



UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
MESTRADO EM PSICOLOGIA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PSICOLOGIA FORENSE

EVELISE GALVÃO DE CARVALHO

CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINE – CATEGORIZAÇÃO
DOS CONTEÚDOS, LEVANTAMENTO NACIONAL DOS JOGADORES
E PERFIL DAS VÍTIMAS

CURITIBA/PR

2014

UNIVERSIDADE TUIUTI DO PARANÁ
MESTRADO PSICOLOGIA
ÁREA DE CONCENTRAÇÃO PSICOLOGIA FORENSE

EVELISE GALVÃO DE CARVALHO

***CYBERBULLYING* EM JOGOS *ONLINE* – CATEGORIZAÇÃO
DOS CONTEÚDOS, LEVANTAMENTO NACIONAL DOS JOGADORES
E PERFIL DAS VÍTIMAS**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Tuiuti do Paraná, como parte dos requisitos necessários para obtenção do título de Mestre em Psicologia.

Área de concentração:

Psicologia Forense

Orientação:

Prof^a. Dr^a. Giovana Veloso Munhoz da Rocha

CURITIBA/PR

2014

AUTORIZO A REPRODUÇÃO E DIVULGAÇÃO TOTAL OU PARCIAL DESTE
TRABALHO, POR QUALQUER MEIO CONVENCIONAL OU ELETRÔNICO,
PARA FINS DE ESTUDO E PESQUISA, DESDE QUE CITADA A FONTE.

Dados Internacionais de Catalogação na Fonte
Biblioteca "Sydney Antonio Rangel Santos"
Universidade Tuiuti do Paraná

C331 Carvalho, Evelise Galvão de.

Cyberbullying em jogos online – categorização dos conteúdos,
levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas/ Evelise Galvão
de Carvalho; orientadora Prof^a.dr^a. Giovana V. Munhoz da Rocha.
107f.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba, 2014.

1. Cyberbullying. 2. Jogos online. 3. Lei. 4. League of legends.
I. Dissertação (Mestrado) – Programa de Pós-Graduação em Psicologia/
Mestrado em Psicologia. II Título.

CDD 303.6

Nome: Evelise Galvão de Carvalho

Título: *Cyberbullying* em jogos *online* – Categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas.

Dissertação de Mestrado apresentada ao programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Tuiuti do Paraná para obtenção do Título de Mestre em Psicologia Forense.

Aprovada em: 01/04/2014

Banca Examinadora

Orientador

Prof^a Dr^a Giovana Veloso Munhoz da Rocha_____

Universidade Tuiuti do Paraná

Membros Titulares

Prof^a Dr^a Lúcia Cavalcanti de Albuquerque Williams_____

Universidade Federal de São Carlos

Prof^a Dr^a Gabriela Isabel Reyes Ormeno_____

Universidade Tuiuti do Paraná

Membro Suplente

Prof^a Dr^a Paula Inês Cunha Gomide_____

Universidade Tuiuti do Paraná

SUMÁRIO

BANCA EXAMINADORA	03
RESUMO.....	07
ABSTRACT.....	08
LISTA DE TABELAS	09
LISTA DE FIGURAS	10
LISTA DE ANEXOS	11
INTRODUÇÃO.....	12
CYBERBULLYING EM JOGOS ONLINE – CATEGORIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS, LEVATAMENTO NACIONAL DOS JOGADORES E PERFIL DAS VÍTIMAS.....	14
Consequências do <i>cyberbullying</i>	20
Papel dos pais frente ao <i>cyberbullying</i>	23
Responsabilização do <i>cyberbullying</i>	25
<i>League of Legends</i>	27
<i>Cyberbullying</i> em jogos online.....	29
OBJETIVOS	31
ESTUDO I – CATEGORIZAÇÃO DOS CONTEÚDOS.	
MÉTODO	32
Participantes	32
Local.....	32
Instrumentos	32
Procedimentos	33
RESULTADOS E DISCUSSÃO	34
ESTUDO II – LEVANTAMENTO NACIONAL DOS JOGADORES DE LEAGUE OF LEGENDS.	
MÉTODO	46
Participantes	46

Local.....	46
Instrumentos	46
Procedimentos	47
RESULTADOS E DISCUSSÃO	47
ESTUDO III – PERFIL DA VITIMA DE <i>CYBERBULLYING</i> .	
MÉTODO	65
Participantes	65
Local.....	65
Instrumentos	66
Procedimentos	68
RESULTADOS E DISCUSSÃO	69
CONSIDERAÇÕES FINAIS	85
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	88

Resumo

Carvalho, E.G (2014) *Cyberbullying* em Jogos Online. Categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas. Dissertação de Mestrado. Universidade Tuiuti do Paraná.

Esta pesquisa é composta por em três estudos que tiveram como objetivo geral analisar o *cyberbullying* dentro do jogo *League of Legends*. O primeiro estudo analisou em 250 jogos, via tribunal do jogo *League of Legends*, os conteúdos e insultos utilizados para a prática de *cyberbullying* dentro do jogo. O *cyberbullying* mostrou-se na forma de insultos diretos, racismo, preconceito, insultos indiretos e palavras de baixo calão. A palavra “Lixo”, e suas variações, foi o insulto com maior frequência ($f = 1,79$) por partida seguida por Noob ($f = 1,15$). Todos esses termos foram categorizados e enquadrados no ordenamento jurídico vigente no Brasil para análise da viabilidade da possível punição aos autores. O segundo estudo teve como foco uma amostra brasileira ($n=1348$) de jogadores de *League of Legends* que responderam a um questionário online fornecendo dados demográficos, sobre vitimização e consequências das agressões sofridas durante episódios de *cyberbullying* no *League of Legends*. Uma significativa parcela dos jogadores encontra-se na região sudeste (52%) do Brasil, 90% afirmaram terem sido vítimas de agressões na última semana e 23% tiveram suas atividades diárias afetadas pelas agressões sofridas no jogo. O terceiro estudo ($n=3$) traçou o perfil das vítimas de *cyberbullying* por meio de entrevista e inventários psicológicos. Os resultados obtidos demonstraram que os participantes foram submetidos a estilos parentais de risco e tiveram histórico de *bullying* verbal, físico e indireto na infância e adolescência.

Palavras Chaves: *Cyberbullying, jogos online, lei, League of Legends.*

Abstract

Carvalho, E.G (2014) Cyberbullying on Online Games. Categorizations of contents, survey of Brazilians players and profiles of victims Master's Thesis. University Tuiuti of Paraná.

This research was split into three studies which had as the main objective to analyze and understand cyberbullying within the game, League of Legends. The first study investigated 250 games, by tribunal, of *League of Legends*; the content, and insults used for the practice of cyberbullying in League of Legends. Cyberbullying showed up in the form of direct insults, racism, prejudice, indirect insults, and profanity. The word "Trash", and its variations, were the insults more often used ($fi = 1.79$) per game followed by Noob ($fi = 1.15$). All these terms were been categorized and classified in the current legislation in Brazil, to analyze the feasibility of possible punishment of offenders. The second study focused on the national survey ($n = 1348$) of the League of Legends' players using an online questionnaire regarding their demographics, victimization and consequences of these abuses. A large portion of the players are from Southeast (52 %) of Brazil; 90 % said they had been victims of violence in the last week, and 23% had their daily activities affected by aggressions within the game. The third study ($n=3$) profiled the victims of cyberbullying by interview and psychological inventories, results showed that participants underwent at risk parenting styles and had a history of being victims of bullying during childhood and adolescence.

Key words: *Cyberbullying, online games, law, League of Legends.*

LISTA DE TABELAS

TABELA 1	
Frequência dos insultos diretos em 250 jogos	35
TABELA 2	
Frequência de Palavras de baixo calão em 250 jogos.....	37
TABELA 3	
Porcentagem dos tipos de agressões sofridas.....	55
TABELA 4	
Resultados do IEP dos participantes.....	70

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1	
Gráfico de linhas da idade dos jogadores de <i>LOL</i>	50
FIGURA 2	
Gráfico de barras da escolaridade dos participantes.....	53
FIGURA 3	
Gráfico de setores das horas jogadas semanalmente pelos participantes.....	53
FIGURA 4	
Gráfico de setores da porcentagem das vezes que os jogadores foram vítimas de agressões na última semana.....	55
FIGURA 5	
Gráfico de setores da porcentagem da extensão das consequências a curto prazo dos participantes.....	56
FIGURA 6	
Gráfico de setores da porcentagem da extensão das consequências a longo prazo dos participantes.....	58
FIGURA 7	
Gráfico de setores das áreas da vida dos participantes que foram afetadas pelas agressões.....	59
FIGURA 8	
Gráfico de setores da porcentagem das vezes que os jogadores agrediram alguém na última semana.....	61
FIGURA 9	
Gráfico de setores da porcentagem de quantas vezes os participantes testemunharam alguém sendo agredido na última semana.....	63
FIGURA 10	
Gráfico de barras dos resultados do BDI e BAI dos participantes.....	74
FIGURA 11	
Gráfico de barras dos resultados do IHS dos participantes.....	76

LISTA DE ANEXOS**ANEXO 1**

Tabela de categorização dos conteúdos..... 96

ANEXO 2

Questionário Online de experiência no jogo *League of Legends*97

ANEXO 3

Questionário de retrospectiva de vitimização de *Bullying*.....100

INTRODUÇÃO

O acesso à *internet* se populariza diariamente em proporções geométricas. Nesse novo panorama, tem-se uma diversidade de ferramentas como blogs, redes sociais, mensagens instantâneas e jogos *online* que permitem a interação entre os indivíduos de maneira rápida e que gradativamente reduzem a comunicação face a face.

Certamente a inserção da tecnologia no cotidiano traz benefícios como a rapidez na troca de informação e comunicação, o fácil acesso a outras culturas, a formação de uma grande pangeia informacional, que tornou o processo de construção do conhecimento mais individual e dinâmico. Hoje virtualmente é possível se estar em vários lugares ao mesmo tempo, interagir com pessoas das mais diferentes culturas, buscar o entretenimento das mais diferentes formas.

Em meio a tantas novas configurações, surge o fenômeno chamado de *cyberbullying*, ou seja, "violência intencional e dano infligido repetidamente por meio eletrônico." (Patchin & Hinduja 2006, p.152) que pode ser via celular e via *internet*. O *cyberbullying* pode acontecer em diferentes vias. Nesse trabalho, foi escolhida a modalidade dos jogos *online* tanto pela ausência de pesquisa na área como pelo aumento significativo de pessoas adeptas a este tipo de atividade em crescente demanda e que hoje virou um grande negócio, subsidiado por grandes empresas.

Os números mundiais do setor de jogos apontam que as vendas de consoles, jogos e serviços relacionados a *games online* ultrapassam os US\$ 60,4 bilhões anuais, podendo chegar a US\$ 75 bilhões até 2015. Para analisar

a relevância disto, em 2010 todos os filmes produzidos em Hollywood faturaram pouco mais de US\$ 31,8 bilhões.¹

Uma das maiores empresas no ramo dos jogos é a *Riot* e seu jogo "*League of Legends*". Segundo a *Riot* (2012), hoje o "*League of Legends*" tem 30 milhões de jogadores registrados em todo o mundo, com quatro milhões de pessoas jogando o título diariamente. A média mensal é de 11 milhões de jogadores conectados e afirma que "centenas de milhares de jogadores" jogam o título todos os dias.

Estudar esse fenômeno e a maneira pela qual se dá a interação entre os indivíduos é relevante no estudo geral do *cyberbullying*, que é por Hinduja e Patchin (2006) definido como um problema psicossocial. Por esses motivos se faz importante conhecer como esse fenômeno que acontece em diferentes ambientes e meios, quem são as vítimas e sua individualidade, quais efeitos este novo fenômeno tem e terá nessa nova geração. Existe de fato uma correlação entre esses dois universos, o real e o virtual? Os problemas sociais conhecido podem estar em um processo de migração para mundo virtual? Como lidar com comportamentos inadequados dentro do mundo virtual? Quais os papéis dos pais e educadores? Como evitar o *cyberbullying*?

Importante analisar este fenômeno não somente sob o prisma psicológico, mas também, fazer um apanhado da maneira como a legislação brasileira trata esse tipo de crime virtual. De que forma como representante da lei, o Estado, está sendo capaz de entender o fenômeno do *cyberbullying* e combatê-lo? Discute-se muito a respeito da reformulação do código penal, e com ele, leis específicas para responsabilização dos autores de *cyberbullying*.

¹ <http://www.tecmundo.com.br/infografico/9708-o-tamanho-da-industria-dos-video-games-infografico-.htm#ixzz2kgGSdOkY>

Esta pesquisa teve como objetivo geral analisar como ocorre o *cyberbullying* no do jogo *League of Legends*. Ela foi dividida em três estudos: 1) Categorização dos conteúdos; 2) levantamento nacional dos jogadores e 3) Perfil das vítimas.

Cyberbullying

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). Adolescentes, crianças, jovens adultos e estudantes universitários se tornaram usuários sofisticados desta tecnologia e, que se adaptam rapidamente às novidades deste meio. Nos Estados Unidos, em pesquisa que investigava o uso da tecnologia por jovens foi indicado que 87% das crianças americanas com idades entre 12-17 anos possuem celulares. No Brasil esta faixa etária, que é considerada a de adolescentes, usa a *internet* diariamente e 45% possuem seu próprio telefone celular (Lenhart, Madden, & Hitlin, 2005).

O *MySpace*², um *site* de redes sociais desenvolvido para os adolescentes sendo um dos mais populares nos Estados Unidos com mais de 100 milhões de usuários em agosto de 2006 (Cashmore, 2006). Lenhart e Cols (2005) constataram que 87% das crianças americanas, com idades entre 12 e 17 anos, utilizam a *internet* em dispositivos eletrônicos, como celulares, *tablets* e computadores pessoais que permitem contatar os outros (tanto para fins pró-sociais como antissociais) em todos os momentos e em quase todos os locais nos quais estão.

² Myspace é um serviço de rede social que utiliza a internet para comunicação online através de uma rede interativa de fotos, blogs e perfis de usuário.

No Brasil, segundo o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em seu levantamento nacional publicado em 2010, eram mais de 67 milhões de internautas com idade a partir de 10 anos. Entre as pessoas de 10 a 14 anos, o percentual de usuários de *Internet* obteve um aumento de 51% em 2008 para 58% em 2009. Entre os adolescentes de 15 a 17 anos, a fatia de usuários da *internet* cresceu de 62% para 71% naquela década. Em outro levantamento realizado pelo Centro de Estudos sobre as tecnologias da Informação e da Comunicação, (CETIC.br, 2012) a frequência de uso da *internet* com relação a faixa etária de seus usuários demonstrou que 36% das crianças de 9 a 10 anos faziam uso da *internet* todos os dias. Essa porcentagem aumentou para 54% para 13 a 14 anos e 56% para adolescentes de 15 a 16 anos. Percebe-se que com o aumento da idade proporcionalmente houve um aumento na frequência de uso do computador. Uma das hipóteses que pode ser levantada para esse crescimento é que se dá a diminuição do controle por parte dos pais, que passam a ser menos rígidos com o controle do uso do computador com o aumento da idade de seus filhos.

Muitas vezes a habilidade destes jovens no uso da tecnologia pode se tornar uma porta de entrada à exposição para uma série de atividades negativas, incluindo pornografia, drogas, violência e intimidação virtual (Agatston, Kowalski, & Limber, 2007). Embora as tecnologias *online* ofereçam inúmeros benefícios, a tecnologia *online* também tem o seu lado negativo, uma vez que pode ser utilizada para causar dano a outros (Campbell, 2005), tal como o *cyberbullying*.

Segundo Stelko-Pereira e Williams (2010) o *cyberbullying* é uma extensão do *bullying*. É a forma pela qual um indivíduo ou grupo de indivíduos

busca causar dano a outro com o uso de tecnologias eletrônicas, como celular e computador. Sendo assim, compreender o *bullying* parece relevante para o conhecimento abrangente do *cyberbullying*. Segundo Runyon, Kenny, Berry, Deblinger e Brown (2006), o *bullying* está relacionado à situação na qual uma criança ou adolescente é exposta repetidamente e ao longo do tempo a ações negativas, que podem tanto ser físicas, psicológicas ou sexuais, por parte de outra(s) criança(s) ou aluno(s), que tem intenção de realizar tais ações.

O *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 (Beasley, 2004; Berson, Berson, & Ferron, 2002; Finkelhor, Mitchell, & Wolak, 2000, 2001; Patchin & Hinduja, 2006; Trolley, Hanel, & Shields, 2006; Willard, 2005; Ybarra & Mitchell, 2004, 2004b). *Cyberbullying*, como outras formas de *bullying*, é centrada no abuso sistemático de poder e controle sobre outro indivíduo que é percebido como alguém vulnerável e mais fraco (Naylor, Cowie, & Del Ray, 2001), e esse desequilíbrio de força e poder, torna difícil para a pessoa intimidada a se defender (Nansel, Overpeck, Ruan, Simon-Morton & Scheidt 2001; Olweus, 1992, 1993).

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).

O *cyberbullying* pode ser dividido em vários tipos, que foram descritos por Wilard (2005) são eles: *Flaming*, enviar mensagens agressivas, rudes e vulgares; *Assédio*, enviar mensagens ofensivas repetitivamente; *Cyberstalking* configura-se pelo envio repetido de ameaças de lesão ou mensagens altamente intimidadoras; *Difamação* (desestimulações), envio de mensagens contendo informações falsas ou cruéis em ambientes virtuais públicos; *Personificação*, fingir ser a outra pessoa com o objetivo de denegrir sua imagem, ou coloca-la em perigo; *Outing*, tornar publico no ambiente virtual material que contenha informações pessoais e privadas sobre outra pessoa ou encaminhar mensagens privadas; *Dissimulação*, utilizar-se de artimanhas para solicitar informações embaraçosas e então torná-las publica e *Exclusão*, intencionalmente excluir a pessoa de um grupo *online*. Importante ressaltar que todos esses tipos de *cyberbullying* envolvem a exclusão ou o desrespeito para com o outro nas salas de bate-papo, mensagens instantâneas e *email* (Hinduja & Patchin, 2006).

Autores afirmam que provavelmente todos os adolescentes que socializam via *internet* foram ou estarão envolvidos em *cyberbullying* de alguma forma (Trolley & Cols, 2006; Willard, 2005). Segundo um estudo realizado em 2011 pela empresa de informações MITI Inteligência, entre os dias 2 e 6 de abril do mesmo ano no Brasil, foram capturadas mais de 38 mil interações contendo palavras de baixo calão relacionadas a personalidades e pessoas comuns, atribuindo inclusive nomes e referências.

Em um estudo de prevalência de *cyberbullying* nos Estados Unidos, Ybarra e Mitchell (2004) pesquisaram 1.498 adolescentes com idades de 10 a 17 anos e encontraram dados que demonstraram que 24% dos adolescentes já enviaram, alguma vez na vida, via *e-mail* material composto por conteúdos agressivos e ofensivos sobre outra pessoa.

Youth Internet Safety Survey refere-se a uma série de duas pesquisas realizadas, *Youth Internet Safety Survey-1* (YISS-1) e *Youth Internet Safety Survey- 2* (YISS-2), via telefone, nos Estados Unidos, em 1999 e 2004 (Wolak & Cols, 2006). O objetivo era pesquisar a vitimização na *internet* de crianças e adolescentes com idades entre 10 e 17 anos. A YISS-2 teve como a amostra 1.501 jovens. Os pesquisadores perguntaram se eles vivenciaram dois tipos de situações no ano passado: a primeira situação era se estavam se sentindo "preocupados ou ameaçados porque alguém os estavam incomodando ou assediando *online*", e a segunda se algum adolescente estava "usando a *internet* para ameaçar ou constranger, ou seja, postando ou enviando mensagens sobre alguém para outras pessoas verem". O estudo encontrou que 9% dos adolescentes usuários da *Internet* afirmaram que foram assediados *online* no ano passado, 28% (um aumento de 14% em YISS-1) dos adolescentes disseram que tinham "sido rudes ou feito comentários desagradáveis para alguém na *Internet*". E ainda 9% (aumento de 1% em relação ao YISS-1) disseram que haviam "usado a *internet* para assediar ou envergonhar alguém com quem eles estavam bravos" como modo de vingança. Esses estudos mostram um aumento do assédio *online* em comparação com o YISS-1 (Finkelhor & Cols, 2000) e YISS-2 (Wolak & Cols, 2006). Dos incidentes

de assédio *online*, 85% ocorreram quando os adolescentes estavam fora de suas casas por meio de aparelhos de celular.

Com o mesmo intuito de pesquisar a violência *online*, Patchin e Hinduja (2006) entrevistaram 384 adolescentes que experienciaram o *cyberbullying*, e levantaram que 29% dos adolescentes relataram terem sido vítimas *online* enquanto 11% dos entrevistados admitiram cometer *cyberbullying* e 47% alegaram terem testemunhado alguma forma de *cyberbullying*. Embora a maioria dos casos de *cyberbullying* envolvessem agressões leves (50% eram desrespeito, 30% foram xingados), 20% dos adolescentes afirmaram que foram ameaçados. Os pesquisadores também descobriram que grande parcela das vítimas (quase 60%) foram afetadas negativamente em seu comportamento na escola, em casa ou com os amigos. Estes resultados indicam que a agressão ocorre *online*, porém afeta os adolescentes de maneiras negativas e em várias áreas de suas vidas fora da *internet*. Segundo um estudo encomendado pela Secretaria da Educação da Inglaterra (2010), a popularização de equipamentos eletrônicos e o acesso à web agravou os casos de *bullying*, e encontrou que 70% dos adolescentes entre 12 e 15 anos confessaram já terem sido vítimas de *cyberbullying*.

Uma pesquisa de prevalência nacional australiana (Perren, Doeely, Cruz & Cols, 2010) analisaram experiências de *cyberbullying* com 7.418 alunos. Verificou-se que as taxas de *cyberbullying* aumentaram proporcionalmente ao aumento da idade. Entre as crianças de 6 a 14 anos, 4,9% dos alunos afirmaram terem sido vítima de *cyberbullying*, enquanto essa porcentagem aumenta para 7,9% entre os alunos de 15 a 17 anos. Em outra pesquisa realizada por Cruz e Cols (2009) igualmente foi encontrado que a frequência de

vitimização de *cyberbullying* aumenta juntamente com a idade das vítimas. Dos estudantes entre 6 e 14 anos 1,2% relataram terem sido vítima de *cyberbullying* e essa porcentagem subiu para 5,6% entre os alunos de idade entre 15 a 17 anos. Isso sugere que a idade pode ser considerada um fator de risco na exposição à vitimização de *cyberbullying*.

A Safernet, ONG voltada para a segurança das crianças na *Internet*, realizou um estudo no Brasil em 2010 que envolveu mais de duas mil crianças e adolescentes, de 10 a 17 anos. O estudo apontou que 38% delas possuem um amigo que sofreu *cyberbullying* e 16% das crianças entrevistadas consideram o *cyberbullying* um dos maiores riscos quando estão na *internet*. Os números mostram, no entanto, que apenas 7% dos entrevistados já ouviram o desabafo de seus amigos sobre a vivência de situações de agressão e humilhação na *internet*. Essa porcentagem pode indicar mostrar a dificuldade que estas vítimas encontram para pedir ajuda, se comparado com o numero de vitimas de *cyberbullying*.

Consequências do *Bullying* e *Cyberbullying*

Bullying e *cyberbullying* têm efeitos semelhantes sobre as vítimas: ideações suicidas, distúrbios alimentares, ansiedade, doenças crônicas, depressão, sentimentos de raiva e frustração. (Borg, 1998; Kaltiala-Heino, Rimpela, Marttunen, Rimpela & Rantanen, 1999; Striegel Moore, Dohm, Pike, Wilfley, & Fairburn, 2002; Hawker & Boulton, 2000; Hinduja & Patchin, 2007) sintomas estes que podem perdurar até vida adulta, no caso do *bullying*. (Olweus, 1994).

Wolak e Cols (2006) encontraram que 30% das vítimas de *cyberbullying* relataram que este incidente foi muito ou extremamente perturbador, 24% como muito ou extremamente assustador e 22% eram muito ou extremamente embaraçoso. Além disso, pouco mais de um terço dos adolescentes (34%) apresentaram um ou mais sintomas de estresse, incluindo ficar longe da *Internet*, sendo incapaz de parar de pensar sobre o incidente, sentindo-se nervoso ou irritado, e/ou perder o interesse nas coisas. Perto de dois terços dos adolescentes (64%) disseram que tiveram pelo menos um sintoma de estresse. Os adolescentes que relataram terem sido vítimas de *cyberbullying* são susceptíveis a problemas psicossociais, incluindo problemas de comportamento, beber álcool, fumar, sintomatologia depressiva, e baixo compromisso e rendimento escolar (Ybarra & Mitchell, 2004). Frente a estes fatos, infere-se que tanto os autores como as vítimas estão em risco para problemas de desenvolvimento que podem persistir até a idade adulta (Chapell, Hasselman, Kitchin, Lomon, MacIver, & Sarullo, 2006).

Em casos mais extremos, as consequências podem ser trágicas e levar ao suicídio como, por exemplo, o caso de Megan Meier que se suicidou nos Estados Unidos em 2006, aos 13 anos. A agressora da jovem foi Lori Drew, de 49 anos, ela criou um perfil falso no MySpace de um jovem de 16 anos para humilhar Megan, que teria espalhado boatos sobre sua filha. Ambas eram vizinhas e frequentavam a mesma escola em St. Louis, no Estado do Missouri. Amanda Todd se suicidou aos 15 anos em outubro de 2012, pois teria começado a ser vítima de *bullying* aos 12 anos. Segundo seu relato, depois de ter sido convencida a mostrar os seios para uma pessoa com quem conversava na *Internet*. Este caso iniciou a discussão sobre a criminalização do

cyberbullying no Canadá. Phoebe Prince, 15 anos, de South Hadley, Mass, Estados Unidos, se suicidou em 29 de Março, 2010, após ser vítima por meses de provocação de seus colegas pessoalmente e *online*; depois esse ocorrido Massachusetts criou uma lei que obriga todos que testemunharem caso de *bullying* e *cyberbullying* a denunciar. Jon Carmichael, 13 anos, de Joshua no Texas, cometeu suicídio em 28 de março de 2010 após ser vítima de provocações de seus colegas via *internet* por causa de seu tamanho. O suposto acusado destas provocações também cometeu suicídio depois de ser vítima também de perseguições *online*; Jessica Logan, 18 anos, cometeu suicídio após seu namorado postar fotos suas nuas na *internet* e sofrer perseguições de colegas via *facebook*.

No Brasil recentemente ocorreram dois casos de suicídio de vítimas de *cyberbullying*. O caso de Júlia Rebeca, que cometeu suicídio após “vazar” no aplicativo *WhatsApp*³ e nas redes sociais um vídeo de sexo entre ela, um rapaz e outra adolescente, filmado pela própria jovem. No mesmo dia, a jovem havia postado no *Twitter* mensagens para a mãe, dando indícios de que se mataria. Outra adolescente, de 16 anos, cujo nome não foi publicado cometeu suicídio após ter fotos íntimas divulgadas na *internet*. Em seu *Twitter*, a adolescente publicou no mesmo dia em que cometeu suicídio a sua última mensagem. "Hoje de tarde eu dou um jeito nisso. Não vou ser mais estorvo para ninguém", escreveu. A imagem divulgada na *web* teria sido registrada pelo rapaz a partir de uma conversa com ela pela *webcam*, cerca de seis meses atrás, e divulgado depois que os dois se afastaram. Os casos ocorreram com

³ WhatsApp é um aplicativo de mensagens instantâneas para smartphones.

uma semana de diferença entre eles e foram os primeiros casos registrados como sendo de vitimização na *internet* no Brasil.

Papel dos pais frente ao *cyberbullying*

Não raro os pais se veem perdidos no meio desta nova tecnologia e diante a violência que ocorre contra seus filhos. Acabam por não saber como proceder, com que está de fato ocorrendo e não supervisionam as atividades *online* de seus filhos.

Uma pesquisa brasileira realizada por CETIC.br (2012) em relação ao uso da *Internet* e supervisão dos pais teve como participantes 1,580 crianças e adolescentes entre 9 a 16 anos. Encontrou-se que os principais motivos de preocupação dos pais relativos à *Internet* são: 53% temem o contato com desconhecidos e 47% a exposição a conteúdo inapropriado; 22% dos pais não consideram que sua filha ou filho utilize *Internet* com segurança e 8% não tem ideia, ou seja, desconhecem como é a utilização da *internet* pelos seus filhos.

Esta mesma pesquisa avaliou o acompanhamento e monitoramento dos pais para o uso seguro da *Internet*. 78% dizem que conversam com seu/sua os filhos sobre o que eles fazem na *Internet*; 57% ficam por perto enquanto os filhos usam o computador e 49% sentam com eles enquanto usam a *Internet*. Entre as crianças de 9 e 10 anos, 27% dos pais deixam seus filhos usarem sem supervisão serviços de mensagens instantâneas, sendo que até 42% delas tem entre 11 e 12 anos. Porém, 85% proíbem as crianças na faixa etária de 9 e 10 anos de dar informações pessoais pela *Internet*.

Segundo CETIC.br (2012), os tipos de ajuda e informação que os pais e mães oferecem aos filhos para o uso seguro da *Internet* são: 66% conversam com os filhos sobre como usar a *Internet* com segurança; 64% falam com eles sobre como deveria se comportar com outras pessoas na *Internet*; 61% explicam porque os conteúdos de alguns *sites* são bons e outros ruins; 43% falam com eles sobre o que deveria fazer se alguma coisa na *Internet* o/a aborrecesse ou assustasse e 24% ajudaram alguma vez seus filhos quando alguma coisa na *Internet* o/a aborreceu ou assustou.

Sobre a supervisão parental e monitoria, 50% verificam o histórico ou o registro dos sites que seus filhos visitaram (65% das crianças de 9 e 10 anos); 50% verificam os amigos ou contatos que adiciona ao perfil de rede social de seu filho ou serviço de mensagens (55% quando os filhos tem 9 ou 10 anos); 48% o perfil deles em redes sociais (53% nos do 9 e 10 anos); 40% as mensagens de *email* ou as mensagens instantâneas (43% com os mais novos, de 9 ou 10 anos). (CETIC.br, 2012),

Ainda dados desta pesquisa 74% dos pais reconhecem que deveriam ter mais cuidados em relação ao uso da *Internet* pelos seus filhos: 39% acreditam que deveriam fazer muito mais e 35% algo a mais; 18% dos pais buscam informações sobre o uso seguro da *internet*. 60% dos pais acreditam que sejam principalmente as escolas e os meios de comunicação quem lhes ofereçam informação sobre segurança na *Internet*. Em segundo lugar, 30% citam governo, família e amigos; empresas de *Internet*, sites e ONGs são citados por 15%. 6% dos pais acreditam que seus filhos têm passado por experiências incômodas no último ano na *Internet*, e 4% não souberam responder.

Analisando esses dados percebe-se a importância da monitoria por parte dos pais como parte na prevenção do *cyberbullying*, embora ainda não haja um consenso na comunidade científica de qual como a monitoria adequada dos pais em relação ao uso da *internet*, pela falta de pesquisas na área. Como mostrou as pesquisas (Safernet, 2009 e CETIC.br, 2010) os pais relataram terem pouco conhecimento da real violência sofrida pelos seus filhos. Somente 6% dos pais tinham conhecimento que seus filhos sofreram *cyberbullying* enquanto 38% dos filhos relataram terem sido vítimas.

Rocha e Carvalho (2012) compararam os estilos parentais entre homicidas reais e homicidas virtuais, no qual os homicidas reais foram adolescentes cumprindo medida sócia educativa por homicídio, e já os homicidas virtuais foram adolescentes que faziam uso do jogo *online*, por mais de 5 horas semanais, de tiro chamado *Counter Strike*, considerado um jogo de intensa violência que teve sua venda suspensa no Brasil em 2009. Esta pesquisa investigou os estilos parentais que esses dois grupos foram submetidos por meio do Inventário de Estilos Parentais (Gomide, 2006). Os resultados mostraram que dos 24 cuidadores, incluindo avós e tios dos jogadores virtuais, 14 obtiveram pontuação total de risco e sete apresentaram escores de risco para monitoria positiva, ou seja, estes adolescentes estavam fazendo uso de jogos *online* diariamente sem uma supervisão adequada de seus pais e cuidadores. A Monitoria Positiva, um dos inibidores da vitimização do *cyberbullying*, é definida como o conjunto de práticas parentais que envolvem atenção e conhecimento dos pais acerca de onde seu filho se encontra e das atividades desenvolvidas pelo mesmo (Gomide, 2006; Stattin e Kerr, 2000).

Responsabilização do *Cyberbullying*

O *cyberbullying*, tanto em jogos *online* como em outros meios tecnológicos, é um problema mundial, pois a sua responsabilização é complexa. São poucos os países, mais especificamente Canadá e Estados Unidos, que possuem leis específicas para o *cyberbullying*. No Brasil ainda não há leis dirigidas ao *cyberbullying*, entretanto o grupo de juristas que discutiram e elaboraram o anteprojeto para reforma do Código Penal, processo iniciado em 2011, traz tipificações de crimes cibernéticos, tais como *cyberbullying*; *stalking*, estelionato informático entre outros, inexistentes no Código Penal de 1940. A nova letra de lei para o crime de *cyberbullying* prevista no anteprojeto do código penal é definida como: *Cyberbullying* (art. 148): A “Intimidação Vexatória” consistirá em atos de violência física ou psicológica, intencionais e reiteradas, valendo-se de pretensa situação de superioridade.

Atualmente no Brasil o *cyberbullying* é considerado uma conduta atípica, pois não se enquadra em nenhum dos tipos legais postos, porém esse fenômeno envolve outras condutas que possuem tipificação no Código Penal como a Injúria (Art. 140), Calúnia (Art. 138), Difamação (Art. 139). (Brasil, 1940). Para os autores de *cyberbullying* menores de idade o código penal não se aplica, sendo responsabilização destes casos do Estatuto da criança e do adolescente. (Brasil, 1990).

Segundo dados estatísticos do Superior Tribunal de Justiça (2008) sobre a atuação judiciária no combate aos crimes eletrônicos, até 2008 foram proferidas mais de 17 mil sentenças coibindo diversas práticas criminosas, tais

como crime de estelionato, injúria, calúnia, difamação, furtos, extorsão, ameaças, fraudes com cartão de crédito, dentre outros. Esses dados demonstram que o Poder Judiciário está atento aos crimes praticados por meios eletrônicos salvaguardando os direitos dos cidadãos.

League of Legends

O *League of Legends* (LOL) é um MOBA (*multiplayer online battle arena*) desenvolvido e publicado pela empresa *Riot Games*. O jogo foi bem aceito com seu formato *free to play* (de graça para jogar), um sistema que permite a qualquer um jogar sem a necessidade de um pagamento, porém com itens que podem ser adquiridos com dinheiro real. O jogo é hoje o mais jogado 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 em cada uma. Cada equipe começa numa ponta do mapa, em uma área chamada "*Summoner Rift*", perto do que é chamado de "*nexus*". O jogo é ganho quando um dos "*nexus*" for destruído ou quando alguma equipe desistir. Para chegar a seu objetivo, a equipe tem que progredir por uma série de torres inimigas quebradas e havendo assim a necessidade de colaboração entre os membros do time. As torres estão normalmente localizadas nos três caminhos possíveis para chegar à base inimiga. Pelo caminho, os jogadores vão ganhando experiência e avançando de nível, consequências de destruir torres, matar os jogadores adversários e *creeps* (pequenos *NPC's* (*No Player Character*) que nascem periodicamente e tentam destruir as torres inimigas, também chamados de *minions*). Matar inimigos fornece aos jogadores dinheiro com o

qual podem comprar itens na "*Summoner Rift*" e assim fortalecer o seu campeão. Os jogadores podem entrar na fila para jogar em *solo queue*, *duo queue* e em time, ou seja, *solo queue* o jogador entra na fila e joga com mais quatro jogadores desconhecidos em seu time; *duo queue* o jogador entra com um amigo e em time como o nome mesmo diz os cinco jogadores se conhecem.

Sendo assim, LOL é um jogo de estratégia e que deve ser jogado em time, fazendo-se necessária a colaboração e ajuda mútua para se chegar ao objetivo final, que é a vitória. Porém, o que se observa é que muitas vezes o que ocorre é o oposto, os membros do mesmo time acabam se xingando e não colaborando uns com os outros. Este tipo de violência pode acarretar em danos a curto e em longo prazo para os jogadores, que foram analisados neste trabalho. Os danos a curto prazo estão relacionados ao prejuízo de seu desempenho na partida, vontade de continuar a partida e a longo prazo o prejuízo no seu humor e nas atividades diárias, a descrição dessas consequências foram desenvolvidas pela pesquisadora para este estudo.

Segundo a *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 pelos jogadores (os quais precisam ter a "ficha limpa" e nunca ter recebido nenhuma punição por mau comportamento). Os jogadores colocados no tribunal podem ser absolvidos ou punidos. Punidos por meio de banimento, que os impede de por um período de tempo determinado segundo o Código do Invocador. 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, com cerca de 50% sem reincidência. (Riot, 2012). O Sistema de Tribunal do LOL permite à comunidade regular as condutas consideradas inadequadas que estão de desacordo com os princípios do Código do Invocador. O Tribunal identifica os jogadores que têm sido consistentemente reportados pela comunidade ao longo de um grande número de jogos e constrói um caso de tribunal para eles. Estes casos são apresentados aos membros da comunidade, escolhidos aleatoriamente. Estes em seguida, analisam os arquivos do caso, por exemplo, chat do jogo, itens, quantidade de mortes etc, e decidem se haverá perdão ou punição. Essas 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. Essas penalidades são aplicadas conforme a conduta inadequada do jogador, e podem ser: *Aviso*, o jogador recebe via *email* um aviso sobre a sua conduta inadequada e caso continue com esta conduta será penalizado; banimento temporário, dependendo da gravidade o jogador fica impossibilitado de entrar no jogo, o que pode ser por 24 horas até um mês; banimento permanente, que é considerado a penalidade mais severa, o jogador tem sua conta banida para sempre não podendo mais utiliza-la.

Devido a grande incidência de *cyberbullying* neste jogo, o que vai de encontro com seu objetivo, que é a colaboração entre o time para se chegar à vitória, esta pesquisa procurou analisar o *cyberbullying* que ocorre no jogo em suas peculiaridades.

***Cyberbullying* em jogos Online**

O *cyberbullying* acontece via meios tecnológicos, tais como *Facebook*, *twitter*, celular, *email* e também jogos *online*. A ocorrência do *cyberbullying* em jogos *online* é um campo de pesquisa ainda pouco explorado e novo. A utilização de jogos *online* passou a ser uma atividade diária de lazer para uma parcela crescente na população brasileira. 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*.

A presente pesquisa procurou analisar o *cyberbullying* neste contexto de jogos *online*. A junção desses dois temas não foi objeto de pesquisas; não foi encontrado qualquer artigo ou estudo com esse tema nas bases de dados Sage, Scielo, Portal de periódicos da Capes, comunicação pessoal com Peter Smith⁴ e no *Cyberbullying Research Center* (Centro de pesquisa em *cyberbullying*)⁵. Mostrando uma escassez de pesquisas nesta área o que demanda mais produções científicas desta natureza para identificação deste novo fenômeno e como fazer uma intervenção e prevenção adequada nestes casos.

⁴ Smith, P. K. (2013) Conferência "Bullying e cyberbullying nas escolas: o que podemos fazer? Universidade Federal do Paraná.

⁵ Conversa via *email* com Sameer Hinduja, um dos pesquisadores e fundadores do Centro de Pesquisa em *cyberbullying*.

OBJETIVO

O objetivo geral foi investigar a ocorrência de *cyberbullying* do jogo *League of Legends*.

Os objetivos específicos foram (1) Analisar as diferentes formas de *cyberbullying*; (2) analisar os métodos utilizados pela empresa do *League of Legends* para punição do comportamento de *Cyberbullying*; (3) identificar os efeitos de curto prazo e longo prazo das vítimas de *cyberbullying*; (4) levantar dados específicos em relação idade, escolaridade, sexo, horas semanais jogadas, região do país; (5) identificar os métodos propostos pela empresa para punir comportamentos de *cyberbullying* e reforçar comportamentos adequados e sua eficácia; (6) comparar os dados referentes aos jogadores americanos com os brasileiros; (7) verificar os estilos parentais que os participantes foram submetidos (8) levantar informações sobre repertório em habilidades sociais dos participantes; (9) verificar o nível de depressão dos participantes; (10) verificar o nível de ansiedade dos participantes e (11) investigar o histórico de vitimização de *bullying*.

Estudo I - Categorização dos Conteúdos

MÉTODO

Participantes

50 casos que totalizaram 2500 jogadores de *League of Legends* via tribunal deste jogo.

Local

Tribunal do *League of Legends*⁶.

Instrumentos

No primeiro estudo foi utilizada uma tabela confeccionada pela pesquisadora (Anexo 1) para categorização dos conteúdos e análise de dados. Esta tabela foi dividida em cinco categorias: palavras de baixo calão, racismo, preconceito, insultos diretos e indiretos, que se enquadram no *cyberbullying*, tanto para os jogadores do mesmo time quanto do time inimigo. As categorias foram definidas como: palavra de baixo calão como qualquer palavrão, gíria que fosse chulo, impróprio, ofensivo, rude, obsceno, agressivo ou imoral sob o ponto-de-vista de da sociedade; Racismo, qualquer comentário ou piada que humilhe, menospreze ou deboche da raça do sujeito. Incluindo sua cor da pele, jeito de falar, país ou região de nascimento; preconceito, comentário ou piada pejorativa ou ofensiva em relação ao seu estilo de vida, classe social, sexo, opção sexual; Insultos Diretos, qualquer insulto que seja direcionado a vítima e Insultos Indiretos, qualquer insulto que seja direcionado a terceiros relacionados à vítima a entrevista estruturada desenvolvida pela autora desta

⁶

<http://br.leagueoflegends.com/pt-br/tribunal>

pesquisa.

Procedimento

Após a obtenção da aprovação pelo Comitê de Ética (CAAE 14258813.9.0000.0103) se iniciou o primeiro 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. Esses casos podem 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 os primeiros 50 casos que atendiam o critério de inclusão, pois estes continham um volume suficiente de informações para o estudo. O *chat log* ⁷ de cada jogo foi analisado e os conteúdos categorizados em uma planilha (Anexo 1).

⁷

É um arquivo de transcrições de bate-papo on-line e conversas de mensagens instantâneas.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

A categorização dos conteúdos refere-se a análise dos conteúdos de interações entre os jogadores durante as partidas analisadas via tribunal. Foram analisados 250 jogos sendo que em cada jogo participaram 10 jogadores somando 2.500 participantes neste estudo ($n= 2.500$). Verificou-se o resultado de cada partida, se tinham resultado em vitória ou derrota. Dentre os jogos analisados 79,9% acabaram em derrotas, enquanto somente 29,1% obtiveram a vitória. Mesmo existindo uma massiva frequência de ofensas e xingamentos nos jogos que ocasionaram derrota, não se pode afirmar a casualidade entre ofender e a 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) para verificar esta casualidade. Porém, segundo pesquisa realizada em 2012 pela Riot, afirma que existe esta casualidade e que em 70% dos jogos que ocorrem xingamentos, agressões, acusações resultam em derrota, porém na presente pesquisa esta casualidade não pode ser confirmada. Na Tabela 1 foram distribuídos de acordo com a sua frequência todos os termos que foram encontrados nas partidas analisadas com o intuito de insultar diretamente outro jogador.

TABELA 1.*Frequência dos insultos direitos em 250 jogos.*

Insulto	Frequência
Lixo, lixoso, Lixão, Lixosa, Lixa, lixeira.	449
Noob, Nb, Nub, Nob ⁸ .	289
Filho da P***, 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, muleque, mlk, muleke, pirralho.	61
Merda, seu m****, m**dão.	59
Animal	43
Ruim, horrível.	38
Otário, otaria.	35
Idiota	34
Retardado, retardada.	33
Desgraçado, desgraçada, desgrassa, desgraça.	26
Ridículo, ridícula.	26
Chato, chata.	25
Inutil, Inutel, Inutia.	23
Sem braço, sem dedo, cotoco.	20
Chupa, Me ch***, vai chupar, chupador.	19
Feeder, Feder ⁹ .	19
Arrombado	17
Imbecil.	17
Demonio, diabo, capeta, maldito, kpetá.	16
Cego, cega, sego.	15
Escroto.	14
Nojo de vc, vc é nojento.	13
Babaca	11
Chorão, choro, chora, chorando.	10
Cuzão.	10
Inferno, vai queimar no inferno.	10
Jumento, egua.	9
Trouxa, troxa.	8
Troll ¹⁰	8
Vesga, vesgo.	7
Infeliz	7
Mongol	6
Verme	6
Lerdo, Lerda.	6
Viado	5
Corno	5
Vaca, filho de vaca, vaquinha.	4
Bobo	4
Cancer, Cancêr.	3
Soladinho ¹¹	2
Feio	2
Looser ¹²	1
Mala	1

Cada partida de *League of Legends* tem a duração média de 30 minutos.

As partidas não tem tempo mínimo ou máximo para terminar, somente terminará quando um dos times chegar à vitória. Como se pode observar 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” (1,15), como já mencionado a sua origem não

⁸ Noob vem do inglês que significa novato, porém é utilizada pejorativamente para ofender outros jogadores e insinuar que jogam mal.

⁹ Feeders são jogadores que morrem propositalmente para o time inimigo.

¹⁰ Troll são jogadores que apenas querem “avacalhar” com o jogo, sem se importar com os objetivos do mesmo.

¹¹ Soladinho é quando um jogador morre para o outro sem a ajuda dos companheiros.

¹² Vem do inglês e significa perdedor.

significa um insulto, mas uma maneira de chamar pessoas novas no jogo, porém se tornou um termo pejorativo e utilizado para ofender. 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.

Por conseguinte, no parâmetro da legislação brasileira, percebe-se que quando alguém comete agressão verbal *online*, na maioria das vezes se valendo do anonimato para atingir a imagem de outrem, está, conseqüentemente, infringindo regras da constituição brasileira. Surge, então, para a vítima, na esfera cível, o direito à indenização por danos morais, conforme entendimento depreendido do artigo 186 do Código Civil, combinado com o artigo 927 do mesmo código, que estabelece que “aquele que, por ato ilícito (artigos 186 e 187), causar dano a outrem, fica obrigado a repará-lo” (Brasil, 2002).

Segundo o código penal este tipo de conduta é considerado crime e se enquadra dentro dos crimes contra a honra. Código Penal – Decreto Lei nº 2.848 de 07 de Dezembro de 1940- Injuriar alguém, ofendendo-lhe a dignidade ou o decoro: Pena - detenção, de um a seis meses, ou multa, não excluindo a responsabilização civil dos danos causados (Brasil, 2007). Segundo Latif (2013) esta lei contra a Injúria busca proteger a honra subjetiva e trata-se da imputação de qualidade negativa a alguém.

Palavras de Baixo Calão

Embora todos os termos categorizados neste estudo sejam considerados palavras de baixo calão essas palavras foram categorizadas na Tabela 2, e foram utilizadas e direcionadas para insultar o jogo, os personagens e os conteúdos, mas não um outro jogador. Por exemplo, “Que merd* de jogo”, “Que Por** de personagem é esse?”

TABELA 2.

Frequência de Palavras de baixo calão em 250 jogos.

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

Palavrão ou Palavras de Baixo Calão refere-se a um grupo de palavras que são consideradas, em meio à sociedade, vulgares e desnecessárias. São utilizadas para definir exageros, xingamentos ou para expressar raiva. A palavra “Porr*” e suas variações tiveram uma média de 0,7 em 250 jogos. Em uma comparação de frequência entre os insultos direitos (Tabela 1) e as palavras de baixo calão (Tabela 2) 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 palavras de baixo calão e palavrões não sejam enquadradas como crimes ou infrações este comportamento esta 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 polidez, 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 indício de que a pessoa educada comporta-se 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, jeito de falar, país ou região de nascimento. Os termos abaixo foram categorizados por se enquadrar dentro desta definição, tanto racismo referente à coloração da pele como pela região.

Raça - "Nego", "seus pretos", "nego tapado", "chimpanzes no time", "macaco, nego", "seu jamelao 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 neuronios 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 lamentavel."

Quando o racismo acontece no cyberspace é conhecido como *cyber* racismo. Le Back em 2002 em sua obra "*Cyber-culture and Twenty-first Century Racism, Ethnic and Racial Studies*" 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. E precisa ter algumas características tais quais: 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.

Um estudo realizado por Pieterse e Ray (2013) sobre as consequências do racismo na saúde das pessoas nos EUA chegou à conclusão de que as consequências do racismo sobre as mesmas são comparáveis aos efeitos gerados em indivíduos que passaram por grandes situações traumáticas. A partir dos dados encontrados, verificou-se que a sensibilidade interpessoal e a ansiedade são respostas comuns tanto ao racismo quanto ao trauma. Pessoas que foram vítimas de racismo têm também maiores possibilidades de relatarem sofrimento mental no decorrer de suas vidas. Os pesquisadores sugeriram que o fator ligação entre saúde mental e racismo poderia contribuir para o entendimento das grandes disparidades da saúde física entre pessoas que sofrem racismo e outros. O racismo acaba afetando diretamente a saúde mental e física destes sujeitos.

O racismo é considerado um crime inafiançável e imprescritível (Lei nº 7.716, de 5 de Janeiro de 1989). Para o crime ser considerado como racismo, há que menosprezar a raça de alguém, seja por impedimento de acesso em determinado local, negação de emprego baseado na raça da pessoa. Como exemplo, pode-se considerar o impedimento de matrícula de uma criança em

uma escola por ela ser negra ou não deixar alguém entrar em uma loja por ser japonês. No caso, o que ocorre no jogo estudado pode ser qualificado como injúria racial, pois não há segregação da pessoa ou impedimento de sua liberdade. (Brasil, 1989).

A injúria racial (Brasil, Lei nº 12.033/2009) ocorre quando são ditas ou expressadas ofensas a determinados tipos de pessoas, como exemplo o jogador de futebol Marcelo foi chamado de “macaco” por torcedores do time adversário¹³. Sendo assim, seriam julgados como injúria racial, onde há a lesão da honra subjetiva da vítima. Diferente do racismo, a acusação de injúria racial permite fiança e tem pena de no máximo oito anos, embora geralmente não passe dos três anos. Resumidamente, o racismo impede a prática de exercício de um direito que a pessoa tenha e injúria racial se determina pela ofensa às pessoas por raça.

Preconceito

O preconceito é o conceito formado antes de ter os conhecimentos adequados para formar este conceito; opinião ou sentimento desfavorável, concebido antecipadamente ou independente de experiência ou razão; superstição que obriga a certos atos ou impede que eles se pratiquem; Atitude social emocionalmente condicionada, baseada em crença, opinião ou generalização, determinando simpatia ou antipatia para com indivíduos ou grupos; atitudes discriminatórias incondicionadas contra pessoas de outra classe social; manifestação hostil ou desprezo contra indivíduos ou povos de outras raças e intolerância manifesta contra indivíduos ou grupos que seguem outras religiões. Os termos organizados nesta categoria atendem a

¹³

<http://placar.abril.com.br/materia/marcelo-e-chamado-de-macaco-em-classico-de-madri>

essa definição de 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 familia 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”, “lugar de mulher e na cozinha” e “me faz um sanduiche?”¹⁴

Esse tipo de violência se enquadra em crime de Injúria qualificada por preconceito de raça, cor, etnia, religião, origem ou condição de pessoa idosa ou portadora de deficiência. Está prevista no paragrafo 3º do Art. 140 e foi inserida no código penal pelo art. 2º da lei n. 9.459 de 13-5-1997 que impôs penas de reclusão de 1 a 3 anos, e multa se a injúria for cometida mediante “utilização de elementos referentes à raça, cor, religião ou origem” (Brasil, 1997). Segundo Capez (2010) A injúria preconceituosa, que é aquela que envolve elementos discriminatórios, como por exemplo, preto, japa, turco ou judeu, configurando o crime de injúria qualificada. Os crimes resultantes de preconceito de raça, cor, etnia, religião ou procedência nacional, acabavam sendo desclassificados para o crime de injúria, de menor gravidade, e assim o racismo equiparava-se a um simples xingamento, por isso, cuidou o legislador de tipificar a injúria preconceituosa, que envolve esses elementos discriminatórios e acaba resultando em uma pena mais severa. (Capez, 2010).

¹⁴ Uma piada que existe na internet que dizem que namoradas e mulheres só prestam pra fazer sanduiches.

Insultos Indiretos

Os termos aqui categorizados referem-se a todos os insultos encontrados durante as partidas e que não foram utilizados para insultar o jogador diretamente, mas sim terceiros relacionados ao mesmo.

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”, “Aquela 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 coragem de come o rabo da tua mãe e ainda sumi uma criatura dessas e chama de filho”

Essa é uma prática muito comum 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. Esse tipo de agressão, que não é direcionada para a pessoa, mas sim para uma terceira, recebe a nomenclatura jurídica de Injuria Oblíqua. Esta injuria tipifica-se quando atinge alguém estimado pelo ofendido (Capez, 2011), ou seja, se ofender alguém que a vítima estima como mãe, pai, irmã avó e entre outros com a finalidade de atingir e ofender a pessoa.

Outros

O conteúdo inserido nesta categoria, embora não atendesse completamente os critérios para estar nas categorias anteriores, enquadram-se como termos utilizados para ameaçar, humilhar, insultar e consequentemente

praticar o *cyberbullying*. Desta forma, enquadram-se como palavras de baixo calão.

“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 puta desgraça da minha vó não deixa mexer nessa merda de net” e “Tu tem mão naum fdp ta enfiada no c*.”

O enquadramento penal das condutas de *cyberbullying* são todas passíveis de punição penal, ou seja, são considerados crimes uma vez que existe adequação típica para todas as condutas citadas nesta pesquisa. Destaca-se que o ordenamento jurídico brasileiro, embora criticado pela mídia e sociedade pelo fato de não conseguir punir criminalmente a maioria das condutas de crimes eletrônicos, possui meios para coibir o *cyberbullying* pelo direito penal e civil. Inclusive quando o autor seja menor de idade, aplicando nesses casos as medidas previstas no Estatuto da Criança e do Adolescente. (Casado, 2013). Desta forma, os crimes cibernéticos ou eletrônicos cometidos e qualificados como *cyberbullying* têm em certa medida recebido a resposta adequada do Estado por meio do Poder Judiciário.

A punição por condutas realizadas dentro dos jogos não é uma realidade muito distante, por exemplo, nos Estados Unidos o caso do Justin Carter, um adolescente do Texas que foi preso em fevereiro de 2013 por uma ameaça que fez durante uma partida de *League of Legends*. Depois de ser chamado de "louco" por outro jogador, Carter respondeu dizendo: "Oh sim, eu estou realmente confuso na cabeça, tanto que eu vou atirar em uma escola cheia de crianças e comer seus corações ainda batendo". Apesar dos comentários que seguiram fossem siglas "JK (*Joke* - Piada)" e "lol (*Laughing out loud*- Risos)", a

ameaça foi suficiente para o endereço de Justin ser rastreado. Quando foi revelado que ele morava perto de uma escola primária, e isso ocorreu poucos meses depois de Sandy Hook¹⁵, as autoridades foram contatadas e Carter foi preso.

A empresa do *League of Legends* possui um Código do Invocador (<http://gameinfo.br.leagueoflegends.com/pt/game-info/get-started/summoners-code/>), que é conjunto de regras, ao quais todos os jogadores, após lerem e concordarem com os termos e responsabilidades contidas nele, passam a se sujeitar. Este código explica quais comportamentos e condutas são aceitas e quais não são, caso um jogador quebre essas regras ele está sujeito às penas que a empresa impõe. Para punição a *Riot* possui o Tribunal, como explicado anteriormente, que é um mecanismo para que os jogadores julguem outros jogadores que infringiram o código do invocador e tem o poder de decisão de quem merece ser punido e quem merece ser perdoado.

Em pesquisa realizada por Hinkley (2013) de 1.087 casos votados no tribunal do *League of Legends*, 953 resultaram em um veredicto de punição. Isto significa que quando um caso chega ao tribunal do *League of Legends*, existe a probabilidade de 87,7% de ser punido. Hinkley (2013) faz uma comparação com o sistema judicial americano, e dos julgamentos criminais federais nos Estados Unidos entre 1989 e 2002, nos quais 84% dos casos tiveram veredicto de punição. Em outras palavras, a probabilidade de ser punido dentro do tribunal do *League of Legends* por violar o Código do Invocador é pouco maior que ser punido por um crime federal americano. Das

¹⁵ Tiroteio ocorrido na escola primária de Sandy Hook que aconteceu em 14 de dezembro de 2012 que teve 28 vítimas sendo 20 crianças. <http://www.cnn.com/interactive/2012/12/us/sandy-hook-timeline/>

953 punições encontradas no tribunal do *League of Legends*, 433 eram *bans* por tempo (o jogador fica impossibilitado de jogar por um tempo determinado), 56 foram *bans* permanentes (o jogador tem sua conta banida permanentemente) e 464 eram avisos¹⁶. A soma dos jogadores que estão banidos permanentemente do jogo somam 5,2%. Segundo a Riot (2012), 70% dos jogadores que foram banidos não apresentaram reincidência no comportamento, porém somente 38,9% da amostra não voltaram a agredir outros jogadores após serem banidos; valor relevantemente abaixo dos demonstrados pela empresa.

Embora os índices de punição e de não reincidência sejam altos, o que se pode verificar neste estudo é que a utilização de insultos e palavras de baixo calão esta sempre presente nas partidas. Não foi possível avaliar neste estudo quais as variáveis que proporcionam a necessidade da utilização destes termos. Algumas hipóteses recaem sobre o fato deste ser um jogo extremamente competitivo e de habilidade pessoal, além de que o sucesso (ter um sistema classificatório¹⁷ alto) dentro do jogo pode trazer *status* perante aquela comunidade dentro e fora do jogo.

Mesmo constatada a massiva utilização dos termos para insultar e humilhar os outros jogadores, não se pode afirmar que esta violência verbal seja *cyberbullying*, pois muitas vezes esses insultos não tem a função de ofender como a provocação para brincar ou "não-insultos" que são praticas comuns entre amigos e familiares, o que implica na aceitação e intimidade quanto mais próximo o amigo, o mais provocações existem. Homens, em particular, se

¹⁶ O jogador recebe um aviso explicando qual comportamento foi considerado inadequado e que se tiver reincidência deste comportamento ele sofrerá as punição previstas no Código do Invocador.

¹⁷ A posição relativa ou grau de valor de um grupo de classificação.

envolvem mais em "relações brincalhonas" como uma alternativa para as demonstrações de afeto diferentemente do que as mulheres oferecem uma as outras numa relação de amizade, ou seja, é a maneira que os homens ficam próximos uns dos outros e um jeito de mostrar a aceitação social para o outro na cultura brasileira. Essas uniões envolvem rotina de piadas, provocando por parte tanto do ofensor que o insulte. 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 causasse-lhe danos a curto ou a longo prazo.

Estudo II - Descrição das características dos jogadores de *League of Legends*.

MÉTODO

Participantes

1348 jogadores de *League of Legends*.

Local

Cyberspace.

Instrumentos

Questionário sobre a experiência dos jogadores de *League of Legends* confeccionado pela pesquisadora (Anexo 3), contendo 16 perguntas sobre dados demográficos, horas jogadas semanalmente, experiências envolvidas com *cyberbullying*, suas consequências e etc.

Procedimento

Para o segundo estudo, a pesquisa e seus objetivos foram divulgados por meio do fórum oficial do *League of Legends*, página do *Facebook* e fã fóruns¹⁸ juntamente com o *link* para o questionário (Anexo 2). O questionário continha um cabeçalho autoexplicativo sobre o objetivo da pesquisa e o preenchimento do mesmo, juntamente com breve explicação da importância da participação e agradecimento. Os questionários foram respondidos anonimamente e foram encaminhados diretamente para a pesquisadora via banco de dados do *Google docs*. O *Google Docs* é um pacote de aplicativos do *Google* que permite aos usuários criar e editar documentos *online* ao mesmo tempo colaborando em tempo real com outros usuários.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Região do Brasil

Neste levantamento os 26 estados e distrito federal tiveram a presença de pelo menos um participante. Do total dos jogadores 2,4% são da Região Norte; 14,4% da Região Nordeste; 6,5% da Região Centro-oeste; 52% da Região Sudeste e a 24,6% da Região Sul. A maior parcela concentra-se na Região Sudeste principalmente no estado de São Paulo (n=442) equivalendo a 32,7% da amostra total.

O levantamento feito pelo IBGE (2011) mostrou que nas Regiões Norte e Nordeste 33% da população de dez anos ou mais de idade tem acesso *Internet*, enquanto essa porcentagem aumenta para 54,2% na Região Sudeste,

¹⁸ Fã Forums, são sites especializados no qual os participantes trocam ideias, guias, dicas e conhecimento sobre determinado assunto.

53,1% na Centro-Oeste e 50,1% na região Sul. Em 2011, os estados que apresentaram os maiores percentuais de pessoas acessando a *Internet* foram: Distrito Federal (71,1%), São Paulo (59,5%) e Rio de Janeiro (54,5%).

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. Segundo dados do Target Group Index (TG.Net, 2012), da população brasileira em análise (69.5 milhões), 41% afirmam que possuem videogame, 28.2 milhões, sendo que o mais utilizado é o aparelho conectado à TV (82%), e em seguida os aparelhos de mão (22%). Quando analisados os dados no TG.Net, do universo de 35.1 milhões de internautas, jogar *online* é um hábito praticado por 54%. Os jogos em redes sociais atingem 23%, aposta/loteria de esportes, 18% e jogos de azar, 16%. Mais da metade da população brasileira afirma jogar *online*, o que sugere que o ato de jogar deixou de ser algo corriqueiro e passou a ser rotina na vida do brasileiro. Segundo os dados levantados no presente estudo percebe-se, por obter um jogador de cada estado do Brasil, que o *LOL* consegue uma cobertura nacional.

Gênero

Em relação a gênero, os dados encontrados mostram que 25% dos jogadores são do sexo feminino, enquanto 75% são do sexo masculino. Os dados divulgados pela empresa do *League of Legends*, *Riot*, em 2012 sobre os jogadores americanos apresentou que 90% dos jogadores americanos são do sexo masculino e somente 10% do sexo feminino.

Algumas hipóteses podem ser levantadas a respeito desta diferença. Com o imenso sucesso que o jogo fez no ano de 2012, e igualmente com o sucesso que as *Streams*¹⁹ femininas fazem atualmente, inclusive proporcionando uma fonte de renda extra e fama perante a comunidade de jogadores (alguns jogadores alcançam o número de 30 mil telespectadores ao mesmo tempo), estes números podem ter se elevado. Também no Brasil existem várias empresas de *e-sports* investindo no cenário competitivo do *League of Legends* somente voltado para o público feminino, inclusive organizando campeonatos onde apenas times femininos podem participar.

Em pesquisa realizada pela ESPM em parceria com a desenvolvedora de jogos *Sioux* e com a *Blend New Research* (2013) embora sendo a maioria, os homens não são os únicos jogadores. Eles respondem por 59% do total de jogadores e tem como média de idade 35 anos. O público feminino representa 43% dos jogadores e tem idade média de 30 anos. Quanto às plataformas, o computador, categoria onde estão incluídos os chamados sociais *games*, é o preferido - 85% dos jogadores o utilizam para jogar. Em segundo lugar vêm os smartphones, como plataforma de *games* para 73% dos jogadores. 71% jogam *online*, enquanto mais da metade joga em momentos em que estão aguardando algo, como em salas de espera ou no trajeto entre a casa e o trabalho. Muito embora esta pesquisa esteja relacionada a *games* sociais e casuais, diferentemente do *LOL* que demanda dedicação e tempo dos jogadores, ela traz importantes dados em relação a aumento do público feminino nestas atividades.

¹⁹ Transmissões ao vivo via internet dos jogadores praticando em jogos, tal como *League of Legends*, estes jogadores podem receber doações dos fãs que os assistem e também gera dinheiro através de propagandas.

Idade

Na Figura 1 se pode observar a idade dos participantes, a média de idade encontrada dos participantes é de 17,77 sendo a idade mínima 11 anos e máxima 35 anos.

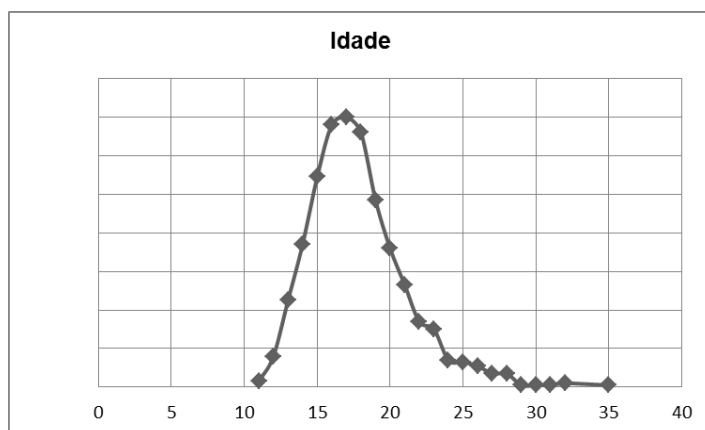


Figura 1. Idade dos jogadores de League of Legends.

Esses dados demonstraram que os jogadores são crianças, adolescentes, jovens adultos e adultos, ou seja, este jogo atrai jogadores de diferentes idades e em fases de desenvolvimento. Segundo os dados da Riot (2012) em relação aos jogadores americanos, 85% dos jogadores se encontram na faixa etária de 16 e 30 anos esta porcentagem cai na população da presente pesquisa para 74,6%. A idade mínima encontrada entre os jogadores foi de 11 anos, inferior à americana de 13 anos. Mesmo o site sendo claro na restrição do jogo para menores de 13 anos. “O site e o jogo não são direcionados a crianças com menos de 13 anos, nem *Riot Games* coletamos informações de crianças menores de 13 anos. Se você é menor de 13 anos, por favor, não envie qualquer informação de identificação pessoal à *Riot Games*”. Entretanto 26 participantes da presente pesquisa, o que equivale a 1,9% da amostra total, são menores de 13 anos e estão fazendo uso do jogo.

A idade mínima para o uso do LOL foi regulamentada pelos parâmetros do Entertainment Software Rating Board (Banca de classificação de software de entretenimento)²⁰. Esta é uma organização de autor regulação que atribui idade e conteúdo às classificações, impõe diretrizes de publicidade adotada pela indústria, e garante princípios de restrições de faixa etária para jogos de computador, vídeo game e outros softwares de entretenimento no Canadá e nos Estados Unidos. A classificação para esse jogo é *Teen* e sugere que os conteúdos do jogo são geralmente adequados para a idade de 13 anos e acima. Sugere que os conteúdos podem conter violência, temas sugestivos, humor negro, sangue, jogos de azar simulados e/ ou uso infrequente de linguagem forte.

No Brasil esta regulamentação é feita pelo Departamento de Justiça, classificação, títulos e qualificação, dividindo entre Livre, 10, 12, 14, 16 e 18 anos. A classificação brasileira referente à *Teen* americana seria “Não recomendado para menores de 12 anos. O filme e/ou programa de TV é recomendado para pessoas com mais de 12 anos de idade. Pode conter nudez sem mostrar partes íntimas (opaca ou velada), insinuação de sexo, linguagem obscena, depreciativa, chula, de baixo calão e de conteúdo sexual, gesto obsceno, estigma, agressão verbal, violência, tensão, exposição de pessoas em situação constrangedora ou degradante, conflitos psicológicos, narração detalhada de crime e atos agressivos, exposição de cadáver, consumo de drogas lícitas e álcool, e insinuação de consumo de drogas ilícitas”. Como se pode observar a classificação brasileira se restringiu a filmes e programas de televisão, como a

²⁰ http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp

grande maioria dos jogos *online* de vídeo *games* não são produzidos no Brasil, acaba-se utilizando a classificação americana, e isto é que ocorre no jogo *LOL*.

Escolaridade

A Figura 2 refere-se ao grau de escolaridade dos participantes. Como se pode observar a maior parcela dos participantes está dividida entre ensino médio incompleto 26,7%, ensino médio completo 25,3% e superior incompleto 26%, dados que condizem com a média da faixa etária dos participantes que é de 17,7 anos.

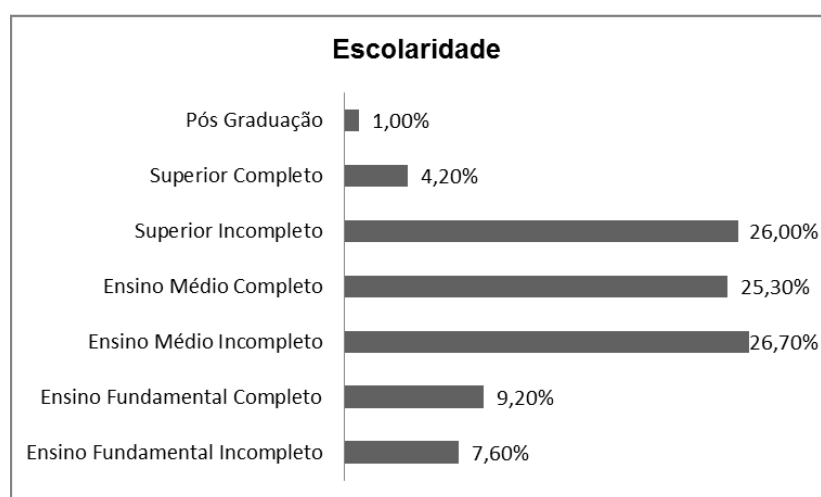


Figura 2. Escolaridade dos participantes.

Segundo a Riot (2002) 60% dos jogadores americanos de *League of Legends* estão cursando faculdade, essa porcentagem cai para 26% na população brasileira. Esse dado reflete a estatística levantada pelo IBGE (2010) de que a proporção de brasileiros com o ensino médio completo e superior incompleto é de 25%.

Horas Jogadas Semanalmente

A Figura 3 apresenta dados relacionados ao hábito de jogo dos participantes, em termos de quantas horas semanais passaram jogando na última semana referente à pesquisa. Lembrando que quando a pesquisa foi feita não era período de férias escolares.

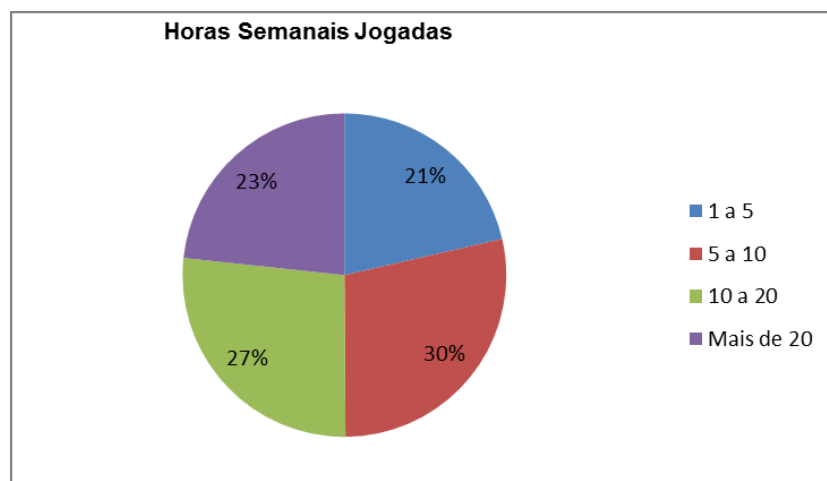


Figura 3. Horas Jogadas Semanalmente pelos jogadores.

Segundo pesquisa realizada por Tic Kids Online, nos meses de abril e julho de 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*.

Como demonstram os dados da figura 3, a amostra foi heterogênea, tendo participantes que jogam no máximo cinco horas semanais e jogadores que ultrapassam 20 horas semanais. Segundo Gentile e Col (2011), em seu estudo longitudinal sobre dependência em vídeo *games*, a maioria (83%) dos participantes que apresentaram sintomas de dependência em relação a vídeo *games* apresentaram a média de 20,5 horas jogadas por semana, enquanto os

que não apresentaram sintomas a média foi de 2,2 horas. Sendo assim, em relação aos dados do presente estudo, 310 (23%) dos participantes apresentaram indicadores de dependência em jogos *online* inferidos pela quantidade de horas dedicadas a essa atividade.

Todavia, não há consenso em relação aos indicadores comportamentais da dependência em jogos *online* e *vídeo games*. A Associação Americana de Psiquiatria considera a futura inclusão da dependência em jogos no *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, (DSM 2013), porém decidiu que ainda não há pesquisas suficientes na área. Em outra pesquisa realizada nos Estados Unidos pela *Harris Interactive* por Markow (2009) sobre dependência em jogos, descobriu-se que 23% dos jovens se sentem “dependentes de vídeo games” e 44% dos jovens relataram ter amigos que são dependentes de jogos. Entre os participantes da pesquisa de Markow (2000) a média de horas jogadas semanalmente para 8 a 12 anos foi de 13 horas, enquanto que para 13-18 anos foram 14 horas; em relação ao gênero, os participantes do sexo masculino relataram jogar dentre 16 a 18 horas semanais e as participantes do sexo feminino em média 10 horas semanais. Dos participantes do presente estudo que jogam mais de 20 horas, 12,6% são sexo feminino, enquanto 72,70% do sexo masculino uma significativa prevalência da população do sexo masculino.

Vítima de agressões

A tabela 4 apresenta os dados referentes a quanta vezes os participantes sofreram algum tipo de insulto ou agressão verbal dentro das partidas que jogaram do *League of Legends* na ultima semana, antes da pesquisa.

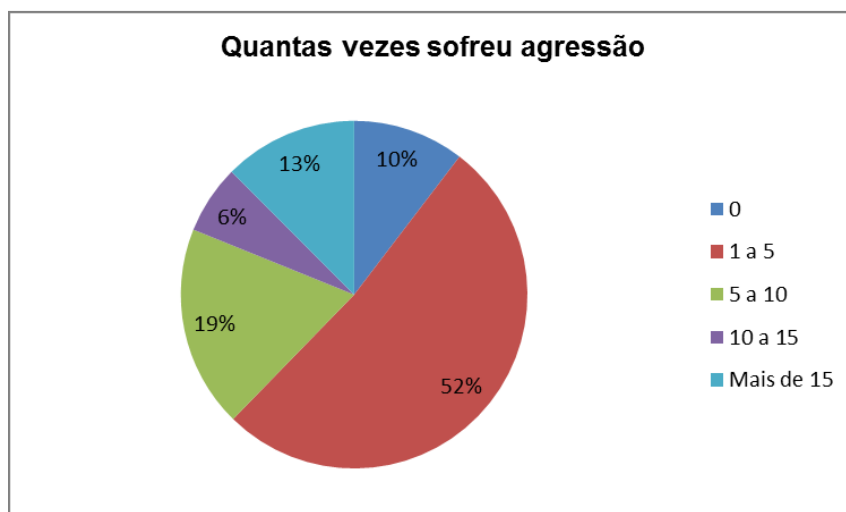


Figura 4. Porcentagem das vezes que os jogadores foram vítimas de agressões na última semana.

A parcela composta por 10% da amostra não esteve exposta a nenhum tipo de agressão naquela semana. Não é possível afirmar, entretanto, que todas essas agressões se configuram como *cyberbullying*, pois para alguns participantes pode não ter ocorrido nenhum tipo de dano. O *cyberbullying* refere-se a um ato agressivo, intencional realizado por um grupo ou indivíduo, utilizando meios eletrônicos, repetidamente e por um período de tempo contra uma vítima que não pode facilmente defender-se e lhe causando dano. (Smith e Col, 2008). A tabela 3 mostra qual tipo de agressão que esses participantes relataram ter sofrido na ultima semana de acordo com as categorias do estudo 1.

TABELA 3.

Tipos de agressões sofridas.

Tipo de agressão	Frequência	Porcentagem
Palavras de baixo calão	595	44,1%
Insultos Diretos	586	43,5%
Insultos Indiretos	136	10,1%
Preconceito	28	2,1%
Racismo	3	0,2%

Dentre as vítimas de agressão, 44,1% declararam terem presenciado palavras de baixo calão, ou seja, palavras que não condizem com polidez e boas maneiras e 43% sofreram insultos diretos. Somente 2,1% e 0,2% declararam terem sido vítimas de preconceito e racismo. Segundo alguns jogadores, o fato deles não se sentirem ofendidos, não configura racismo ou preconceito, ou seja, “me chamam de negro, porém eu sou branco então não é racismo”. Essa pode ser uma das hipóteses para o baixo número de participantes ($n=3$) que relataram terem sido vítimas nesta categoria, pois como o jogo é *online* os autores das ofensas não tem real acesso da aparência dos outros jogadores.

Consequências em Curto Prazo

Neste estudo as consequências a curto prazo das agressões sofridas foram avaliadas na extensão pela qual a mesma afetou o desempenho, humor e vontade de jogar durante aquela partida das vítimas. Isto foi questionado por meio de uma pergunta inserida no questionário *online*. Os resultados são observados na Figura 5.

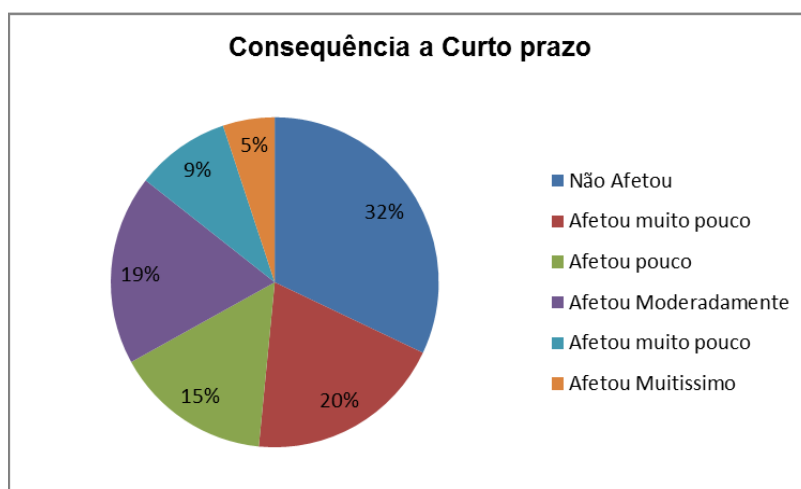


Figura 5. Porcentagem da extensão das consequências a curto prazo nos participantes.

A maior parcela dos participantes, 32%, afirmou que as agressões não tiveram nenhum tipo de influencia durante aquele jogo ou logo após o jogo. Porém 9,3% dos participantes afirmaram terem sido afetados “muitíssimo”. Embora esta não seja uma porcentagem alta em relação aos que não foram afetados, pode ser considerado um indicador de como essas agressões tem efeitos em curto prazo nesses jogadores, afetando seu humor e desempenho. Os participantes que foram afetados mesmo que moderadamente a muitíssimo somam 444, ou seja, 33% da amostra.

Mesmo não existindo uma questão aberta no questionário, alguns participantes deixaram sua opinião a respeito dos efeitos imediatos que sentiram devido aos xingamentos e agressões que sofreram: “Perca de paciência”, “Somente me deixou mau humorada por determinado momento”, “Irritação momentânea, mas não atrapalhou nenhuma outra atividade”, “Não afetou, é importante separar o jogo da nossa vida real.”, “Apenas na disposição para novas partidas.”, “Minha vontade de jogar um próximo jogo e apenas”., “Deprimiu meu estado de humor por alguns minutos(me fez quitar da partida e delisgar o pc de raiva)” “Fiquei com raiva do time e automaticamente do resto do mundo” “Desempenho no jogo”, “fiquei meio irritada só, mas passou rápido.”. “No próprio jogo, afetou a vontade de continuar jogando por causa dos outros players.”, “Fiquei com um pouco de raiva após a partida, mas logo deixei pra lá.”

Consequência a Longo Prazo

A figura 6 demostra as consequências a longo prazo relatadas pelos participantes. Mais da metade dos participantes (67%) afirmaram não terem sido afetados a longo prazo pelas agressões, contudo uma parcela que soma

11% teve suas atividades diárias afetadas pelas agressões sofridas dentro do jogo.

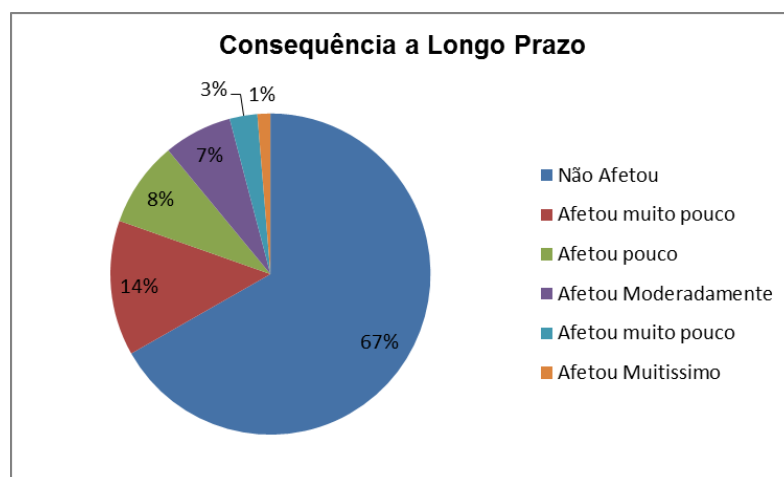


Figura 6. Porcentagem da extensão das consequências a longo prazo nos participantes.

Esses dados sugerem que a violência no jogo acaba afetando mais os jogadores a curto prazo, porém acabam não se perpetuando em consequências em longo prazo como acontece em casos de *cyberbullying* praticado em outros meios como celular, *facebook*²¹ e etc. Segundo Antunes & Zuin, 2008; Bauer e col., 2006; Pingoello, 2009; Totura e col, 2009, para as vítimas de *cyberbullying* encontram-se os prejuízos na socialização e baixa autoestima, elas tendem a se isolar como forma de se proteger de novos ataques. O impacto sobre a saúde física e emocional da vítima se manifestam por diversos sintomas, como por exemplo: ansiedade, tristeza (podendo chegar à depressão e levar à pensamentos suicidas), estresse, medo, apatia, angústia, raiva reprimida, dores de cabeça e estômago, distúrbios do sono, perda do apetite, isolamento, dentre outros. Algumas dessas consequências persistem ao longo da vida da vítima, mesmo cessados os ataques.

²¹ É um site de rede social, no qual os usuários possuem um perfil o qual pode colocar informações pessoais, participar de paginas de seu interesse e se relacionar com outras pessoas.

Embora a parcela das vítimas que afirmaram apresentar consequências a longo prazo do presente estudo seja estatisticamente baixa (11%), esse dado merece atenção devido à gravidade das consequências do *cyberbullying* que podem se desenrolar a longo prazo.

Áreas afetadas pelas agressões a longo prazo

Dentre os participantes que declararam terem tido suas atividades diárias afetadas pelas agressões no jogo, perguntou-se em quais áreas de suas vidas ocorreram os maiores prejuízos em decorrência destas agressões. Os resultados podem ser visualizados na Figura 7.

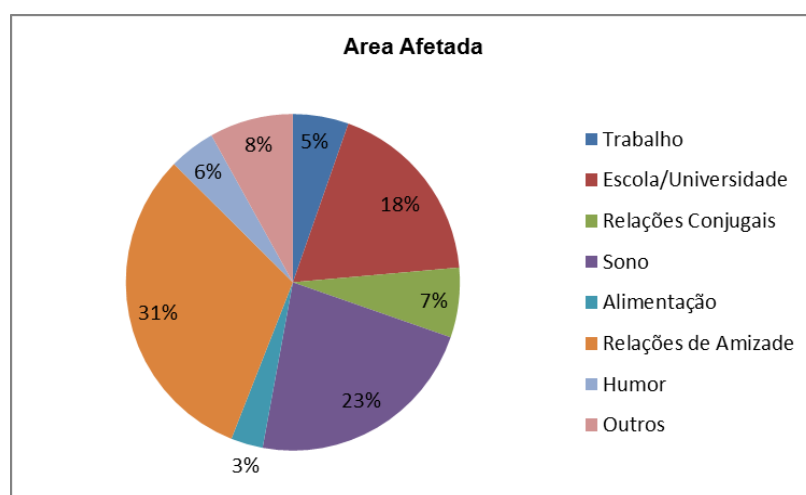


Figura 7. Área da vida dos participantes que foi afetada pelas agressões.

Uma das opções dessa questão envolvia uma pergunta aberta (outros), a qual os participantes poderiam dar uma resposta qualitativa em relação a essa questão como se pode observar a seguir.

“Fiquei revoltado por existirem jogadores como ele”, “Em casa, só fiquei meio puto”, “Vontade de fazer as coisas”, “Fiquei um pouco nervosa”, “deixou um pouco estressada”, “Fiquei triste por ficarem me chingando”, “Na amizade pelos jogadores”, “paciência com todos”, “Relação com o pessoal que estava jogando”, “só fiquei mal humorada”, “Somente em responder as pessoas ao meu redor pois eu estava com raiva mas nem durou muito tempo.”, “Raiva para jogar outra partida”, “Minha relação familiar, acabei brigando com meu irmão, por exemplo.”, “Chateação”, “Afetou meu humor, me deixando completamente mau humorada”, “humor, para

poder jogar outras partidas”, “Muitos amigos jogam, portanto afeta meu convívio no jogo e prejudica quando nos vemos pessoalmente.”, “Pouca mudança de humor, senti-me chateada, sem vontade de jogar mais naquele dia.”

Segundo Patchin e Hinduja (2006) em uma pesquisa com adolescentes vítimas de *cyberbullying* levantaram que elevado numero de vítimas (60%) tiveram consequências e foram afetadas negativamente em seus comportamentos na escola, em casa ou com os amigos. Estes resultados indicam que a agressão ocorre *online* e afeta os adolescentes de muitas maneiras negativas e em vários locais fora da *internet*. O mesmo se observou nos dados do presente estudo, a agressão acontecendo dentro de um jogo *online* e as vitima apresentando áreas de sua vida que tiveram prejuízos que vão além do ambiente digital como se pode observar na Figura 7. Dos participantes, 33% afirmaram que tiveram consequências a longo prazo nas seguintes áreas, 5,4% no trabalho, 18,2% na escola ou universidade, 6,7% relações conjugais, 22,6% interferências no sono, 3,1% mudanças na alimentação, 31,4% relações de amizade, 4,5% alterações de humor e 8,5% em outros campos.

Nas três modalidades em que se pode jogar *League of Legends*, 32,8% jogam solo *queue*, 21,0% *duo queue* e 46,1% jogam em time. Em relação à vitimização, a grande maioria (89,9%) das vítimas são jogadores de *solo queue*, ou seja, jogam sozinhos. Com base nesses dados, podem-se levantar hipóteses sobre a presença de amigos como sendo um fato de proteção contra essas agressões.

Autores de Cyberbullying

A figura 8 apresenta dados sobre os autores: quantas vezes os jogadores ofenderam, insultaram ou humilharam outros jogadores na ultima semana. 56% dos participantes afirmaram terem agredido outros jogadores.

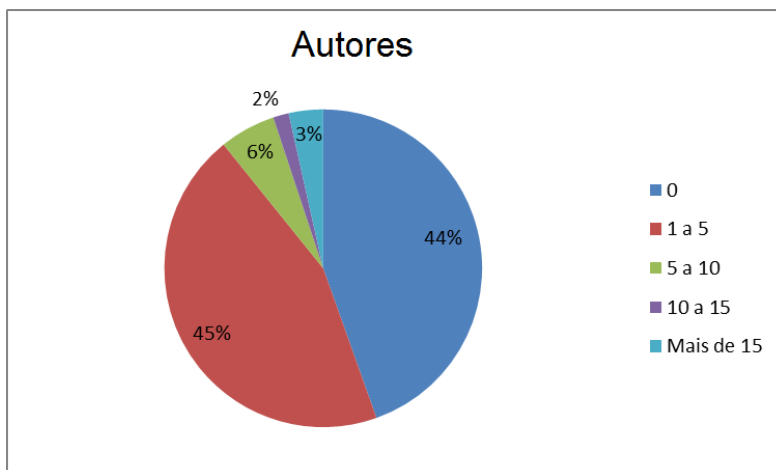


Figura 8. Porcentagem de quantas vezes os participantes agrediram alguém na ultima semana.

Segundo Hinduja e Patchin (2008) os autores *offline*, ou seja, do *bullying* tradicional, tem cinco vezes mais chances de agredir *online* do que aqueles que não tiveram envolvimento com *bullying off-line*. Um dos motivos para essa alta incidência de agressores pode ser explicada por McKenna e Bargh (2000) que afirmam que a capacidade de interagir de forma anônima na *internet* contribui para a confiança do usuário. O anonimato também estimula que as pessoas reajam de forma impulsivamente e agressiva com as outras pessoas *online*. Se juntar este fator com a competição presente no jogo, que também estimula a agressividade pode se inferir um dos motivos para entender esta alta porcentagem de agressão presente entre os participantes.

Banimento

Quando perguntado aos participantes se já tinham levado algum *ban* dentro do jogo, 30,2% disseram que sim enquanto 69,8% disseram não. Dentro do *League of Legends* há um código de condutas chamado “Código do Invocador” e para os jogadores que não seguem as regras contidas nele são punidos com banimento, conforme explicado anteriormente existem tempos de banimento diferenciados para cada regra que foi desrespeitada. Dentre os participantes que afirmaram terem sido banidos (30,2%) as razões foram: Agressão Verbal 1,3%, *Feedar* Intencionalmente (morrer de proposito para o time inimigo) 1,9%, Deixar o jogo 29,2%, Atitude Negativa (não ser colaborativo com o time) 30% e Linguagem Ofensiva 30,3%. Segundo a Riot (2012), 70% dos jogadores que foram banidos não apresentaram reincidência no comportamento, porém 38,9% dos jogadores que afirmaram já terem sido banidos afirmaram também terem agredido alguém na ultima semana. Como os dados da Riot (2012) são referentes aos jogadores americanos, isso pode indicar uma menor efetividade do sistema de *bans* para os brasileiros.

Testemunha das agressões

A figura 9 apresenta a frequência com a qual os jogadores testemunharam agressões em suas partidas na última semana antes da pesquisa, Como se pode observar, 90% dos participantes da pesquisa presenciaram algum tipo de agressão.

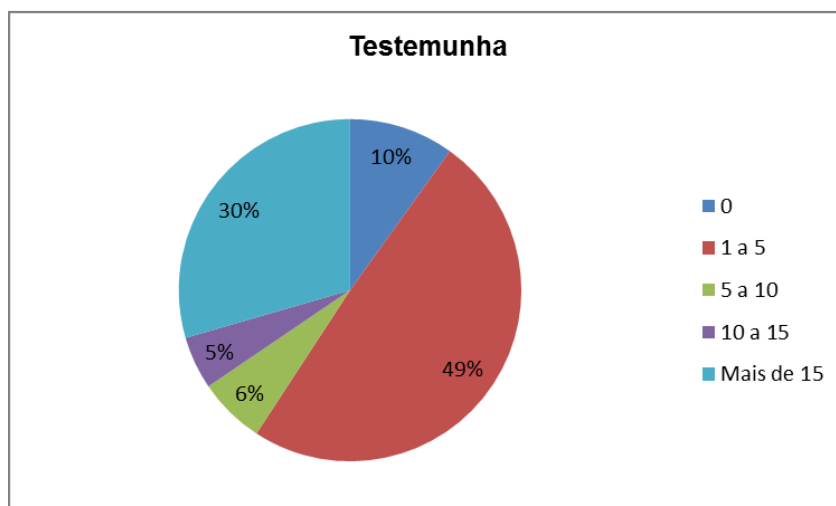


Figura 9. Porcentagem de quantas vezes os participantes testemunharam alguém sendo agredido na última semana.

As testemunhas fazem parte do problema, e comumente incentivam e apoiam o agressor ou assistem o *cyberbullying* sem nada fazer para proteger a vítima. (Trolley e col, 2006; Willard, 2005). Os motivos apontados por Kraft (2009) para que essas testemunhas, também chamadas de *bystanders* (os de fora) são: medo de se tornar a próxima vítima, temem perder seus privilégios de tecnologia, não acreditam que os adultos vão fazer algo a respeito e muitas vezes não reconhecem o que ocorreu como *cyberbullying*. Porém, as testemunhas podem ter papéis ativo, se diversificado no envolvimento com o *cyberbullying*, facilitando inibi-lo. Segundo *Australian Human Rights Commission* (Comissão de direitos humanos Australiana, 2000) em torno de 20-30% dos estudantes participam ativamente e reforçam a violência, 26-30% dos alunos tentam ficar fora da situação somente no papel de testemunhas. Infelizmente, menos de 20% dos estudantes agem a fim de parar o *cyberbullying* ou para defender a vítima.

Segundo Ventura (2011) a testemunha da agressão, que tem habitualmente um papel mais passivo nas formas tradicionais de *bullying*

(contribuindo com seu papel para aumentar a vergonha da vítima e a sensação de realização do autor), pode ter um papel mais ativo no *cyberbullying* agindo por forma a perpetuar a agressão ao reencaminhar um *email* difamatório para os seus contatos, comentando num chat ou rede social, tornando-se muitas vezes também um agressor. Por outro lado, o contexto *online* da violência contribui para o aumento do exponencial de testemunhas da agressão quando comparado com o *bullying* convencional. A presente pesquisa não encontrou dados acerca das medidas tomadas pelas testemunhas em relação às agressões que eles testemunharam. Uma das ações para combate dessas agressões que o jogo incentiva e suporta é sistema de denuncia que os jogadores podem utilizar ao final da partida, quando consideram que o outro jogador se comportou de desacordo com o Código do Invocador.

Motivação Declarada para Jogar

O *League of Legends* pode ser um jogo tanto casual, para lazer e diversão com amigos, como para os jogadores *hardcore* (pessoas que se dedicam muitas horas para o jogo). Há ainda os jogadores que tentam fazer deste jogo a sua profissão dentro dos *e-sports*. Dos participantes da pesquisa, a maior parcela, 62,2% joga casualmente por lazer; 18,9% jogam pela competição que o jogo proporciona; 17% se dedicam para se tornar um profissional e somente 1,6% é um profissional, ou seja, recebe salário e patrocínio para jogar e competir dentro do *League of Legends*.

Em alguns países o *League of Legends* é reconhecido como um esporte por suas características, o que levou o Danny “Shiptur” Le a tornar-se o primeiro *pro gamer* (jogador profissional) e a receber um visto norte-americano

atestando que ele é um “atleta reconhecido internacionalmente”. O documento foi emitido um mês após o governo dos Estados Unidos reconhecer o *League of Legends* como um esporte profissional.²²

No Brasil, embora com menos força que o Estados Unidos, o *League of Legends* começa a ser reconhecido como um esporte, e foram criados alguns times profissionais. O panorama ainda não se iguala a países como Estados Unidos, China, Coreia, mas uma equipe brasileira, *paingaming*, pela primeira vez chegou perto de participar do campeonato mundial que ocorreu no início do mês de outubro de 2013 e que teve como campeão um time Coreano que recebeu além do troféu a quantia de um milhão de dólares.²³ Para muitos jovens brasileiros a tentativa de virar um profissional acaba sendo tão interessante a ponto de vários jovens chegarem a largar suas atividades escolares e profissionais para se dedicar exclusivamente ao jogo.

Estudo III - Perfil das Vítimas de *Cyberbullying*

METODO

Participantes

Três jovens adultos que jogam *League of Legends* que foram vítimas de *cyberbullying*.

Local

Cyberspace.

²² <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/07/eua-reconhecem-jogadores-de-league-legends-como-atletas.html>

²³ <http://g1.globo.com/tecnologia/games/noticia/2013/08/equipe-brasileira-perde-e-nao-vai-ao-mundial-de-league-legends.html>

Instrumentos

Na terceira etapa foram utilizados inventários para levantamento do perfil das vítimas do *cyberbullying* como, Inventário de Estilos Parentais (Gomide, 2006) (Anexo 4), Inventário de Habilidades Sociais (Del Prette e Del Prette, 2006) (Anexo 5), Inventário de Depressão Beck (Beck, 2011) (Anexo 6), Inventário de Ansiedade Beck (Beck, 2011) (Anexo 7), Questionário de retrospectiva de Vitimização de *Bullying* (Shäfer, Korn, Smith, Hunter, Mora-Merchán & Singer, 2004), que foi traduzido pela pesquisadora (Anexo 8).

Inventário de Estilos Parentais (IEP, Gomide 2006): é um instrumento que possui três versões. Uma é aplicada nos pais, é chamada IEP auto aplicação, ou seja, os próprios pais respondem sobre seus comportamentos. As outras duas formas quem responde são os filhos (a partir de seis anos, aproximadamente); uma versão é sobre as práticas maternas e outra sobre as práticas paternas. Neste estudo foi utilizada a versão na qual o próprio participante responde sobre seus pais. O Inventário é composto por 42 questões relativas às sete práticas parentais: monitoria positiva, comportamento moral, punição inconsistente, negligência, disciplina relaxada, monitoria negativa e abuso físico. As questões foram respondidas de acordo com uma escala: sempre, às vezes e nunca. A pontuação final total indica quatro tipos de estilos parentais: estilo parental ótimo; bom - acima da média; bom - abaixo da média e estilo parental de risco. É possível realizar a análise individual de cada um dos sete estilos parentais acima citados e indicar o tipo de procedimento clínico que deverá ser utilizado com a família: orientação, treinamento ou intervenção.

Inventário de Habilidades Sociais (IHS, Del Prette e Del Prette, 2001): é um instrumento de auto relato, composto por 38 itens que descrevem situações de interação social em diferentes contextos (trabalho, lazer e família), solicitando-se ao respondente que estime a frequência com que reage a uma situação descrita em cada item, em uma escala tipo *Likert* que varia de 0 (nunca ou raramente) a 4 (sempre ou quase sempre) e avalia cinco fatores: (a) enfrentamento e autoafirmação com risco; (b) autoafirmação na expressão de sentimento positivo; (c) conversação e desenvoltura social; (d) auto exposição a desconhecidos e situações novas; (e) autocontrole da agressividade.

Inventário Beck de Depressão (BDI-II) (Beck & Steer, 1993a; tradução e adaptação brasileira por Cunha, 2001) É uma escala de auto relato, que contem 21 itens, cada um com quatro alternativas, subentendendo graus crescentes de gravidade da depressão (Williams, Barlow e Agras, 1972), com escores de 0 a 3. O escore total é o resultado da soma dos escores dos itens. O escore total permite a classificação de níveis de intensidade da depressão. É indicado para sujeitos de 17 a 80 anos, embora citem a existência de pesquisas desenvolvidas aquém e além desse período etário.

Inventário Beck de Ansiedade (BAI) (Beck & Steer, 1993b; tradução e adaptação brasileira por Cunha, 2001): é um inventário constituído por 21 itens que são “afirmações descritivas de sintomas de ansiedade” (Beck e Steer, 1993) e que devem ser avaliadas pelo sujeito com referencia a si mesmo, numa escala de quatro pontos que, que refletem níveis de gravidade crescente de cada sintoma. O escore total é o resultado da soma dos escores dos itens individuais. O escore total permite a classificação em níveis de intensidade da ansiedade. Recomenda-se a utilização deste instrumento a partir dos 17 anos.

Questionário de Retrospectiva de Vitimização de *Bullying* (Shäfer, Korn, Smith, Hunter, Mora-Merchán & Singer, 2004): é instrumento que foi desenvolvido pela equipe de pesquisa de três países (Alemanha, Espanha e Reino Unido) e teve como base o questionário usado por Rivers (2001). A versão final contém 44 questões, a maioria de múltipla escolha. Este instrumento cobre a experiência de vitimização na escola (seis tipos de vitimização, dois físicos, dois verbais, dois indiretos), e especialmente sua frequência, seriedade e duração (todos com uma escala de 5 pontos), o gênero e quantos eram os agressores (seis opções), e qualquer participação em atividade de *bullying*. Estas questões são primeiramente a respeito do ensino fundamental e ensino médio. Esta parte é seguida por cinco sub escalas que visam verificar se foi intrusivo e recorrente a vitimização (cada item com uma escala de cinco pontos), questão sobre idealização suicida se foi vítima de *bullying* (escala de quatro pontos). A seção final pergunta se o respondente foi vítima de *bullying* durante a faculdade ou no lugar de trabalho, e a frequência dessa agressão nos últimos seis meses (escala de seis pontos).

Procedimento

Após a coleta destes dados a pesquisadora convidou jogadores de *League of Legends* que foram vítimas de *cyberbullying* via fórum do *League of Legends*, página do *Facebook* e fã fóruns e pediu para aqueles que tinham interesse em participar, do estudo para levantamento do perfil de vítima de *cyberbullying*, que entrassem em contato com a pesquisadora. Em um primeiro momento somente dez participantes demonstraram interesse em participar, porém por motivo de conveniência foram escolhidos apenas três. Após a assinatura do TCLE e explicação sobre a pesquisa iniciou a aplicação dos instrumentos, com

estes três participantes que atendiam o critério de terem sido vítima mais de cinco vezes na última semana. A aplicação dos inventários com a P3 foi feita via *Skype*²⁴ devido à distância onde morava. Com P1 e P2 foram o procedimento foi realizado pessoalmente e a aplicação teve em média uma hora de duração. Todos os inventários foram aplicados assegurando-se o sigilo e respeitando a salvaguarda das informações e dados pessoais dos participantes. Após a correção dos inventários foi fornecido *feedback* a todos os participantes e encaminhamentos para os casos que apresentavam índices severos e moderados de depressão e ansiedade.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Participante 1

Idade: 26 anos

Sexo: Masculino

Escolaridade: Superior Incompleto

Horas semanais: Mais de 20 horas

Normalmente joga: Solo queue.

Quantas vezes foi vítima de *Cyberbullying* na última semana: Mais de 15.

Quantas vezes agrediu alguém na última semana: Mais de 15.

Afetou em curto prazo (desempenho no jogo): Afetou Muito.

Afetou em longo prazo (atividades diárias): Afetou Muito.

Área que afetou no dia: Relações Conjugais e Alimentação.

Participante 2

Idade: 27 anos

Sexo: Masculino

Escolaridade: Superior Incompleto

Horas semanais: Mais de 20 horas

Normalmente joga: Solo queue.

Foi vítima de *Cyberbullying* na última semana: Mais de 15.

Quantas vezes agrediu alguém na última semana: 5 a 10 vezes.

Afetou em curto prazo (desempenho no jogo): Afetou MUITÍSSIMO.

Afetou em longo prazo (atividades diárias): Afetou Muito

Área que afetou no dia: Alimentação, humor.

²⁴ É um [software](#) que permite comunicação pela [Internet](#) através de conexões de [voz sobre IP](#) (VoIP).

Participante 3

Idade: 21 anos

Sexo: Feminino

Escolaridade: Superior Incompleto

Horas semanais: Mais de 20 horas

Normalmente joga: *Solo queue.*

Foi vítima de Cyberbullying na ultima semana: Mais de 15

Quantas vezes agrediu alguém na ultima semana: Mais de 15.

Afetou em curto prazo (desempenho no jogo): Afetou um pouco.

Afetou em longo prazo (atividades diárias): Afetou Muitíssimo,

Área que afetou no dia: Relações Conjugais, Alimentação, humor.

O IEP apresenta dados relativos às práticas educativas que os pais dos participantes desta etapa da pesquisa utilizaram na educação de seus filhos. Sabe-se que práticas parentais de risco expõem crianças e jovens a uma ampla gama de dificuldades psicológicas e até ao desenvolvimento de comportamento antissocial (Rocha, 2012). Portanto, a utilização do IEP nesta pesquisa justificou-se em função do rastreamento e aprofundamento da ontogênese dos participantes quanto às práticas educativas como possível fator de risco para vulnerabilidade ao *cyberbullying*.

Inventário de Estilos Parentais

TABELA 4.

Resultado do IEP dos Participantes.

Práticas Parentais	P1 Materna	P1 Paterna	P2 Materna	P2 Paterna	P3 Materna	P3 Paterna
Monitoria Positiva	4 (4)	5 (4)	0 (4)	12 (1)	9 (3)	5 (4)
Comportamento Moral	2 (4)	10 (2)	4 (4)	10 (2)	8 (3)	8 (3)
Punição Inconsistente	2 (2)	10 (4)	6 (4)	1 (1)	6 (4)	6 (4)
Negligência	8 (4)	4 (3)	10 (4)	5 (4)	9 (4)	9 (4)
Disciplina Relaxada	4 (2)	6 (3)	2 (2)	4 (2)	5 (4)	3 (3)
Monitoria Negativa	4 (2)	4 (2)	6 (4)	2 (1)	8 (4)	6 (3)
Abuso Físico	0 (1)	4 (4)	4 (4)	0 (1)	3 (4)	12 (4)
Total	-12 (4)	-19 (4)	-24 (4)	10 (2)	-14 (4)	-23 (4)

Interpretação: (1) ótimo, (2) bom, (3) regular e 4 (de risco)

Algumas informações em relação ao P2 foram levantadas durante a aplicação do inventário. Ele declarou que dificilmente eles tinham refeições em família e também que seus pais não tinham o costume de dar festas de aniversário e de presentear-lo. Também relatou que sua mãe tinha problemas com *crack*, inclusive a utilização da droga durante a gravidez. IEP materno do P2 é considerado práticas educativas ineficientes e de risco enquanto o IEP Paterno do P2 foi pontuado dentro da categoria “estilo parental ótimo”, ou seja, com “presença marcante das práticas parentais positivas e pouca utilização das praticas negativas” (Gomide, 2006).

O IEP de ambos os cuidadores de P1 e P3, são considerados estilos parentais de risco. Quando se avalia “estilo parental de risco”, segundo Gomide (2006) aconselha-se aos pais a participação em programas de intervenção terapêutica, em grupo, de casal ou individualmente. Estes devem ser especialmente desenvolvidos para pais com dificuldades em práticas educativas, e precisam focar as consequências do uso de práticas negativas em detrimento das positivas. (Gomide, 2006).

Os estilos parentais tem uma relação significativa com o desenvolvimento posterior de comportamentos antissociais ou a inibição deles. (Patterson et al. 1992; Gomide, 2003; Rocha, 2012). Segundo Patterson et al. (1992) o desenvolvimento do comportamento antissocial é marcado por uma sequencias previsível de experiências: (1) as práticas educativas ineficientes dos pais são vistas como determinantes do problema de comportamento na criança; (2) na idade escolar, essa conduta comportamental infantil leva ao fracasso acadêmico (desobediência e falta de autocontrole pela criança obstruem diretamente o aprendizado) e à rejeição pelos colegas (provocada

por comportamento agressivo e coercivo); (3) esses últimos levam, por sua vez ao aumento no risco da depressão e ao envolvimento com grupos de “rejeitados”.

Estudos (Ybarra e Mitchell, 2004; Wang, Iannotti e Nansel, 2009; Wong 2010) examinaram a relação entre estilos parentais e vitimização de *cyberbullying* e encontraram que as vítimas de *cyberbullying* foram submetidas à baixa monitoria parental, disciplina rígida seguida de um laço emocional fraco. O comportamento de monitoria positiva exercida pelos pais tem um papel importante como fator de proteção. Segundo Ho (2007) as práticas familiares de monitoria positiva referem-se ao quanto os pais sabem o que acontece na vida dos filhos, tem envolvimento e participação efetiva em suas vidas e essa pratica se destaca como fator de proteção. A monitoria positiva dos participantes, com exceção da monitoria paterna do P3, é considerada de risco e inadequada, ou seja, esses participantes tiveram ausência deste fator de proteção o que pode ter acarretado na vulnerabilidade para vitimização do *cyberbullying*.

Flouri e Buchanan (2003) demonstraram que o baixo nível de envolvimento do pai e da mãe contribuiu significativamente e de forma independente para o aumento da frequência do *bullying* em adolescentes de ambos os sexos. As práticas educativas parentais podem também ter um efeito indireto no comportamento agressivo e de vitimização, já que estas estão claramente associadas a fatores que tem forte influência na incidência do *bullying*, como competência social, escolha de amigos e funcionamento escolar (Haynie & cols, 2001).

Os estudos da relação entre estilos parentais e vitimização de *bullying* e *cyberbullying* deram especial enfoque para a prática de monitoria positiva. Sun e cols. (2005) descobriram que a falta de supervisão dos pais levou a uma atividade *online* mais intensa e uso da sala de bate-papo, o que pode levar ao aumento da incidência de *cyberbullying*. Por outro lado, vários estudos têm demonstrado que a supervisão dos pais existe, porém é passageira e esporádica na melhor das hipóteses, e, portanto, geralmente ineficaz, e os pais tem a sensação de estarem sendo inundados pela enxurrada de *sites* de redes sociais, mensagens instantâneas, vídeos e outras mídias de tal forma que eles não sabem como proceder e fornecer orientação adequada aos seus filhos (Cassidy & Cols., 2012; Davies, 2011).

Inventário de Depressão Beck e Inventário de Ansiedade Beck

BAI e BDI apresentam dados relativos a níveis de ansiedade e depressão dos participantes. Sabe-se que as vítimas de *cyberbullying* são susceptíveis a problemas psicossociais tais como ansiedade e depressão (Ybarra & Mitchell, 2004). Sendo assim, a utilização do BAI e BDI nesta pesquisa justifica-se para a verificação das consequências e índices de ansiedade e depressão nas vítimas de *cyberbullying*.

O participante P1 obteve pontuação 2 no instrumento BAI, indicando ansiedade mínima. No BDI o escore obtido foi de 15 pontos indicando depressão leve. Embora não sejam níveis clínicos indica-se observação da possível evolução destes indicadores.

O participante P2 obteve um resultado no BAI de 9 pontos, indicando ansiedade leve. Contudo, faz-se relevante registrar que o participante

declarado que alguns dos sintomas relatados no teste poderiam estar relacionados a um problema de saúde pré-existente (asma e bronquite). A pontuação obtida no BDI foi de 6 pontos indicando depressão leve.

O participante P3 obteve a maior pontuação para ansiedade, 17 pontos, aferida pelo BAI, ainda assim permanecendo no nível de ansiedade leve. No BDI, a pontuação obtida para depressão foi de 23 indicando depressão moderada a grave. O participante relatou que todos esses comportamentos, relacionados à depressão e ansiedade, parecem ter aumentado devido a sua mudança de cidade para morar sozinha e fazer faculdade. Na figura 10 é possível observar que a participante 3 possui pontuações mais elevadas, BDI = 23 e BAI = 17, para ambos os inventários.

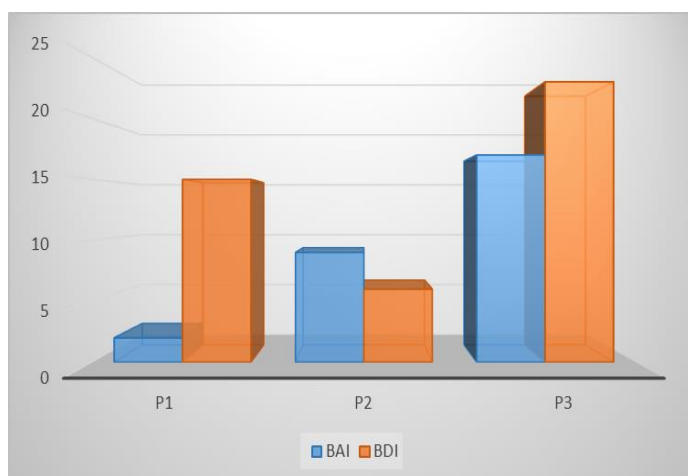


Figura 10. Resultados do BDI e BAI dos participantes.

Segundo estudo de Kowlaski e Limber (2007) e de Kowalsky, Limber e Agatston (2008) há existência de uma relação entre ansiedade social e *cyberbullying*. Os autores concluíram que as vítimas de *cyberbullying* apresentam índices mais elevados de ansiedade social. Em resumo, as vítimas de *cyberbullying* apresentam sintomas muito parecidos às vítimas de *bullying*,

nomeadamente relatam sentimentos de depressão, autoestima baixa, desamparo, ansiedade social, concentração reduzida, alienação e ideação suicida (Kowalsky, Limber, & Agatston, 2007).

Na escala de depressão P1 teve o escore de 15 indicando depressão leve, P2 o escore 4 indicando depressão mínima e P3 o escore 23 indicando depressão moderada a grave. Embora não haja uma semelhança entre os resultados destes participantes é possível dizer, baseando-se nos manuais de BAI e BDI, que P1 e P3 possuem nível de depressão, ainda que leve. Perren, Dooley, Shaw e Cross (2010), em uma pesquisa sobre a associação entre sintomas de depressão e *cyberbullying* nos países da Suíça e Austrália, encontraram uma forte associação entre vítimas de *cyberbullying* e a existência de depressão. De acordo com o estudo, conduzido por Wang e Cols. (2010), da Divisão de Epidemiologia, Estatística e Investigação de Prevenção e Instituto Nacional de Saúde Infantil e Desenvolvimento Humano dos Estados Unidos, as vítimas de *cyberbullying* apresentam taxas mais altas de depressão que as não vítimas.

Inventário de Habilidades Sociais

O IHS (Del Prette e Del Prette, 2009) é um instrumento que visa avaliar as habilidades de relacionamento dos indivíduos. Neste estudo seu uso justificou-se pela hipótese de que indivíduos vulneráveis ao *cyberbullying* poderiam ser identificados apresentando pontuações mais baixas em determinados fatores avaliados por meio deste instrumento. Esta identificação precoce poderia servir como instrumento de prevenção, inclusive em escolas, tendo em vista que este instrumento possui versões para crianças e

adolescentes (Del Prette e Del Prette, 2009). Além disso, identificar estes *déficits* possibilita a indicação de intervenções apropriada, como propõem Fox e Boulton (2005) um método de intervenção e prevenção de *bullying* e *cyberbullying* com treinamento em habilidades sociais assim as crianças podem superar esses *déficits* de habilidades sociais podemos ajudá-los a reduzir o risco de vitimização.

Os fatores avaliados pelo IHS (Del Prette & Del Prette, 2009) são: Enfrentamento e autoafirmação com risco (F1), Autoafirmação na expressão de sentimento positivo (F2), Conversação e desenvoltura social (F3), Auto-exposição a desconhecidos e situações novas (F4) e Autocontrole da agressividade (F5); há ainda um escore total (ET).

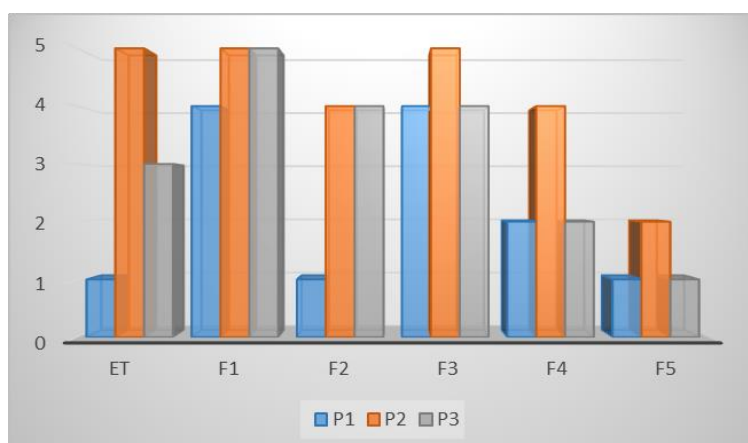


Figura 11. Resultados do IHS dos participantes.

Interpretação: repertório bastante elaborado (5), bom repertório acima da média (4), repertório mediano (3), bom repertório abaixo da média (2) e indicação para treinamento em HS quando os *déficits* se tornaram fonte de problemas (1).

Na figura 11 é possível, por meio da inspeção visual, afirmar que o índice mais baixo, de acordo com a interpretação fornecida pelo instrumento, encontram-se no fator F5, autocontrole e agressividade. Segundo Elliott (1991)

as vítimas de *bullying* não apresentam as qualidades que facilitam a cada dia sociais interações, e que não têm habilidades sociais desenvolvidas, ou seja, são geralmente percebidas como tendo maiores problemas de habilidades sociais do que as não vítimas, porém somente o P1 apresentou ET que indica necessidade de treino em habilidades sociais. Uma das características das vítimas de *cyberbullying* é a dificuldade de auto-exposição a desconhecidos e situações novas (F4), sendo que os participantes 1 e 3 relataram dificuldade significativa neste fator.

Uma das hipóteses que poderia explicar esse fato é que o *cyberbullying* apresenta características diferentes do *bullying* tradicional, tais como a ausência de agressão física. No *cyberbullying* a força e o tamanho físico não possuem influência, e há uma separação física real entre agressores e vítimas (Barbosa & Farias, 2011). Segundo Ybarra e Mitchell (2004) parece que para o *cyberbullying* a diferença de idade, tamanho, desenvolvimento físico e emocional e mesmo o apoio dos demais estudantes não são determinantes para a sua prática e vitimização.

O *cyberbullying*, assim como outras formas de *bullying*, caracteriza-se pelo desequilíbrio de força e poder o que torna difícil para a pessoa intimidada a se defender (Nansel e col, 2001; Olweus, 1992, 1993), porém os três participantes afirmaram que além de terem sofrido agressões na última semana, também agrediram outros jogadores na mesma intensidade e afirmaram que foi em defesa pessoal, pode-se verificar a baixa pontuação no F5 confirma a dificuldade destes em controlar raiva e agressividade. Segundo Ventura (2011), estes indivíduos recebem o nome de vítima-agressora, são indivíduos iniciado no *bullying* como vítima (principalmente por fatores sociais)

e que normalmente por vingança ou autodefesa como resposta aos ataques sofridos, passam a ser agressores.

Para se avaliar com fidedignidade a aplicabilidade do IHS como medida de efeito do *cyberbullying*, seria preciso uma amostra maior, o que possibilitaria comparar os resultados entre os participantes com certa confiabilidade estatística. Apesar de existir indicação de encaminhamento para treino de habilidades sociais para o participante 1, os resultados encontrados para os três participantes parecem não estar de acordo com o que se esperaria baseando-se nos efeitos negativos das agressões que sofreram, pois índices ainda mais baixos para os três poderiam ser esperados. Contudo, para compreender o desenvolvimento destas habilidades sociais adequadas seria preciso fazer uma análise em profundidade da história de vida dos indivíduos e suas variáveis ontogenéticas, o que não foi feito neste estudo.

Questionário de retrospectiva de Vitimização de *Bullying*

P1

Quando começou a responder o questionário o participante relatou sobre uma situação na qual sofreu agressão: “Ficavam me xingando de gordo. Nunca me deixavam jogar futebol por ser gordo. Eu não fui convidado para várias festas de aniversário de 15 anos por causa disso.” Durante o ensino fundamental (dos 4 aos 11 anos) ele detestava a escola e gostava dos momentos em família.

Na escola ele sofreu constantemente *bullying* físico, levava socos e ponta-pés, porm nunca teve seus pertences roubados. *Bullying* verbal também esteve presente, foi chamado de nomes como gordo, baleia e foi ameaçado, o

que ocorria juntamente com o *bullying* indireto, no qual ele era excluído de grupos. Relata que não permitiam que ele participasse de atividades tais como jogar futebol com os outros meninos. Todas essas agressões duraram um ano ou mais e eram praticadas principalmente por um menino em especial. Quando perguntado por que ele acredita que isso acontecia, afirmou: “Porque eu era diferente, só tinha eu e mais um menino que era mais gordo”.

No Ensino Médio (dos 11 aos 18 anos) gostava tanto da escola quanto do convívio em família. Não ocorria *bullying* físico, porém continuava sendo chamado de nomes e excluído de atividades e eventos em grupo. Estas agressões ocorriam frequentemente e ele considerava isso extremamente grave. As agressões passaram a ser tanto de meninos quanto de meninas. “Eu era o único da sala que não era convidado para as festas de 15 anos porque eu era gordo.”

Utilizou alguns mecanismos para lidar com o *bullying*. Tentou ignorar as agressões e teve ajuda de alguns amigos. Quando perguntado em relação à prática de *bullying* cometida por ele, disse que bateu em outras pessoas, chamou de nomes, ameaçou, mas isso raramente aconteceu. Não mentiu ou fingiu estar doente para faltar aulas, não pensou em tirar a sua própria vida. Afirma que embora as agressões ocorressem tinham bons momentos que passava junto com seus amigos. Não tem pesadelos com os episódios *bullying*, não sente que os está revivendo, e não tem *flashbacks* da época. Raramente sente aflição quando passa por uma situação na qual relembra eventos de quando sofria *bullying*. Após a época escolar não sofreu qualquer tipo de *bullying*, tanto na faculdade quanto no trabalho. Em relação às consequências

de longo prazo ele afirma: “sim tiveram consequências. Sim, eu tenho receio em ir a festas. Me obriguei a emagrecer”.

P2

Contou uma situação na qual sofreu agressão “na distribuição de sorvete na escola um aluno mais velho pegou um gelo seco e enquanto queimava um lado do meu rosto batia o outro na parede”. Detestava a escola durante o ensino fundamental (dos 4 aos 11 anos) e gostava pouco da vida familiar, apesar de ter sido vítima de agressão pela sua babá.

Na escola ele sofreu *bullying* físico, levava socos e ponta pés constantemente, mas não teve seus pertences roubados. Considera que as agressões foram graves e inclusive acarretaram cicatrizes. O *bullying* verbal também esteve presente. Era chamado de nomes e ameaçado constantemente, contudo considera essa agressão pouco relevante. Afirmou que nesta época não tinha amigos, sendo vítima de *bullying* indireto, excluído de atividades e de grupos; porém não ocorreu propagação de mentira a respeito dele. As agressões duraram um ano ou mais e foram praticadas tanto por meninos quanto por meninas. Quando perguntado por que acredita que isso acontecia, afirmou: “Porque eu não tinha mãe presente, porque meu pai nunca vinha nas festinhas do colégio, eu era magrelo e não tinha os mesmos interesses do resto das pessoas da minha sala”.

No Ensino Médio (11 aos 18 anos) gostava tanto da escola quanto do convívio em família. Em relação ao *bullying* físico, continuou sendo vítima, porém os episódios eram raros. Levou socos e pontapés dos alunos mais velhos. Às vezes era chamado de nomes e ameaçado por alunos mais velhos,o

que não considerava grave. Durante o ensino médio passaram a espalhar mentiras sobre ele e continuaram excluindo-o de grupos e atividades. Isso acontecia às vezes e ele afirmou que gostava das mentiras que contavam “diziam que eu tinha gangue e que tinha ido pra FEBEM”. Os agressores continuaram sendo meninas e meninos. Segundo ele esse *bullying* acontecia porque “algumas meninas nem olhavam na minha cara e depois de um tempo me disseram que tinham muito medo de mim e achavam que se olhassem pra mim iriam morrer instantaneamente”. O participante disse que as agressões diminuíram porque ele ficou realmente mais agressivo não levando mais desaforo para casa.

Ele utilizou de alguns mecanismos para lidar com o *bullying*. Tentou ignorar as agressões, tentou lidar com as situações sozinho e depois revidava. Quando perguntado em relação à prática de *bullying* cometido por ele, disse que bateu em outras pessoas, chamou de nomes, ameaçou, espalhou mentiras, mas afirmou que era para autodefesa. Ele não mentiu ou fingiu estar doente para faltar aula, mesmo na época que estava sendo vítima e não pensou em tirar a própria vida. Não tem pesadelos sobre os episódios de *bullying*, às vezes, em algumas situações, sente que esta revivendo estes episódios, mas sem *flashbacks*. Sente-se “agoniado” quando alguma nova situação o relembra do passado.

Após a época escolar ele sofreu *bullying* verbal durante a faculdade, entretanto não considera que tenha sido grave. Relevante notar que este participante até o presente momento não teve emprego formal. Em relações às consequências a longo prazo do *bullying*, afirma: “virei uma pessoa ácida,

insensível, respondo todos com respostas agressivas. Não levo mais desaforo de ninguém pra casa e desenvolvi compaixão pelos mais fracos”.

P3

“Eu era constantemente chamada de *emo* porque me vestia diferente e tinha cabelo colorido”. Durante o ensino fundamental (dos 4 aos 11 anos) gostava da escola e do convívio em família. Na escola às vezes era vítima de *bullying* verbal, era chamada de nomes e ameaçada. Não sofreu forma física ou indireta de *bullying*. As agressões verbais duraram um ano ou mais e eram praticadas principalmente por meninas. Quando perguntada por que acredita que isso acontecia afirmou: “Porque eu era diferente do resto das meninas do colégio”.

No Ensino Médio (11 aos 18 anos) gostava pouco da escola e não gostava do convívio em família. Continuou sendo vítima de *bullying* verbal, sendo chamada de nomes e ameaçada, o que durou um ano ou mais, e isto era perpetrado tanto por meninos quanto por meninas. Quando perguntada quais seriam as razões para sofrer essas agressões afirmou: “Porque eu me vestia diferente, gostava de outro tipo de música e atividades e não me interessava em me enturmar com as pessoas populares”.

Utilizou mecanismos para lidar com o *bullying*: Tentou evitar a situação, lidou sozinha, ignorou as agressões, mas mesmo assim não conseguiu resolver. Indagada sobre a prática de *bullying cometida* por ela, respondeu que não cometeu *bullying* contra outras pessoas. Às vezes mentia ou fingia estar doente para faltar aulas, e pensou mais de uma em cometer suicídio. Frequentemente tem pesadelos com os episódios de *bullying* sofridos, mas não

sentiu estar revivendo estes episódios. Tem *flashbacks* das agressões e se sente agoniada quando entra em contato com eventos que lembrem situações nas quais foi vítima. Algumas vezes se sente ansiosa quando novas situações relembram o passado.

Após a época escolar não sofreu *bullying* no trabalho nem na faculdade. Em relações às consequências a longo prazo: “Hoje eu não me interessou muito em fazer amigos ou me aproximar de pessoas. Não conheço quase ninguém na faculdade que estudo há quase um ano”.

No histórico de *bullying* dos participantes apresentam histórico de vitimização no período da escola. A diferença marcante, porém óbvia, pode ser observada entre os participantes do sexo masculino e a participante do sexo feminino. Ambos do sexo masculinos foram vítimas de *bullying* físico enquanto a participante do sexo feminino não, o que condiz com o que Olweus (1978) afirma, ao apontar que meninos tendem a engajar em formas mais diretas de *bullying* que as meninas. Meninas engajam-se em formas indiretas tais como: espalhar rumores e manipular amizades.

Segundo alguns pesquisadores, existe uma relação entre ter sido vítima de *bullying* e se tornar uma vítima de *cyberbullying*. Em pesquisa de Kowalski, Morgan e Limber (2012) jovens que foram vítimas de *bullying* por meios tradicionais tornaram-se vítimas de *cyberbullying*. Ybarra e Mitchell (2004) dizem que para alguns jovens que são vítimas de *bullying*, a *Internet* pode ser simplesmente uma extensão do pátio da escola, com a vitimização continuando depois que a campainha da escola soa e noite adentro. Cassidy, Jackson, e Brown (2009) constataram que 64% dos entrevistados em sua pesquisa afirmaram que a experiência com o *cyberbullying* começou na escola e em

seguida continuou *online*, uma vez que chegaram a casa. Zhou, Tang, Tian, Wei, Zhang e Morrison (2013) afirmam que indivíduos que foram vítimas de *cyberbullying* também são susceptíveis de serem vítimas de *bullying* tradicional (53,94%) e que 61,72% das vítimas de *bullying* tradicional são propensos a serem vítimas *online*, estas informações fornecem provas para a importância do histórico de vitimização como um dos aspectos preditivos de vitimização de *cyberbullying*.

Devido ao número limitado de participantes, os resultados encontrados nestes estudos são apenas de carácter exploratório não podendo se fazer generalizações a respeito do perfil e das características das vítimas de *cyberbullying* em jogos *online*. Porém podem servir de indícios para produção de mais pesquisas na área para maior compreensão do *cyberbullying* e desenvolvimento de programas de prevenção e tratamento deste fenómeno.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

O *cyberbullying* é um fenômeno crescente, que tem chamado atenção de estudiosos, da mídia e do grande público, em grande parte devido a seus efeitos. Jovens que sofriam *cyberbullying* e suicidaram-se, outros que passaram de vítimas a algozes chamam atenção para uma necessidade premente da identificação precoce do problema. A prática do *cyberbullying* pôde ser verificada em alguns casos neste trabalho, bem como as palavras, os termos e as gírias utilizadas para ofender, humilhar e menosprezar os jogadores de *League of Legends*. A relação entre os jogos *online* e *cyberbullying* ainda é um tema pouco pesquisado, porém sua relevância parece estar sendo reconhecida, visto a crescente demanda pelos jogos e os problemas que se associam a isso.

Algumas limitações podem ser apontadas tais como o número reduzido de participantes do terceiro estudo. Embora os resultados obtidos sejam relevantes, não se pode fazer generalização dos mesmos. Estes poderiam ser aprofundados em novas pesquisas para saber realmente qual seria a característica das vítimas de violência em jogos online. Outra limitação que pode ter interferido na qualidade da pesquisa refere-se ao acesso restrito aos dados que a empresa *Riot* possui sobre seus jogadores e que disponibilizou, não havendo dados suficientes para uma comparação mais profunda sobre as diferenças e semelhanças entre jogadores brasileiros e americanos.

Sugestões para futuras pesquisas indicam que estas poderão tratar da presença de *cyberbullying* em diferentes tipos de jogos *online*, as diferentes consequências em vítimas de jogos *online* e vítimas de outros tipos de *bullying*

eletrônico (celular, *Facebook*), quanto ao envolvimento e conhecimento dos pais sobre jogos *online* e a vitimização de seus filhos, um aprofundamento das diferenças entre gêneros no *cyberbullying*, e a progressão de vítima a autor no *cyberbullying*.

O *cyberbullying* em grande parte se origina a partir de dispositivos eletrônicos pessoais, enquanto o jovem está em casa, não na escola. Os pais podem ser principais parceiros na identificação do acontecimento e das soluções para o *cyberbullying*. Neste trabalho foi possível observar que os participantes foram submetidos a práticas parentais de risco, o que indica ter uma relação direta com a vitimização. A falta de reconhecimento desse papel pelos pais pode ser explicada, em parte, pela falta de conhecimento sobre as práticas educativas e seus efeitos, sobre a ineficácia das respostas punitivas, bem como sobre o ambiente tecnológico de seus filhos, os comportamentos que acontecem nesse espaço. Portanto, a educação e a formação dos pais é igualmente importante no que pode ser feito para os alunos e educadores. Uma vez dada à oportunidade e informação apropriada, os pais podem identificar que eles têm um papel importante na modelagem do comportamento *online* apropriado, para isso deve-se haver uma abertura de diálogo com os filhos e colaboração com a escola (Cassidy e col., 2012a). Com os dados levantados nos presentes estudos foi mostrado uma demanda de estudos nesta área, pais e *cyberbullying*, que se conheça as características e possa haver uma elaboração de cursos/ palestras para capacitação e treinamento dos pais objetivando instrumentalizar o manejo do fenômeno *cyberbullying*, assim como o treinamento em estilos parentais com foco nas práticas positivas.

É preciso expandir o olhar em relação ao *cyberbullying*. Procurar estratégias para intervir de maneira adequada e eficaz. Segundo Williams e Stelko-Pereira (2013) não se deve ter uma ótica exclusiva de buscar os culpados, e sim fortalecer parcerias entre pais, professores, coordenadores, alunos no âmbito escolar, e mais do que isso, entre instituições: conselho tutelar; polícia militar. O combate do *cyberbullying* precisa de um olhar multidisciplinar envolvendo profissionais da saúde, do direito, escola, pais, para atender as demandas vindas das vítimas e dos praticantes de *cyberbullying*.

Como foi possível observar neste trabalho, o *cyberbullying* esta presente em jogos *online* e podem acarretar consequências a curto e a longo prazo para as vítimas e consequências legais, segundo o enquadramento jurídico, para os autores juntamente com as punições aplicadas pela empresa do jogo estudado. Este estudo mostrou que tão importante como pais, sociedade e escola, as empresas de jogos tem um importante papel a ser desempenhado e a responsabilidade no combate e prevenção do *cyberbullying* dentro de seus jogos. Este dado aponta a importância e a possibilidade de um novo nicho de trabalho para o psicólogo no Brasil, tal como consultor para empresas de jogos online. A *Riot* americana já possui uma equipe com neuropsicólogos e psicólogos comportamentais que pesquisam, investigam e desenvolvem mecanismos para a diminuição deste tipo de comportamento dentro do jogo *League of Legends*, porém muito dos mecanismos desenvolvidos por esta equipe não tem se mostrado eficazes para os jogadores brasileiros, tais como o tribunal, a reincidência americana é de 20% enquanto a brasileira é de 70%, dados apresentados no presente trabalho.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Antunes, D. C. & Zuin, A. A. S. (2008). Do bullying ao preconceito: os desafios da barbárie à educação. *Psicologia Social*. (20) 1, 33-41.
- Agaston, P.W, Kowalski, R., Limber, S. (2007) Student's Perspectives on Cyber Bullying. *Journal of Adolescent Health* 41. S59-S60. Elsevier.
- Albuquerque, P.P, Stelko-Pereira, A.C. & Williams, L.C.A. (2013) Cyberbullying: O que é, o que causa e como preveni-lo. (no prelo).
- Aricak, T. Osman. (2009). Psychiatric Symptomatology as Predictor of cyberbullying Among University Students. *Eurasian Journal of Educational Research*, 34 pp. 167-184, Winter 2009.
- Australian Human Rights Commission (2011). *Cyberbullying and human rights*. Disponível em <http://www.humanrights.gov.au/publications/cyber-racism-fact-sheet-2011>.
- 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.
- Bauer, N. S.; Herrenkohl, T. I.; Lozano, P.; Rivara, F.P.; Hill, K.J. (2006). Childhood Bullying Involvement and Exposure to Intimate Partner Violence. *Pediatrics* 118; p.235-242.
- Brasil. (1989). Lei nº 7.716/89, de 5 de janeiro de 1989. Define os crimes resultantes de preconceito de raça ou de cor. Brasília, 1989. Disponível em: / leis/L7716.htm> Acesso em: 3 de março de 2011.
- Brasil. (1988). Constituição da República Federativa do Brasil de 1988. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/constituicao/constitui%C3%A7ao.htm
- Brasil. (1940) Decreto-Lei n. 2.848, de 7 de dezembro de 1940. Código Penal. Rio de Janeiro, 1940. Disponível em: Acesso em: 06 de fevereiro de 2014.
- Brown, K., Jackson, M., & Cassidy, W. (2006). Cyber-bullying: Developing policy to direct responses that are equitable and effective in addressing this special form of bullying. *Canadian Journal of Educational Administration and Policy*, 57. Retrieved from <http://umanitoba.ca/publications/cjeap/>.
- Beasley, B. (2004). *What is cyberbullying?* Disponível em <http://www.cyberbullying.org>

- Berson, I. R., Berson, M. J., & Ferron, J. M. (2002). "Emerging Risks of Violence in the Digital Age: Lessons for Educators from an Online Study of Adolescent Girls in the United States." *Journal of School Violence* 1(2):51_71.
- Borg, M. G. (1998). The emotional reaction of school bullies and their victims. *Educational Psychology*, 18(4), 433-444.
- Campos, M. (2009). O Cyberbullying, Natureza e Ocorrência em Contexto Português. Dissertação apresentada para obtenção do grau de Mestre. Instituto Universitário de Lisboa. Disponível em <http://repositorio-iul.iscte.pt/bitstream/10071/1884/1/O%20Cyberbullying%20em%20Contexto%20Portugu%C3%AAs%20-%20Mariana%20Campos.pdf>
- CAPEZ, Fernando. Curso de direito penal: parte especial. 10. ed. São Paulo: Saraiva, 2010.
- Casado, A.G.P (2013). *Cyber bullying: violência virtual e o enquadramento penal no Brasil*. Acessado em 15/09/2013 [http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leituraHYPERLINK](http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leituraHYPERLINK\)
"http://www.ambito-juridico.com.br/site/index.php?n_link=revista_artigos_leitura&artigo_id=10882"&
- Cashmore, P. (2006). MySpace hits 100 million accounts. Retrieved November 6, 2007, from <http://mashable.com/2006/08/09/myspace-hits-100-million-accounts/>
- Cassidy, W., Brown, K., & Jackson, M. (2012a). *Making kind cool: Parents suggestions for preventing cyber-bullying and fostering cyber-kindness*. *Journal of Educational Computing Research*, 46, 415–436, doi:10.2190/EC.46.4.f.
- Cassidy, W. Faucher, C. & Jackson, M. (2013) Cyberbullying among youth: A comprehensive review of current international research and its implications and application to policy a practice. *School Psychology International* published online 8 May 2013. Disponível em <http://spi.sagepub.com/content/early/2013/05/01/0143034313479697>
- CETIC.br. (2012) *Pesquisa sobre o Uso das Tecnologias de Informação e Comunicação no Brasil*. Disponível <http://www.cetic.br/usuarios/kidsonline/2012/apresentacao-tic-kids-2012.pdf> e <http://www.cetic.br/usuarios/kidsonline/2012/analises.htm>
- Chapell, M.S, Hasselman, S.L, Kitchin, T., Lomon, S.N, MacIver, K.W. & Sarullo, P. L. (2006). *Bullying in elementary school, high school, and college*. *Adolescence*, 41:633-648.
- Dehue, F, Bolman, C., Vollink, T. & Pouwelse, M. Cyberbullying and traditional

Bullying in relation to adolescents' perception of parenting. *Journal of Cybertherapy & Rehabilitation*. Spring 2012, Volume 5, Issue 1.

- Diamanduros, T., Downs, E. & Jenkins S. J. (2008). The role of school psychologists in the assessment, prevention and intervention of cyberbullying. *Psychology in the Schools*, Vol. 45(8), 693-704.
- 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>
- Finkelhor, D., Mitchell, K.J., and Wolak, J. (2001). Highlights of the Youth Internet Safety Survey. Juvenile Justice Fact Sheet – FS200104 (pgs. 1-2). *Washington, DC: US Government Printing Office*. Disponível <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/jvq/CV46.pdf>
- Finn, J. and M. Banach. (2000). "Victimization Online: The Downside of Seeking Human Services for Women on the Internet." *Cyberpsychology & Behavior* 3(5):785_797.
- Finn, J. (2004). "A Survey of Online Harassment at a University Campus." *Journal of Interpersonal Violence* 19(4):468_483.
- Fox, C.L., Boulton, M. J. (2005). The Social skills problems of victims of bullying: Self, peer and teacher perceptions. *British of Educational Psychology*. Volume 75, 313-328. Disponível em <http://web.comhem.se/u68426711/12/sem3/Fox05.pdf>
- Gomide, P.I.C. (2001) Efeitos das práticas educativas no desenvolvimento do comportamento antissocial. In M.L. Marinho & Caballo (orgs). Londrina UEL. Psicologia clínica e da Saúde.
- Hawker. D. S. J. & Boulton, M. J. (2000) *Twenty year's research on peer victimization and psychosocial maladjustment: a meta-analytic review of cross-section studies*. *Journal of Child Psychology and Psychiatry* – Volume 41 – issue 04 – May. pp 441-445.
- Hinduja, S. & Patchin, W. J. (2008) Cyberbullying: An Exploratory Analysis of Factors Related to Offending and Victimization. *Deviant Behavior*, 29:2, 129-156.
- Hinkley, A. (2013) League of Legends Tribunal punishment rate revealed. Disponível em <http://www.examiner.com/article/league-of-legends-tribunal-punishment-rate-revealed>.
- 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

- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (2009), *Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD)*. Disponível http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/trabalhoerendimento/pnad2009/pnad_brasil_2009.pdf.
- Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) (2010). Censo Demográfico 2010. Disponível em http://www.ibge.gov.br/home/estatistica/populacao/censo2010/resultados_preliminares_amostra/default_resultados_preliminares_amostra.shtm
- Irvine, W.B. (2013) *Slap in the face. Why insults hurt – and why they shouldn't*. Oxford University Press. New York.
- Kaltiala-Heino, R., Rimpelä, M., Marttunen, M., Rimpelä, A. & Ratanen, P. Bullying, depression, and suicidal ideation in Finnish adolescents: school survey. *BMJ*. Volume 319, 7 august 1999. www.bmj.com
- Kowalski, R.M, Morgan C.A. & Limber S.P. (2012). *Tradicional bullying as a potential warning sign of cyberbullying School*. *Psychology International* 2012 33: 5052012. Disponível <http://spi.sagepub.com/content/33/5/505>
- Kennedy, T. (2000). *An Exploratory Study of Feminist Experiences in Cyberspace*.” *Cyberpsychology & Behavior* 3(5):707_719.
- Kowalski, R.M, Morgan, C.A & Limber, S.P. (2012) Traditional bullying as a potential warning sign of cyberbullying. *School Psychology International* 2012 33: 505. Disponível em <http://spi.sagepub.com/content/33/5/505>
- Kowalsky, R., & Limber, S. P. (2007). Electronic bullying among middle school students. *Journal of Adolescent Health*, 41, 522-530.
- Kowalsky, R., Limber, S. P., & Agatston, P. W. (2008). *Cyber Bullying. Bullying in Digital Age*. Blackwell.
- 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.
- Lamberg, L. (2002). *“Stalking Disrupts Lives, Leaves Emotional Scars.”* *Journal of the American Medical Association* 286(5):519_522.
- Latif, A.A. (2007), Omar. Dos crimes contra a honra. In: *Âmbito Jurídico*, Rio Grande, n. 41, maio 2007. ???
- Lenhart A., Madden, M. & Hitlin. P.(2005) *Teens and Technology. Youth are leading the transition to fully wired and mobile nation*. *Pew/Internet (Pew internet & American Life Project)*. Disponível em http://www.pewinternet.org/~media/Files/Reports/2005/PIP_Teens_Tech_July2005web.pdf.pdf

- Li, Q. (2006). "Cyberbullying in Schools: A Research of Gender Differences." *School Psychology International* 27:157_170.
- Manson, L. K. (2008). *Cyberbullying: A preliminary assessment for school personnel*. *Psychology in the Schools*, Vol. 45(4).
- Markow, D. Online Youth Around the World. *Harris Interactive*. Volume 8, Issue 3. July 2009. Disponivel em http://www.harrisinteractive.com/news/newsletters/k12news/HI_TrendsTudes_2009_v08_i03.pdf
- McKenna, K.Y.A. & Bargh, J.A. (2000). Plan 9 from cyberspace: The implications of the Internet for personality and social psychology. *Personality and Social Psychology Review*, 4(1), 57-75.
- Nansel, T. R., Overpeck, M., Pilla, R. S., Ruan, W. J., Simons-Morton, B., & Scheidt, P. (2001). Aggression behaviors among US youth: Prevalence and association with psychosocial adjustment. *Journal of American Medical Association*, 285, 2094 – 2100.
- Naylor, P., Cowie, H., & Del Rey, R. (2001). Coping strategies of secondary school children in response to being bullied. *Child Psychology and Psychiatry Review*, 6, 114–120.
- Olweus, D. (1992). Bullying among schoolchildren: Intervention and prevention. In R. Peters, R. McMahon, & V. Quinsey (Eds.), *Aggression and violence throughout the life span*. Newbury Park, CA: Sage.
- Olweus, D. (1993b). Victimization by peers: Antecedents and long-term outcomes. In K. H. Rubin & J. B. Asendorf (Eds.), *Social withdrawal, inhibition, and shyness* (pp. 315 – 341). Hillsdale, NJ: Erlbaum.
- Olweus, D. (1994). *Bullying at School: Long-Term Outcomes for Victims and an Effective School-Based Intervention Program*. New York: Plenum Press.
- Olweus, D., S. Limber, & S. Mihalic. (1999). *Bullying Prevention Program*. Boulder: Center for the Study and Prevention of Violence.
- 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.
- Patterson, G. R.J. Dishion, T. (1992) *Antisocial boys*, Unites States Of America. Castalia Publishing Company.
- Perren, S., Dooley, J., Shaw, T., & Cruz, D. (2010). *Bullying in school and*

cyberspace: Associations with depressive symptoms in Swiss and Australian adolescents. Child & Adolescent Psychiatry & Mental Health, 4: 28. doi:10.1186/1753-2000-4-28

- Pingoello, I. (2009). Descrição comportamental e percepção dos professores sobre o aluno vítima do bullying em sala de aula Dissertação (Mestrado em Educação) – Faculdade de Filosofia e Ciências, Universidade Estadual Paulista.
- Pieterse, A. Carter, R.T. & Ray, E. (2013) The relationship between perceived racism, perceived stress, and psychological functioning among Black American women, *Journal of Multicultural Counseling and Development*, 41, 36-46.
- Riot. (2012). Infographic about League of Legends. Disponível em http://majorleagueoflegends.s3.amazonaws.com/lol_infographic.png
- Rocha. G.V.M. (2012) *Comportamento antissocial: psicoterapia para adolescentes infratores de alto risco*. Curitiba –Paraná Editora: Juruá.
- Rocha, G. V. M. & Carvalho. E. G. (2012) Comparação de estilos parentais de homicidas reais e homicidas virtuais. *Tuiuti: Ciência e Cultura*, n. 45, p.189-204, Curitiba.
- Runyon, M. K., Kenny, M. C., Berry, E. J., Deblinger, E., & Brown, E. J. (2006). Etiology and surveillance in child maltreatment. In J. R. Lutzker (Org.), *Preventing Violence: research and evidence-based intervention strategies* (pp. 23-48). Washington, USA: APA.
- 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>
["http://www.safernet.org.br/site/sites/default/files/RELATORIO%20ALUNOS%20ONACIONAL%202009.pdf"](http://www.safernet.org.br/site/sites/default/files/RELATORIO%20ALUNOS%20ONACIONAL%202009.pdf)
- Smith, P.-K. (2006). Factores de riesgo familiares. In A. Serrano (Ed.), *Acoso y violencia en la escuela: Cómo detectar, prevenir y resolver el bullying* (pp.135-163). Barcelona: Ariel.
- Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*, 49, 376–385. doi: 10.1111/j.1469-7610.2007.01846.x.
- Spitzberg, B. H. (2002). “Cyberstalking and the Technologies of Interpersonal Terrorism.” *New Media & Society* 4:71_92.

- Stelko- Pereira, A.C. & Williams, L.C.A. (2010) Reflexões sobre o conceito de violência escolar e a busca por uma definição abrangente. *Temas psicologia*. vol.18 no.1 Ribeirão Preto.
- Stattin, H. & Kerr, M. Parenting Monitoring: A reinterpretation. *Child Development* Volume 71, Issue 4, pages 1072–1085, July/August 2000. DOI: 10.1111/1467-8624.00210
- Striegel-Moore, R.H., Dohm, F.A., Pike, K.M., Wilfley, D.E. & FairBurn, C.C. (2002) Abuse, bullying and discrimination as risk factors for binge eating disorder. *American Journal of Psychiatry*. 159, 1902 – 1907.
- Totura, C.M.W.; Greena, A.E.; Karvera, M. S.; Gestena, E. L.(2009). Multiple Informants in the assessment of psychological, behavioral, and academic correlates of bullying and victimization in middle school. *Journal of Adolescence* (32) 2,193-211.
- Trolley, B. H. & Shields, L. (2006). Demystifying and deescalating cyberbullying in the schools: a resource guide for counselors, educators and parents. *Booklocker.com*
- Ventura, P. M. B. (2011) Incidência e impacto do cyberbullying nos alunos do terceiro ciclo do ensino básico publico português. *Editorial de la Universidad de Granada*. ISBN 978-84-694-6363-5.
- Wang, J., Nansel, T.R & Iannotti, R.J. (2010) Cyberbullying and Traditional Bullying: Differential Association with Depression. *National Institute of Health. J Adolescent Health*. April; 48(4): 415–417.
- Willard, N. (2007). Educator's Guide to Cyberbullying and Cyberthreats. Acessado em 03/06/2013 <http://csriu.org>
- Wimmer, S. (2009). Views on gender differences in bullying in relation to language and gender role socialization. *Griffith Working Papers in Pragmatics and Intercultural Communication* 2, 1, 18-26.
- Williams, L.C.A. & Stelko-Pereira, A.C. (2013). Por for a bela viola: Pesquisa e intervenção sobre cyberbullying. *Vivendo esse mundo Digital. Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais*. Cap 3 pg 49-59. Porto Alegre. Ed. Artmed.
- Wittgenstein, L. (1991). Investigações filosóficas (J. C. Bruni, Trad.). Os Pensadores. São Paulo: Nova Cultural (Original publicado em 1953).
- Wolak, J., Mitchell, K., & Finkelhor, D. (2006). Online victimization of youth: Five years later. National Center for Missing & Exploited Children. Disponível em from <http://www.unh.edu/ccrc/pdf/CV138.pdf>
- 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.
- Zanello, V., Bukowitz, B. & Coelho, E. 2011. Xingamentos entre adolescentes em Brasília; Linguagem, Gênero e Poder. *Interacções*. NO. 17, PP. 151-169.
- Zhou, Z., Tang, H., Tian, Y., Wei, H. Zhang, F. & Morrison, C. M. Cyberbullying and its risk factors among Chinese high school students. *School Psychology International* published online 8 May 2013. Disponível em <http://spi.sagepub.com/content/early/2013/05/01/0143034313479692>

ANEXO 2

League Of Legends

Este questionário está investigando a prevalência do cyberbullying dentro do jogo League of Legends. Ele é anônimo, por isso responda com atenção e sinceridade.

Sua ajuda é essencial para o crescimento de pesquisas científicas nessa área no Brasil.

Obrigada pela sua participação.

*** Required**

Idade *

Estado onde mora *

Escolaridade: *

- ☐ Ensino Fundamental Incompleto
- ☐ Ensino Fundamental Completo
- ☐ Ensino Médio Incompleto
- ☐ Ensino Médio Completo
- ☐ Superior Incompleto
- ☐ Superior Completo
- ☐ Pós Graduação

Sexo *

- ☐ Feminino
- ☐ Masculino

Quantas horas semanais você joga League of Legends? *

- ☐ 1 a 5 horas
- ☐ 5 a 10 horas
- ☐ 10 a 20 horas
- ☐ Mais de 20 horas

Você normalmente Joga? *

- ☐ Solo queue
- ☐ Duo queue
- ☐ Em time

Na ultima semana, quantas vezes você foi vítima de agressão verbal (xingamentos, humilhações, perseguições e etc)? *

- ☐ 0
- ☐ 1 a 5
- ☐ 5 a 10
- ☐ 10 a 15
- ☐ Mais de 15

Quanto isso afetou seu desempenho no jogo e com seu time? *

- ☐ não afetou
- ☐ afetou muito pouco
- ☐ afetou pouco

- ⤴ afetou moderadamente
- ⤴ afetou muito
- ⤴ afetou muitíssimo

Qual dessas agressões você mais sofreu? *

- ⤴ Palavras de baixo calão (Ex: Pqp, Krl, Poha).
- ⤴ Racismo
- ⤴ Preconceito
- ⤴ Insultos Diretos (Ex: xingar você).
- ⤴ Insultos Indiretos (Ex: Xingar a mãe, irmã e outros).

Quanto isso afetou seu humor e suas atividades do dia? *

- ⤴ não afetou
- ⤴ afetou muito pouco
- ⤴ afetou pouco
- ⤴ afetou moderadamente
- ⤴ afetou muito
- ⤴ afetou muitíssimo

Caso tenha respondido afirmativamente a questão acima, afetou em quais campos? *

- ⤴ Trabalho
- ⤴ Escola/Universidade
- ⤴ Relações Conjugais
- ⤴ Sono
- ⤴ Alimentação
- ⤴ Relações de Amizade
- ⤴ Other:

Na ultima semana quantas vezes você agrediu alguém verbalmente? *

- ⤴ 0
- ⤴ 1 a 5
- ⤴ 5 a 10
- ⤴ 10 a 15
- ⤴ Mais de 15

Na ultima semana quantas vezes você presenciou agressão verbalmente contra alguém? *

- ⤴ 0
- ⤴ 1 a 5
- ⤴ 5 a 10
- ⤴ 10 a 15
- ⤴ Mais de 15

Você já foi banido? *

- ⤴ Sim
- ⤴ Não

Qual Razão? *

- ⤴ Agressão Verbal
- ⤴ Feedar intencionalmente

- ⤴ Deixar o jogo
- ⤴ Atitude Negativa
- ⤴ Linguagem Ofensiva
- ⤴ Não se aplica

Você joga League of Legends por qual motivo?

- ⤴ Casualmente por lazer
- ⤴ Jogo para competir
- ⤴ Jogo pra me tornar um profissional
- ⤴ Sou um profissional

ANEXO 3

Questionário de retrospectiva de Vitimização de Bullying

As questões a seguir são sobre bullying. Bullying é considerado como comportamento prejudicial e intencional. Ele pode ser físico ou psicológico. É frequentemente repetido e caracterizado por uma desigualdade de poder por isso é difícil para a vítima de se defender.

Todas as respostas serão tratadas com confidencialidade

Sexo: () Masculino () Feminino

Idade:

Por favor pense em sua época de escola. Você provavelmente sofreu algum tipo de bullying nesse período, e você pode ter se envolvido de alguma maneira.

- Eu nunca estive envolvido, e eu nunca vi isso acontecer ()
 Eu nunca estive envolvido, mas eu vi isso acontecer de vez em quando ()
 As vezes eu participava no bullying em outras pessoas ()
 As vezes eu era vítima de bullying pelos outros ()
 Várias vezes, eu era ambos tanto agressor como vítima ()

Você poderia rapidamente dar uma descrição de algum incidente que você observou que alguém sendo vítima de bullying ou de algum incidente que aconteceu com você?

PARTE I: Ensino Fundamental

Esta parte se trata de experiência durante o ensino fundamental (4 - 11 anos)

Assinale os parênteses que são certos para você.

1. Você teve uma época feliz na escola durante neste período?

Detestava () Não gostava () Indiferente () Gostava um pouco () Gostava Bastante ()

2. Você teve uma época feliz em casa com sua família neste período?

Detestava () Não gostava () Indiferente () Gostava um pouco () Gostava Bastante ()

As próximas questões são sobre formas físicas do bullying, bater, chutar, e ter coisas roubadas de você.

3. Você sofreu bullying físico durante o ensino fundamental?

Apanhou/Levou socos	Sim ()	Não ()
Roubaram coisas de você	Sim ()	Não ()

4. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente () Constantemente ()

5. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()

Extremamente Sério ()

As próximas questões são sobre formas verbais do bullying - ser chamado de nomes desagradáveis e ser ameaçado.

6. Você sofreu bullying verbal no ensino fundamental?

Chamado de nomes Sim () Não ()

Ameaçado Sim () Não ()

7. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente () Constantemente ()

8. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()

Extremamente Sério ()

As próximas questões são sobre formas indiretas de bullying - Mentiras e espalhar rumores desagradáveis que foram contados pelas suas costas, ou ser deliberadamente excluído de grupos sociais.

9. Você sofreu bullying indireto no ensino fundamental?

Ter rumores e mentiras inventadas sobre mim Sim () Não ()

Excluído Sim () Não ()

10. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()

Constantemente ()

11. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()

Extremamente Sério ()

As próximas questões são sobre bullying em geral

12. Quanto tempo o bullying durava?

Eu não fui vítima () Alguns dias () Semanas () Meses () Um ano ou mais ()

13. Quantas pessoas te agrediram durante o ensino fundamental?

Eu não fui vítima ()
 Principalmente por um menino ()
 Por vários meninos ()
 Principalmente por uma menina ()
 Por várias meninas ()
 Por ambos meninos e meninas ()

14. Se você sofreu bullying, porque você acredita que isso aconteceu?

PART II - Ensino Fundamental e Médio (11 - 18 anos)

15. Você teve uma época feliz na escola durante neste período?

Detestava () Não gostava () Indiferente () Gostava um pouco ()
 Gostava Bastante ()

16. Você teve uma época feliz em casa com sua família enquanto estava neste período?

Detestava () Não gostava () Indiferente () Gostava um pouco ()
 Gostava Bastante ()

As próximas questões são sobre formas físicas do bullying, bater, chutar, e ter coisas roubadas de você.

17. Você sofreu bullying físico durante o ensino fundamental?

Apanhou/Levou socos	Sim ()	Não ()
Roubaram coisas de você	Sim ()	Não ()

18. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
 constantemente ()

19. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()
Extremamente Sérió ()

As próximas questões são sobre formas verbais de bullying - ser chamado de nomes desagradáveis e ser ameaçado.

20. Você foi vítima de agressão verbal no ensino fundamental?

Chamado de nomes	Sim ()	Não ()
Ameaçado	Sim ()	Não ()

21. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
Constantemente ()

22. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()
Extremamente Sérió ()

As próximas questões são sobre formas indiretas de bullying - Mentiras e rumores desagradáveis contados pelas suas costas, ou ser deliberadamente excluído de grupos sociais.

23. Você sofreu bullying indireto no ensino fundamental?

Ter rumores e mentiras inventadas sobre mim	Sim ()	Não ()
Excluído	Sim ()	Não ()

24. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente () constantemente ()

25. Quão sério você considera que este tipo de bullying foi?

Eu não fui vítima () Nem um pouco () Um pouco () Um pouco sério ()
Extremamente Sérió ()

As próximas questões são sobre bullying em geral

26. Quanto tempo o bullying durava?

Eu não fui vítima () Alguns dias () Semanas () Meses () Um ano ou mais ()

27. Quantas pessoas te agrediram durante o ensino fundamental?

Eu não fui vítima ()
 Principalmente por um menino ()
 Por vários meninos ()
 Principalmente por uma menina ()
 Por várias meninas ()
 Por ambos meninos e meninas ()

28. Se sofreu bullying, porque você acredita que isso aconteceu? Descreva rapidamente algum episódio.

PART III - Experiências Gerais sobre a escola.

29. Quais são as principais maneiras que você usou para lidar com o bullying?

(Por favor marque uma ou mais opções)

Eu não sofri bullying na escola () Eu tinha ajuda de um professor ()
 Eu tentava achar graça naquilo () Eu tinha ajuda de alguém da família dos pais ()
 Eu tentava evitar a situação () Eu tentava lidar com isso sozinho(a) ()
 Eu tentava ignorar () Eu não conseguia lidar com isso ()
 Eu revidava () Eu tinha ajuda dos meus amigos ()
 Outros ()

30. Alguma vez você participou de bullying com outras pessoas enquanto estava na escola?

Bateu/Deu socos	Sim ()	Não ()
Roubou	Sim ()	Não ()
Chamou de nomes	Sim ()	Não ()
Ameaçou	Sim ()	Não ()
Espalhou rumores	Sim ()	Não ()
Excluiu	Sim ()	Não ()

31. Isso acontecia?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
 Constantemente ()

32. Quantas vezes você tentou evitar ir a escola com a desculpas de estar doente ou matando aula por estar sendo vítima de bullying?

Eu não sofria bullying na escola () As vezes ()
 Nunca () Uma vez na semana ()
 Uma ou duas vezes () Várias vezes na semana ()

33. Quando você estava sofrendo bullying, alguma vez, mesmo por um segundo, pensou em se machucar ou tirar sua vida?

Eu não sofria bullying na escola () Sim, uma vez ()
 Não, nunca () Sim, mais de uma vez ()

34. Você sofreu bullying depois de deixar a escola?

Eu não sofri bullying desde que deixei a escola ()
 Eu sofri bullying pela minha família ()
 Eu sofri bullying por outros ()

Lembranças de ter sofrido bullying na escola

(Só responda essas questões se você sofreu bullying).

35. Você tem lembranças vividas de eventos que você sofreu bullying que ficam voltando e causam aflição?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
 constantemente ()

36. Você tem sonhos ou pesadelos sobre eventos que você sofreu bullying?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
 constantemente ()

37. Você já sentiu que estava revivendo os eventos que você sofreu bullying?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente () constantemente ()

38. Você tem lembranças repentinas ou *flashbacks* sobre eventos que você sofreu bullying?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
 constantemente ()

39. Você sente aflição com situações que te lembre de eventos que você sofreu bullying?

Nunca () Raramente () As vezes () Frequentemente ()
constantemente ()

40. Se você sofreu bullying, você sente que isso te afetou em longo prazo? Se sim, por favor, descreva abaixo:

PART IV: Bullying e perseguição no ambiente do trabalho.

41. Você já sofreu bullying no ambiente do trabalho?

Eu não sofri bullying no ambiente de trabalho ()
Eu sofri bullying em um de meus antigos trabalho ()
Eu sofri bullying em mais de um de meus antigos trabalhos ()
Eu tenho sofrido bullying em meu atual trabalho ()
Eu sofri bullying em todos os meus trabalhos ()

42. Por favor marque quantas vezes você sofreu bullying no trabalho nos ultimos seis meses.

Não ()
Sim, várias vezes por mês ()
Sim, mas raramente ()
Sim, várias vezes por semana ()
Sim, de vez em quando ()
Sim, quase diariamente ()

43. Se sim, quando que as agressões começaram?

Nos últimos seis meses ()
Entre 6 a 12 meses ()
Entre 1 a 2 anos ()
Mais de dois anos ()

44. Se você sofreu bullying, o que você fez?

(Por favor marque mais de uma opção)

Tentei evitar a situação ()
Fui ao médico ()
Tentei ignorar ()
Eu fui para aconselhamento ()
Eu confrontei meu agressor ()
Eu tive ajuda de um psiquiatra ()
Fui a associação dos empregados ()
Utilizei procedimento de queixa da organização ()
Levei para o pessoal ()
Discuti com meus colegas ()

Fui para saúde ocupacional	()
Fui para o departamento de saúde	()
Larguei meu trabalho	()
Não consegui lidar com a situação	()
Outros	()