências de adolescentes com o *cyberbullying* na cidade de Juazeiro-BA, manifesta-se o evitamento e a fuga como forma de lidar com o problema, sendo que “[...] as estratégias de enfrentamento, como pedir ajuda, conversar sobre o problema e denunciar as agressões, foram pouco utilizadas. [...] as estratégias foram prioritariamente individuais, o que demonstrou dificuldade nos jovens em recorrer à ajuda de outras pessoas no ambiente social.” (GONDIM; RIBEIRO, 2019, p. 117)

Nas interações na Internet, de modo geral, o que ligam os sujeitos são as ideias e não os laços afetivos ou sociais. Os adolescentes classificaram as publicações de escárnio referentes ao corpo obeso como ofensivas, típicas aos atos de *cyberbullying*, pois são conhecidas as consequências drásticas reservadas àqueles que são zombados em função de seu peso corporal, preconceitos e estigmas: caso a “zoeira” se estabeleça essa descobrirá a imoralidade de quem brinca. Porém, mesmo após a afirmação de que são conhecidas as consequências da gordofobia mascarada de piada, como a depressão, ansiedade e transtornos alimentares, houve a confirmação de interação em autopublicação de amigo adolescente obeso, sobre o seu peso corporal.

As relações entre amigos no *site* de rede social, mesmo que permitida em contexto micro, trouxeram ao pensamento a impossibilidade de se controlar o fluxo de informação à medida que os dados são lançados na rede. Dessa forma, qualquer ato de *trollagem* (brincadeira), é passível de se transformar em *cyberbullying*. Mesmo que inicialmente vinculadas a brincadeiras, Baldrya, Sorrentino e Farrington (2019) alertam que os insultos, postagens ou comentários desagradáveis uma vez na rede podem se tornar disponíveis e potencialmente disseminados para terceiros que, por sua vez, podem reagir e difundi-los, tornando-os virais.

À medida que se perde o controle sobre o fluxo, possivelmente se ultrapassará os limites impostos por aquele com quem se está brincando, o que inevitavelmente seguirá para uma violência contra o sujeito e, no caso dos obesos, contra o corpo de um coletivo. O sujeito representado nas publicações passa apenas a representar um estereótipo, o que faz com que a brincadeira transformada em violência afete indiretamente outros sujeitos que se identifiquem com a situação alvo.

Com a desculpa das brincadeiras e piadas a violência simbólica é ocultada, disfarçando discriminações e preconceitos quando há a incapacidade de crítica da vítima em relação à dinâmica que, em alguns casos, pode ser despercebida tanto pelo agente ativo, quanto passivo no contexto (ABRAMOVAY, 2002). O que surge como motivação para a intervenção é a declaração dos adolescentes sobre o momento de parar uma ação. O modo de saber o momento adequado para a finalização de uma brincadeira, no entendimento dos adolescentes entrevistados, também foi dependente da resposta manifestada pela vítima. O silêncio e a inação foram entendidos como permissão para prolongar-se a ação. Outra forma de entender que a ação passou dos limites é manifestada pelo adoecimento psicológico e pelo suicídio. Isso significa o potencial de intervenções intencionais em situações na Internet que signifiquem ação frente à violação, algo que de voz aos sujeitos cujos direitos e a dignidade foram feridos.

### Considerações Finais

Para os entrevistados a classificação de uma ação como *cyberbullying* ou *trollagem* depende do nível de ligação entre os envolvidos, seja a ligação fornecida por instituição, ou mesmo por um elo particular, formado em algum momento ou lugar. O que os adolescentes não conseguiram mensurar é que a proximidade das relações de amizade não garante a preservação da autoestima e da segurança de quem é violentado verbal ou fisicamente, pelo contrário, um comentário ou ação violenta em um contexto de intimidade pode ser ainda mais prejudicial à saúde mental de um indivíduo, visto que parâmetros de confiança são quebrados, assim como a válvula de escape do adolescente, que consiste justamente em suas relações amistosas. A autoimagem de um adolescente é construída com a participação fundamental dos seus pares, logo, pode ser seriamente afetada caso essa relação não seja constituída em base ao respeito e reciprocidade mútuos.

Para Gondim e Ribeiro (2019), em pesquisa já mencionada, as ações consideradas pelos adolescentes como efetivas para ajudar a lidar com os agressores,



[...] envolveram palestras e campanhas de conscientização, o desenvolvimento da empatia, observação e controle por parte dos educadores e gestão escolar e a tomada de providências junto à família. É preciso compreender que para que essas e outras ações possam galgar resultados significativos, elas precisam ser tomadas não apenas como ações pontuais e simplistas, mas como parte da política da escola, de modo a fazer parte do cotidiano escolar em ações continuadas como planejamento, execução, avaliação, ajustes e implementação, para que, aos poucos, possam se tornar parte da cultura escolar. (GONDIM; RIBEIRO, 2019, p. 117)

Como sugere a expressão rede, há união entre vários conectivos representados por pessoas e grupos que se ligam por interesses, sujeitos, lugares em comum. Nessa situação, as ações, como as brincadeiras entre amigos, quando lançados nessa rede perdem a mediação contextual e do vínculo afetivo. Ademais, impede a manutenção dos processos de empatia e o controle da situação na possibilidade de se parar quando chega o limite entre a brincadeira e a violência.

Destacamos a função dos processos de amizade que delimitaram, a partir do conhecimento do outro: as zonas que separam brincadeiras (caracterizada aqui pela expressão *trollar*) e a violência (no caso, o *cyberbullying*). Diante da impossibilidade de se controlar o fluxo das informações na Internet e as diferenças entre brincadeira (*trollar*), e a violência (*cyberbullying*), podemos afirmar que qualquer brincadeira na rede social pode se transformar em violência e se fixar sem o limitador de tempo, sendo passível de ser revisitada em suas sensações e sofrimentos, mesmo que muito tempo após a publicação original.

Se a sociedade já se preocupava com tais circunstâncias, agora é importante o direcionamento para assimilação de novas práticas sociais, novos códigos de conduta a serem internalizados por adolescentes também diante das características da sociedade conectada. Como os adolescentes sinalizaram, a ação apenas será finalizada diante da manifestação social, o que potencializa as ações de denúncia. Ressaltamos também que se os sujeitos aprendem por modelagem (BANDURA, 1973), é importante que os adultos se apropriem de

uma flexibilidade constante sobre onde ancora o seu humor e quais elementos estão por trás deste entretenimento, afinal: crianças vêm, crianças fazem.

Nossos adolescentes já não estão estritos a vida privada, mas se ocupam da vida pública com autonomia e, por esta via, são influenciados e influenciam. Para Le Breton (2017), a “transmissão” se apaga diante da “imitação”. Ou seja, a transmissão se horizontaliza e circula com vivacidade na sociabilidade juvenil por meio das matrizes de sentido que escapam a competência dos pais.

Nas plataformas digitais, especialmente nas redes sociais, a delimitação entre as faixas etárias se perde e abre espaço para a construção de grandes agrupamentos definidos por interesses em comum, que podem aglutinar indiretamente os sujeitos de acordo com a faixa etária, mas apenas em consequência a correspondência de tais interesses em comum. Assim, na rede, a noção de grupo com sujeitos influentes entre si é criada para além da delimitação cronológica.

No que cabe aos pais, a tolerância caracterizada pela aceitação e envolvimento se mostra com efeito sobre a associação a comportamentos antissociais e desajustados, independente da predisposição do adolescente a agressão (MARTÍNEZ *et. al.*, 2019). E dizemos isso principalmente para o grupo de adultos aos quais temos acesso, que não se responsabilizam por esse enfrentamento, assim como os adolescentes de nossa pesquisa deslocam sua participação em contextos violentos para terceiros.

Em Aristóteles temos que o riso é aceitável apenas em pequenas doses, para tornar mais agradável à conversação, com brincadeiras finas que não magoem (MINOIS, 2003). Notemos que se atos de violência, preconceitos e discriminações suscitam o riso, isso atesta a presença de tais elementos no contexto, pois o riso pode surgir na descoberta inesperada do que há de ridículo. Este riso então surge como punição de um defeito oculto que se manifesta repentinamente (PROPP, 1992).

Toda a comunidade escolar e as famílias devem estar atentas às diferenças entre brincadeiras e atitudes violentas. Oferecer palestras e aulas que abordem o tema e aumentem a empatia dos jovens é uma das maneiras de conscientizar e discutir o problema. Uma estratégia interessante é debater o uso seguro da internet, abrindo canais de comunicação, pedido de ajuda e denúncia para as possíveis vítimas de casos de violência.

## REFERÊNCIAS

- ABRAMOVAY, M. et al. **Violências nas escolas**. Brasília: UNESCO Brasil, 2002.
- BALDRYA, C.; SORRENTINO, A.; FARRINGTON, D. P. Cyberbullying and cybervictimization versus parental supervision, monitoring and control of adolescents' online activities. **Children and Youth Services Review**, v. 96, p. 302-307, 2019.
- BANDURA, A. **Aggression: A social learning analysis**. Englewood Cliffs, NJ: Prentice-Hall, 1973.
- BANDURA, A.; AZZI, R. G.; POLYDORO, S. **Teoria Social Cognitiva: conceitos básicos**. Porto Alegre: ArtMed, 2008.
- BARDIN, L. **Análise de conteúdo**. Lisboa: Edições 70, 2016.
- BAUMAN, Z. **Modernidade Líquida**. Tradução de Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BLACKMORE, S. **The meme machine**. Oxford: Oxford University Press, 1999.
- BORTMAN, Roberto; PATELLA, Karen; ALMEIDA, Roberto Luiz Pardini Ferreira de. **BULLYING E CYBERBULLYING: A relação com o suicídio na adolescência e suas implicações penais**. **Unisanta Law and Social Science**, v. 7, n. 3, p. 219-235-235, 2019. Disponível em: <http://periodicos.unisanta.br/index.php/lss/article/view/1711>. Acesso em: 26 jun. 2019.
- BRASIL. **Lei nº 13.663, de 14 de maio de 2018**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_Ato2015-2018/2018/Lei/L13663.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_Ato2015-2018/2018/Lei/L13663.htm). Acesso em: 10 nov. 2018.
- BRASIL. **Lei nº 12.965, de 23 de abril de 2014**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2014/lei/l12965.htm). Acesso em: 10 nov. 2018.
- BRASIL. **Lei nº 13.185, de 06 de novembro de 2015**. Disponível em: [http://www.planalto.gov.br/ccivil\\_03/\\_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm](http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm). Acesso em: 10 nov. 2018.
- CALLIGARIS, C. **A Adolescência**. São Paulo: Publifolha, 2000.
- COLEMAN, E. G. Our Weirdness Is Free: The Logic of Anonymous--Online Army, Agent of Chaos, and Seeker of Justice. **Triple Canopy** v. 15, 2012. Disponível em: <http://canopycanopycanopy.com>. Acesso em 16 jul 2014.
- DAWKINS, Richard. **O gene egoísta**. São Paulo: Companhia das Letras, 2007.
- DENNETT, D.C. **Darwin's dangerous idea**. New York: Penguin, 1995.
- GONDIM, Liberalina Santos de Souza; RIBEIRO, Marcelo Silva de Souza. **Cyberbullying em estudantes do ensino médio em Juazeiro BA**. **Revista do NUFEN**, v. 11, n. 1, p. 102-121, 2019. Disponível em: [http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S217525912019000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt](http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S217525912019000100008&lng=pt&nrm=iso&tlng=pt). Acesso em: 26 jun. 2019.
- GONZALEZ REY, F. **Epistemologia cualitativa y subjetividad**. São Paulo: Educ, 1997.
- GONZÁLEZ-REY, F.; MITJÁN, A. **Una epistemología para el estudio de la subjetividad: sus implicaciones metodológicas**. **Psicoperspectivas**, v. 15, n. 1, p. 5-16, 2015.
- KARPP, T. Change name to No One. Like people's status" Facebook Trolling and Managing Online Personas In: FULLER, G.; MCCREA, C; WILSON (ed.) **The Fibreculture Journal: Trolls and The Negative Space of The Internet**. 2013, p. 300-317.
- LEAVER, T. Olympic Trolls: Mainstream Memes and Digital Discord? In: FULLER, G.; MCCREA, C; WILSON (ed.) **The Fibreculture Journal: Trolls and The Negative Space of The Internet**. 2013, p. 215-232.
- LE BRETON, D. **Uma breve história da adolescência**. Tradutores: Andréa Máris Campos Guerra [et al.]. Belo Horizonte: Editora PUC Minas, 2017.
- MAGALHÃES, M. **Net-ativismo: protestos e subversões nas redes sociais digitais**. Portugal: ICNOVA – Instituto de Comunicação da Nova, 2018.
- MANIVANNAN, V. Tits or GTFO: The logics of misogyny on 4chan's Random - /b/. In: FULLER, G.; MCCREA, C; WILSON (ed.) **The Fibreculture Journal: Trolls and The Negative Space of The Internet**, 2013, p. 108-132.
- MARTÍNEZ, I.; MURGUI, S.; GARCIA, O. F.; GARCIA, F. Parenting in the digital era: Protective and risk parenting styles for traditional bullying and cyberbullying victimization. **Computers in Human Behavior**, v. 90, p. 84-92, 2019.
- MINOIS, G. **História do riso e do escárnio**. São Paulo: Unesp, 2003.

MOTA, Marcos Vinicius. **A violência contra o corpo obeso nas redes sociais (bullying virtual) e o significado de Trollagens para adolescentes em idade escolar**. 2015. 200 f. Dissertação (Mestrado em Ciências) – Universidade Federal de São Paulo, Guarulhos, 2015.

OLIVEIRA, Francisco Nazareno. Bullying e o Cyberbullying na Escola. **Revista de Ciências Humanas**, v. 19, n. 03, p. 83–91, 2018. Disponível em: <http://www.revistas.fw.uri.br/index.php/revistadech/article/view/3235>. Acesso em: 26 jun. 2019.

PALFREY, J.; GASSER, U. **Born Digital**: Understanding the First Generation of Digital Natives. New York: Basic Books. 2008.

PESSOA, Joana Trigo; FERREIRA, Lara; RAMINHAS, Marta; *et al.* Repercussões emocionais do cyberbullying: um estudo de autorrelatos. **Educação em Foco**, p. 367–386, 2019. Disponível em: <https://periodicos.ufjf.br/index.php/edufoco/article/view/26041>. Acesso em: 26 jun. 2019.

PROPP, V. **Comicidade e Riso**. Tradução de Aurora Fornoni Bernardini e Homero Freitas de Andrade. São Paulo: Ática, 1992.

SETA, G. de. Spraying, fishing, looking for trouble: The Chinese Internet and a critical perspective on the concept of trolling *In*: FULLER, G.; MCCREA, C; WILSON (ed.) **The Fibreculture Journal**: Trolls and The Negative Space of The Internet. 2013. p. 300-317.

SMITH, P. K. et al. Cyberbullying: sua natureza e impacto na alunos do ensino secundário. **Journal of Child Psychology and Psychiatry**, v. 49, n. 4, p. 376-376, 2008.

TIC Kids Online Brasil 2014. **Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação**. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2015.

VANDEBOSCH, H. et al. Police actions with regard to cyberbullying: the Belgian case. **Psicothema**. v. 24, n. 4, p. 646-652, 2015.

SOUZA, H. da C. A. de. **Memes(?) do Facebook**: reflexões sobre esse fenômeno de comunicação da cultura ciber. Revista temática X (07), 2014. Disponível em: <http://periodicos.ufpb.br/ojs2/index.php/tematica>. Acessado em: 18 out. 2016.

WINNICOTT, D. W. A imaturidade do adolescente. *In*: WINNICOTT, D. W. **Tudo começa em casa**. São Paulo: Martins Fontes. 1993.

YOON, I. **Why is it not Just a Joke?** Analysis of Internet Memes Associated with Racism and Hidden Ideology of Colorblindness. **Journal of Cultural Research in Art Education**. 2016, 33.