

Política, militância e comportamentos tóxicos na rede: uma perspectiva dos jovens sergipanos e alagoanos

Politics, activism, and toxic behaviors online: a perspective from young people in Sergipe and Alagoas

Política, activismo y comportamientos tóxicos en línea: una perspectiva de los jóvenes de Sergipe y Alagoas

DOI: <https://doi.org/10.1590/1809-58442024126pt>

Tatiana Güenaga Aneas

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5681-6215>

Universidade Federal de Sergipe, São Cristóvão, SE - Brasil

Vitor José Braga Mota Gomes

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-2377-9323>

Universidade Federal de Alagoas, Maceió, AL - Brasil

Carina Luisa Ochi Flexor

ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-9597-8922>

Universidade de Brasília, Brasília, DF - Brasil

Bianca Becker

ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-1175-7845>

Universidade Federal da Bahia, Salvador, BA - Brasil

RESUMO

Este artigo investiga elementos da internet considerados prejudiciais pelos jovens, com ênfase em atitudes e conteúdos relacionados à política. Para tanto, são apresentados os resultados da análise de conteúdo de entrevistas semiestruturadas com estudantes de escolas públicas de Aracaju-SE e Maceió-AL. Uma quantidade expressiva de adolescentes mencionou negativamente questões relacionadas ao engajamento político nas mídias sociais, sobretudo o que nomearam como “militância tóxica”, categoria que é discutida à luz do debate contemporâneo sobre política identitária. Este estudo contribui para a reflexão sobre o engajamento político dos adolescentes e propõe diretrizes para uma educação orientada ao uso seguro e cidadão das redes.

Palavras-chave: Mídias Sociais; Adolescentes; Comportamento Tóxico; Militância Política; Letramento midiático

ABSTRACT

This article investigates elements of the internet considered harmful by young people, with an emphasis on attitudes and content related to politics. To this end, it presents the results of a content analysis of semi-structured interviews with students from public schools in Aracaju-SE and Maceió-AL. A significant number of adolescents negatively mentioned issues related to political engagement on social media, particularly what they referred to as “toxic activism,” a category discussed in light of the contemporary debate on identity politics. This study contributes to the reflection on adolescent political engagement and proposes guidelines for education aimed at the safe and civic use of online platforms.

Keywords: Social Media; Adolescents; Toxic Behavior; Political Activism; Media Literacy.

RESUMEN

Este artículo investiga elementos de internet considerados perjudiciales por los jóvenes, con énfasis en actitudes y contenidos relacionados con la política. Para ello, se presentan los resultados del análisis de contenido de entrevistas semi-estructuradas con estudiantes de escuelas públicas de Aracaju-SE y Maceió-AL. Una cantidad significativa de adolescentes mencionó negativamente cuestiones relacionadas con el compromiso político en las redes sociales, especialmente lo que denominaron como “activismo tóxico”, categoría que se discute a la luz del debate contemporáneo sobre la política identitaria. Este estudio contribuye a la reflexión sobre el compromiso político de los adolescentes y propone directrices para una educación orientada al uso seguro y cívico de las redes.

Palabras clave: Redes Sociales; Adolescentes; Comportamiento Tóxico; Activismo Político; Alfabetización mediática.

Introdução

No início do século XXI, as plataformas de mídias sociais emergiram como uma força propulsora de transformação na vida dos adolescentes, desempenhando um papel central na forma como se expressam e interagem. Conforme Turkle (2011), as mídias sociais são espaços onde se constroem identidades e conexões sociais, tornando-se, desde a criação do Orkut (em 2004) até a expansão do Instagram, TikTok e Discord, uma extensão da vida cotidiana dos jovens.

As mídias sociais, no entanto, trouxeram à tona comportamentos considerados tóxicos e negativos que podem afetar a saúde mental e o bem-estar dos adolescentes (TWENGE, 2017). Promover a competência midiática de prevenção de riscos entre adolescentes é importante para capacitá-los a navegar com maior segurança nos ambientes mediados pelas tecnologias da informação e comunicação.

Nesse contexto, as chamadas pautas identitárias têm desempenhado um papel significativo nas discussões contemporâneas sobre inclusão, diversidade, igualdade e justiça social, sobretudo nas mídias sociais. Essas pautas geralmente se concentram em questões relacionadas à raça, gênero, orientação sexual, religião, deficiência e outros aspectos da identidade pessoal. Agendas conservadoras encontram, igualmente, espaço para mobilização e visibilidade nestas plataformas.

Um efeito colateral sentido por alguns indivíduos se relaciona à forma como essas discussões podem ocorrer nas mídias sociais – permeadas por intolerância e agressividade, identificadas por alguns jovens como situações de «cancelamento», «lacrção» e «treta». Um ambiente assim constituído pode levar ao silenciamento ou, ainda, à repulsa dos adolescentes em relação à participação deles em plataformas onde os debates a respeito dessas pautas são mais preponderantes (LIVINGSTONE, 2017).

As discussões em torno de questões identitárias podem se tornar polarizadas, levando ao discurso de ódio, à intolerância e à perseguição, criando um ambiente tóxico nas mídias sociais (MUNN, 2020). Este trabalho visa identificar as percepções em relação a comportamentos dessa natureza, em particular o que classificam como «militância tóxica». Para tanto, são apresentados os resultados da análise de conteúdo de quarenta entrevistas semiestruturadas realizadas com adolescentes alagoanos e sergipanos, do ensino médio de escolas públicas, a respeito das suas percepções acerca de comportamentos tóxicos, sejam em situações vivenciadas por eles ou por outras pessoas. Os achados empíricos são interpretados à luz de aportes teóricos dos campos da Educação Midiática (SCOLARI, 2018; LIVINGSTONE, 2011), da Psicologia (SULER, 2004) e da Ciência Política, sobretudo na interface com a Comunicação (MOUNK, 2023; LILLA, 2018; HABERMAS, 2023; GOMES, 2022; BOSCO, 2022, MISKOLCI, 2021). Os resultados apontam para uma tendência de afastamento, por parte deste público, de debates online reconhecidos como oriundos de movimentos identitários. As reflexões apresentadas fazem parte de um projeto de pesquisa¹ que prevê o mapeamento das competências transmídia em um contexto de aprendizagem informal de jovens brasileiros.

Sobre os sentidos da noção de comportamento tóxico online

O esforço de se aproximar de uma definição de comportamento tóxico online implica em reconhecer que se trata de um fenômeno múltiplo, que se transforma no tempo e que se manifesta de maneiras diversas a depender da plataforma, da situação de interação e do contexto social. Plataformas como X e Reddit tendem a ser classificadas como mais tóxicas, tanto pela literatura (MASSANARI, 2016; MUNN, 2020), como pelos achados empíricos desta pesquisa. A despeito do seu caráter lúdico, jogos online são descritos como espaços nos quais emergem comportamentos como trapaça, *griefing*², *rage*³ etc (KORDYAKA *et al.*, 2020; KWAK *et al.*, 2015). Eventos como eleições ou momentos de crises incentivam condutas como disseminação de fake news, intolerância e discurso de ódio (LEVITSKY; ZIBLATT, 2018; BENNETT; LIVINGSTON, 2020; CESARINO, 2019).

Trata-se de um fenômeno com fronteiras difusas, uma vez que, em muitos casos, observam-se sobreposições. Comentários críticos com relação à aparência de usuários que postam fotos nas redes podem ser lidos como trollagem, quando feitos por amigos e dentro de certos limites discursivos, ou podem ser considerados ofensas e discurso de ódio, quando manifestam expressões discriminatórias. A despeito da variedade de termos e da imprecisão semântica, é necessário fazer demarcações conceituais que ajudem a operar a análise de episódios concretos e compreender o fenômeno como um todo, para melhor enfrentá-lo. Em linha com Porter (2019, p. IXI):

1 Letramento Transmídia, Práticas Comunicacionais e as Realidades Brasileiras, investigação realizada pela Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais, que envolve a Universidade Federal de Sergipe, Universidade Federal de Alagoas, Universidade Federal da Bahia, Universidade de Brasília e Universidade Estadual de Goiás.

2 Prática típica de jogos online, que consiste em atrapalhar uma partida deliberadamente.

3 Manifestações de raiva pelo desempenho em jogos online que podem incluir ofensas a outros jogadores

É preciso distinguir a trollagem meramente irritante, porém relativamente inofensiva, que pode ser facilmente ignorada, das formas mais sérias e sistemáticas, como o bullying em grupo, ataques coordenados e persistentes, ou esforços organizados para disseminar notícias falsas [...] Para muitos desses atos, o verbo «troll» é muito brando, muito benevolente. «Ataque» é mais preciso.

É fundamental marcar diferenças entre comportamento tóxico – como trapaça, *trollagem*, *spamming*⁴, *griefing* – e comportamento criminoso, tais como perseguição, divulgação de informações pessoais, apropriação de imagem, invasão/roubo de contas, ofensas, chantagem, discurso de ódio. Nem sempre as situações concretas são claras, e o que começa como uma brincadeira pode evoluir para situações mais graves, sobretudo, para os jovens, cuja formação ética e de competências para avaliação dos riscos e prejuízos na rede está em desenvolvimento.

Em decorrência das suas características, a comunicação *online* tende a ser mais tóxica e agressiva do que as interações face a face (LAPIDOT-LEFLER; BARAK, 2012; WACHS; WRIGHT, 2018). Suler (2004) argumenta que essa discrepância se dá em decorrência do «efeito de desinibição *online* tóxica» que pode levar as pessoas a serem «rudes, críticas, zangadas, odiosas e ameaçadoras, ou visitar lugares de perversão, crime e violência – territórios que elas nunca explorariam no «mundo real»» (SULER, 2004, p. 322, tradução nossa). O autor defende que esses comportamentos são derivados do anonimato e da inexistência da presença física, sugerindo que «algumas pessoas enxergam sua vida *online* como uma espécie de jogo com regras e normas que não se aplicam à vida cotidiana» (SULER, 2004, p. 324, tradução nossa).

Sem deixar de reconhecer a necessidade de reforçar o desenvolvimento de habilidades sociointeracionais pautadas por princípios e valores, esta perspectiva aponta para o fato de que a especificidade das interações *online* demanda uma ética particular, que dê conta de orientar comportamentos socialmente aceitáveis, sinalizando que um programa de educação midiática orientado para a ética, para ser efetivo, precisa considerar tais particularidades.

Ética digital e educação para o uso responsável da rede

Assentadas as premissas sobre o que se entende por comportamentos tóxicos *online*, cabe discutir as noções de letramento, com foco no seu papel no desenvolvimento de uma sensibilidade ética para a vida *online*. Em linha com Scolari (2016), partiu-se de uma perspectiva que reconhece que os jovens desenvolvem informalmente habilidades e competências para lidar com os desafios das experiências digitais. Diferentemente de uma noção tradicional de educação midiática, que pressupõe que os jovens precisam ser ensinados a interpretar criticamente os conteúdos das mídias – numa lógica de cima para baixo –, a noção de letramento transmídia inverte essa relação, entendendo que há saberes e competências anteriores a qualquer programa de educação midiática. Acredita-se que somente em diálogo com a realidade da juventude é que será possível conceber estratégias educacionais eficientes, tendo em vista a cultura – participativa, descentralizada, transmídia – na qual estão imersos.

Isso não significa dizer que não haja lacunas e desníveis no desenvolvimento das competências transmídia, sobretudo no que tange o reconhecer, avaliar, refletir e agir frente a dilemas éticos e de segurança na rede. Scolari *et al.* (2018) concluem que as competências de produção e curadoria de conteúdo são mais avançadas do que as relacionadas à ideologia, ética e prevenção de riscos, fundamentais para uma vivência segura e saudável na rede.

Por suposto, o desenvolvimento destas capacidades não é descolado do contexto sociotécnico em que os jovens estão imersos. Competências afloram a partir de demandas do cotidiano, mas são também «reguladas socialmente, englobando tanto o que é valorizado como norma e o que é desaprovado ou visto como transgressor» (LIVINGSTONE, 2011, p. 21). Assim, a aprendizagem que se opera em uma internet insegura e tóxica pode tanto levar os jovens a reconhecer e se proteger, como a naturalizar e abster-se de agir frente a situações antiéticas e/ou violentas, ou mesmo a protagonizá-las.

Metodologia

Os resultados apresentados neste artigo fazem parte de um projeto mais amplo, ainda em andamento, intitulado «Letramento Transmídia, Práticas Comunicacionais e as Realidades Brasileiras»⁵, da Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais. Durante a pesquisa de campo, realizada até então com estudantes de escolas públicas de Ensino Médio⁶ de Sergipe e Alagoas, foram utilizados diferentes instrumentos para a coleta de

4 Prática de escrever repetidamente em *chats*, com o objetivo de atrapalhar a comunicação.

5 A pesquisa foi realizada com apoio financeiro do Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico – Brasil (CNPq), por meio da Chamada CNPq/MCTI/FNDCT No 18/2021 - Faixa A - Grupos Emergentes; e da Fundação de Apoio à Pesquisa e à Inovação Tecnológica do Estado de Sergipe, por meio do Edital FAPITEC/SE/SEDUC/02/2020.

6 Escola Estadual Barão de Mauá (Aracaju), em 2022, e Escola Estadual Princesa Isabel (Maceió), em 2023.

dados⁷. Foram aplicados 242 questionários com o intuito de obter informações sociodemográficas e conhecer como os adolescentes utilizam as mídias. Foram realizadas quatro oficinas, duas sobre Cultura Participativa e duas sobre Jogos, com o intuito de perceber o uso que os jovens fazem das mídias digitais. Foram realizadas também quarenta entrevistas semi estruturadas, abordando temas como uso das mídias sociais, videogames e criação de conteúdo. Neste artigo, foram utilizados apenas os dados das entrevistas, uma vez que foi através deste instrumento que os estudantes puderam expressar mais livremente seus incômodos e insatisfações com relação às vivências na rede.

O material coletado nas entrevistas foi sistematizado com apoio de *software* específico e categorizado através de análise de conteúdo (BARDIN, 2012). Foram analisadas as respostas espontâneas ao questionamento «o que te incomoda na internet?» a partir do método indutivo. O aprofundamento em temas foi feito a partir das respostas dos entrevistados, o que permitiu que os padrões e as categorias emergissem dos dados em análise⁸ (AMADO, 2018).

Resultados

Uma vez organizado o conjunto de dados em que os adolescentes fazem menção ao que consideram como tóxico, negativo ou incômodo na internet, as citações foram classificadas a partir dos tipos de comportamentos. Os dados, então, foram agrupados em quatro categorias. O quadro 1 sumariza os comportamentos mencionados por categoria.

QUADRO 1 - Macro categorias de comportamentos tóxicos na internet

QUESTÕES POLÍTICAS	DISCURSO DE ÓDIO	PRIVACIDADE E SEGURANÇA	JOGOS
Fake news	Comentários negativos sobre seus conteúdos	Perfis fakes	Trollagem - Inferiorização
Militância	Comentários negativos sobre conteúdos de terceiros	Desconhecidos que pedem para seguir	Gamers que não ajudam / Excluem iniciantes
Lacração	Bullying	Desconhecidos que mandam mensagens	Ofensas / Xingamentos
Cancelamento	Comentários irresponsáveis	Envio de conteúdo adulto	Griefing
Treta	Críticas / Julgamentos	Exposição da imagem por terceiros	
	Toxicidade no X (antigo Twitter)/	“Stalking” / Bisbilhotagem	
	Toxicidade no Reddit		
	Comparações com outras pessoas		

Fonte: elaboração pelos autores a partir dos dados obtidos na pesquisa

Neste artigo, optou-se por concentrar a análise nas questões relacionadas à política. Nesta categoria, é possível diferenciar dois conjuntos de relatos sobre o que incomoda os adolescentes: um que abarca comportamentos relacionados ao que entendem como «militância», incluindo cancelamentos, “tretas” e «lacrações»; e outro relativo à circulação de fake news.

Ressalte-se que o primeiro conjunto de dados teve maior prevalência, com onze citações, enquanto o segundo foi mencionado por apenas três. Sem deixar de reconhecer como achado de pesquisa o fato de que uma quantidade pequena de jovens menciona as fake news como algo que incomoda, priorizou-se, para análise, o conjunto de dados relativos à «militância tóxica». Esse recorte justifica-se não apenas pela predominância, mas por se tratar de um fenômeno específico e pouco explorado por pesquisas anteriores, sobretudo de base empírica, enquanto o problema da desinformação conta com farta literatura. Por fim, destaca-se que não há menções à discussão política como algo positivo ou que interesse os entrevistados.

⁷ O projeto segue os preceitos éticos, tendo sido aprovado por Conselho de Ética em Pesquisa em 07/2021, com o registro número 50091721.9.0000.5540.

⁸ Todo o conjunto de dados de apoio aos resultados deste estudo foi disponibilizado no Repositório Institucional da Universidade Federal de Sergipe e pode ser acessado em <https://ri.ufs.br/handle/riufs/19883>

Militância tóxica

Embora essa análise não se pretenda estatisticamente representativa, chama a atenção o fato de que mais de um quarto dos entrevistados indicam a «militância» como um elemento de toxicidade nas plataformas, sobretudo no X, aspecto já apontado por Papacharissi (2015) e Jakob (*et al.*, 2023). O que os adolescentes percebem como militância é, sobretudo, a prática de usuários que utilizam esses canais digitais para defender valores ideológicos, ligados a minorias, fazendo referência a práticas como cancelamento (NORRIS, 2023) e *call-out*⁹ (ROSS, 2019). Também há alusões ao ativismo de pautas conservadoras. Em ambos os casos, os jovens consideram que os militantes atuam de maneira agressiva, intolerante e/ou desproporcional, com o intuito de excluir pessoas do debate (cancelamento) e/ou de angariar atenção para si (lacrção).

Tipo, muita gente tóxica no Twitter. O pessoal que quer aprovação de outras pessoas falando o óbvio. Tipo, pessoas que falam “ah, eu sou contra homofobia porque não pode, porque é errado”, mas isso é óbvio, não pode, é errado, mas a pessoa fala pra querer a aprovação das outras. Elas querem like... o que mais gira a internet é o like.

(Entrevistado 18, homem, Alagoas)

Alguns jovens associam a militância a uma cultura que incentiva a vigilância moralizante e a problematização improdutiva (OTT, 2017) que, no limite, opera como desestímulo para participação política nas mídias sociais. Um informante que afirma já ter protagonizado esse tipo de prática explica que não vê mais sentido em participar de debates na internet.

Já fiz muita militância, treta... eu aprendi depois de um tempo que não importa você mostrar a sua opinião na internet, sempre vão achar um jeito de problematizar. Então tanto faz o que as pessoas pensam de mim, elas não me conhecem pessoalmente.

(Entrevistado 08, homem, Alagoas)

Embora se trate de um terminologia nativa, Carreiro e colegas (2020) realizam um esforço de conceituação da categoria treta, aproximando-a da noção de controvérsia, da qual participam «atores que não necessariamente compõem o ecossistema formal da política, mas que com ele se relacionam em episódios que ganham notoriedade a partir de discordâncias e troca mútua de provocações (CARREIRO; CHAGAS; MAGALHÃES; JING, 2020, p. 69). Os relatos coletados indicam que, na percepção dos jovens, essas discordâncias tendem a ser improdutivas ou inúteis.

Outros avaliam que as ações dos militantes são desproporcionais e injustas. Um dos entrevistados exemplificou com o caso de uma youtuber que produzia vídeos sobre o jogo *Hogwarts Legacy* e passou a ser ofendida após declarações transfóbicas da autora dos livros da franquia, J. K. Rowling. Por conta da campanha de cancelamento, que incluiu ataques xenofóbicos, a influenciadora chegou a excluir seu canal. Um jovem consumidor de games relatou o caso de um jogo de batalha que tem, entre os personagens, o jogador de basquete James Lebron e a Velma (do *ScoobyDoo*), sendo que esta possui a habilidade que consiste em chamar um carro de polícia para levar o oponente embora da partida.

Só que a militância do Twitter pirou quando percebeu que uma personagem branca estava chamando a polícia para prender um negro, ao ponto de os desenvolvedores mudarem o jogo. Não acho que isso é racismo, é um exagero, necessidade de lacrar.

(Entrevistado 7, homem, Sergipe)

Enquanto categoria nativa, a lacração pode ser entendida como uma estratégia discursiva que busca antes angariar capital social para seus autores, na lógica da economia da atenção que caracteriza as redes sociais digitais, do que contribuir para o debate ou mesmo para a causa que está sendo defendida. Para Miguel e Fontenelle (2023, s.p.), «são conteúdos que exigem pouco de uma audiência já predisposta favoravelmente, que geram engajamento imediato e que transmitem a ideia de que não há mais nada a debater sobre aquele assunto»

Outro adolescente menciona que algumas pessoas podem ter julgamentos exagerados e derivados de erros cometidos no passado, principalmente por parte de figuras públicas.

9 Conjunto de práticas que visam silenciar alguém na mídia social por meio da publicação de mensagens que apontam seu erro publicamente, envergonhando (*shaming*), ofendendo e/ou reivindicando punição.

Tipo, “ai, no Twitter quer cancelar todo mundo”. Pode ser um cara super famoso e ele cometeu um errinho uns anos atrás, daí do nada o Twitter puxa isso e quer cancelar ele, quer acabar com a vida dele. Tipo, é horrível, é chato, é tóxico, é um horror. (Entrevistado 5, homem, Alagoas)

O que os jovens descrevem são públicos em rede movidos por um fluxo de afetos (PAPACHARISSI, 2015), orientados por uma política identitária que opera em um estreito feixe normativo e que encontra terreno fértil para suas estratégias de ação em plataformas digitais, cujas características não favorecem a ponderação cuidadosa e a deliberação civilizada. Mencionando a repercussão da disputa judicial entre Johnny Depp e Amber Heard na internet, um dos informantes denomina tais práticas de «drama», como algo que torna a rede mais tóxica – em linha com o descrito por Lewis e Christin (2022) como «drama de plataforma», ao analisar práticas de responsabilização de celebridades que ganham desdobramentos no Youtube.

Os casos descritos referem-se principalmente a agendas progressistas, mas a militância conservadora também é classificada como tóxica. Uma das informantes exemplificou com um caso em que uma adolescente estava sofrendo ofensas por ter realizado um aborto, demonstrando competência crítica para perceber que a discussão estava polarizada e poderia impactar outras pessoas, inclusive uma colega que, segundo seu relato, teria feito um aborto e estava muito abalada com a discussão.

A legalização do aborto não é sobre a pessoa abortar ou não, mas sobre a segurança na hora de abortar. Eu não vou falar que eu sou a favor nem contra, mas a gente tem que ver uma coisa social, política, que é negócio da segurança, entendeu? [...] Então, quando você fala que, tipo, ah, você não usou camisinha, você quer matar uma vida e tal. A gente tá esquecendo uma coisa importante e apontando o dedo, e isso é errado, né? [...] Então não era só porque todo mundo tá postando que é certo de se postar, entendeu? Não é porque todo mundo está falando que é o certo a se falar. (Entrevistada 05, mulher, Sergipe)

Por fim, a militância é associada a atitudes de intolerância e agressividade:

Eu expresso minha opinião, mas eu não ataco. Eu procuro não dizer coisas que venham ofender a outra, sabe? Por exemplo, eu sou cristão e foi me ensinado que o LGBTQIA+ não é certo e eu não concordo com isso, não quero pra mim. Só que não é por causa disso que eu vou chegar nas redes sociais atacando as pessoas falando que isso é errado. Eu não apoio, mas também eu respeito. (Entrevistado 14, homem, Alagoas)

Neste caso, o jovem apresenta uma orientação ideológica clara, afirmando não partir dessa posição para julgar/atacar as atitudes de outras pessoas, demonstrando competência ética e habilidades civis. Ao mesmo tempo, afirma se incomodar com a «divisão» das opiniões na rede, referindo-se à polarização ideológica que caracteriza o debate público online, binarizado por oposições do tipo nós-eles e bem-mal.

As percepções destes adolescentes são condizentes com o que observa Mounk (2023), que conceitua como «síntese identitária» um movimento político e intelectual que emerge a partir dos anos 2010 e que está centralmente preocupado com o papel de categorias identitárias como raça, gênero e orientação sexual. Segundo o autor, embora seus adeptos lutem por injustiças reais, o efeito de suas ações tem sido contraproducente por incentivar a desagregação e o ódio pelo diferente, pois ao «colocar identidades étnicas ou culturais em um pedestal, encorajam seus partidários a valorizar seu grupo acima dos direitos de outros ou reivindicações de solidariedade humana universal» (MOUNK, 2023, s.p).

A análise de Bosco (2022) defende que as redes, permeadas por uma lógica de tribalização e radicalização identitária, contribuem para que o debate público não tenha como «diretriz fundamental a busca da interpretação mais correta da realidade, doa a quem doer, e sim o automatismo sectário, a preguiça que não apura ou o ataque ao adversário político, ideológico, partidário, já previamente definido» (2022, p. 49).

Em um esforço por caracterizar a política identitária contemporânea, Gomes (2022) defende que a «beligerância permanente» é uma das premissas destes movimentos e que o atrito, a tensão, a treta atizada é parte fundamental da sua natureza. O autor argumenta que as redes digitais são o campo de batalha daquelas que «eram pra ser comunidades de superioridade moral de grupos oprimidos, mas se tornaram, nas últimas décadas, em comunidades de ódio e de punição de grupos opressores» (GOMES, 2022, p. 82), que adotam táticas de linchamento como forma de praticar o «exercício autorizado do ódio» (Ibidem, p. 87).

Dados quantitativos do Instituto Inteligência em Pesquisa e Consultoria Estratégica (IPEC) corroboram com os achados apresentados. Uma pesquisa de 2021 mostrou que 83% dos jovens brasileiros consideram que as

discussões sobre política nas redes são agressivas e intolerantes. Por medo de cancelamento, 59% não participam desse tipo de conversa na internet. Em contrapartida, a pesquisa TIC Domicílios de 2022 apontou que, na faixa etária entre 16 e 24 anos, 97,9% dos indivíduos afirmam utilizar a internet (quase) todos os dias. Os jovens estão na internet, mas não a enxergam como um espaço para debater temas políticos ou pautas sociais.

Os relatos apontam que parte dos jovens identifica nesse tipo de ativismo um conjunto de comportamentos inadequados e mesmo antiéticos, tornando o ambiente digital mais hostil. Como estratégia para se proteger, afirmam evitar esse tipo de situação, o que sinaliza para duas consequências importantes – uma para os próprios adolescentes, e outra para a sociedade de maneira mais ampla.

Como descrito por Noelle-Neumann (1977), acerca da teoria da espiral do silêncio, os jovens tendem a se alienar do debate, num processo de autocensura, por receio de serem atacados ou de entrarem em conflito com outros. Deixam, com isso, de usufruir da potencialidade do ambiente digital para o desenvolvimento de competências éticas e habilidades deliberativas fundamentais para a cidadania, tais como expressar opiniões com clareza e civilidade, avaliar argumentos e rever ou reafirmar sua posição a partir da exposição a ideias contrárias e da participação na esfera pública.

Uma vez autoexcluídos, estes jovens tendem a se afastar da vida política, ou por considerarem o debate como algo tóxico e prejudicial, ou por não desenvolverem habilidades necessárias para participar politicamente. Tem-se, com isso, um segmento da sociedade que tende à desconfiança com relação ao sistema político, o que, no limite, contribui para o enfraquecimento da democracia (RUNCIMAN, 2018; PRZEWORSKI, 2018). Lilla (2018) expõe como a esquerda estadunidense vem fracassando em se opor ao avanço da direita radical, em parte, por ter abdicado de um projeto de cidadania baseado na busca pelo bem comum e se perdido na política identitária. O autor defende que as mídias sociais têm um papel nesse processo, por incentivarem as pessoas a se fecharem nas suas identidades.

É fato que indivíduos de grupos minoritários sofrem silenciamento por meio de campanhas de ódio e esse fenômeno é percebido pelos entrevistados como igualmente problemático. Há de se ponderar, no entanto, se as táticas de resistência às desigualdades adotadas por parte dos movimentos sociais na rede têm de fato efetividade em termos de justiça social, ou se têm como efeito principal segregar os usuários em tribos cada vez mais herméticas e afugentar aliados para pautas cujas lutas implicam toda a sociedade. Como afirmou um entrevistado:

Porque atualmente você não pode dar uma opinião diferente de outras pessoas. Porque para elas a igualdade é, basicamente, separar uma pessoa pela cor dela, pela raça dela, pela sexualidade dela e por quem ela não é. (Entrevistado 8, homem, Alagoas)

Neste sentido, Miskolci (2021) faz uma análise deste contexto no Brasil, considerando a emergência de movimentos de “empreendedorismo moral” tais como, de um lado, os ativistas contra a “ideologia de gênero” e, de outro, os “empreendedores de si da política identitária” (p. 27), atuando nas redes sociais digitais, que teriam se convertido em um “mercado de reconhecimento na esfera pública técnico-midiatizada” (p. 73). Trata-se de “uma política essencialista assentada na identidade, um simulacro autoritário da diferença e uma expressão questionável de meritórias demandas de reconhecimento e igualdade” (2021, p. 72).

Essa tendência à diferenciação baseada em identidades está presente na reflexão mais recente de Habermas (2023), que sinaliza para a formação de «esferas semi públicas», que surgem e se multiplicam a partir das interações dos usuários no interior das plataformas, mas com implicações que ultrapassam seus limites.

Quando a partir deles se formam as câmaras de eco autossustentáveis, essas bolhas compartilham com a forma clássica da esfera pública o caráter poroso da abertura para a formação de redes *mais amplas*; no entanto, ao mesmo tempo diferem do caráter fundamentalmente inclusivo da esfera pública - e de seu contraste com a esfera privada - pela rejeição de vozes dissonantes e pela inclusão assimiladora das vozes consonantes em seu próprio horizonte do suposto «saber» - contudo, sem filtragem profissional - *circunscrito para preservar a identidade*. (grifos do autor) (HABERMAS, 2023, p. 76)

Habermas está especialmente preocupado com o fenômeno da «democracia da pós-verdade», marcada pela degeneração da esfera pública outrora mediada pelo jornalismo profissional, pela crise de confiança com relação à imprensa e ao sistema político e pela propagação de fake news em um ambiente informacional desregulado e orientado por interesses econômicos. A fragmentação da esfera pública descrita pelo autor, no entanto, se exemplifica nos incômodos manifestados pelos entrevistados a partir de suas experiências com «circuitos de comunicação que se isolam dogmaticamente uns dos outros» (2023, p. 62).

Caminhos para uma educação cidadã

À luz das discussões alcançadas, cabe apontar possíveis estratégias para o desenvolvimento de competências éticas para a vida política *online*. No que tange às discussões de pautas identitárias e à militância, de maneira geral, os jovens as consideram agressivas e improdutivas, mesmo quando reconhecem adotar suas práticas. Julgamentos precipitados, ofensas, ataques e busca por aprovação são avaliados como comportamentos tóxicos, indicando uma percepção do debate público online como um ambiente permeado por irracionalidade e conflito.

Ao passo em que a militância retratada pelos jovens utiliza as mídias sociais para adotar táticas de responsabilização – *call-out*, exposição, cancelamento –, refletir sobre essas práticas pode ser uma estratégia produtiva para levar os adolescentes a pensar sobre suas próprias atitudes. Apontar injustiças e cobrar responsabilidade, sobretudo de figuras públicas e agentes políticos, é uma prática legítima. Aqueles que o fazem, no entanto, têm igualmente deveres de civilidade, de maneira que ofensas à honra, perseguições, exposições de informações pessoais, não são ações aceitáveis, ainda que com a justificativa de combater iniquidades. Tais situações, se trabalhadas pedagogicamente, podem ser úteis para incentivar a reflexão dos adolescentes em relação à responsabilidade civil com seus próprios discursos e atitudes na rede.

A despeito da ludicidade que permeia as experiências na rede (SULER, 2004), um programa de educação midiática orientado para a ética precisa prever estratégias que levem os jovens a associar as condutas da vida *online* e *offline*, até porque, no contexto de hiperconexão, essa divisão sequer faz sentido. É preciso construir um sentido para a liberdade de expressão que incorpore valores de responsabilidade com o outro e respeito aos princípios democráticos.

Some-se a isso a constatação de que a velocidade que caracteriza as redes não é propícia para o adiamento do juízo, habilidade crítica indispensável à vivência cívica. Considera-se que não é o caso de esperar que debates sobre questões políticas na *internet* reflitam «a ideia idealista do processo democrático como um seminário acadêmico pacífico» (HABERMAS, 2023, p. 42), mas de buscar uma educação que incorpore a disposição para «aprender uns com os outros mediante críticas mútuas» (ibid.), ao invés de incentivar o entrincheiramento em crenças e valores de qualquer natureza.

Há que se considerar, ainda, a importância dos afetos na produção de engajamento, necessário para a participação no debate público na internet. Autores que se dedicaram a compreender a participação política dos jovens têm advogado pela adoção de uma perspectiva que permita incluir, em alguma medida, o conflito e os afetos como elementos do processo de educação política orientada para o desenvolvimento de capacidades deliberativas. Lo (2017) defende um modelo baseado na democracia agonística (MOUFFE, 2006) que procura orientar o conflito não necessariamente para a busca de consensos ou soluções de compromisso, mas para formas produtivas de negociação e ação política. Keegan (2021), propõe uma «literacia afetiva crítica», orientada para aprimorar capacidades de identificação e modulação emocional em situações de embate, como forma de contemplar outras competências necessárias para participar do debate público, para além dos critérios tradicionais de igualdade, civilidade e razoabilidade. Uma pesquisa conduzida com jovens estadunidenses mostrou que os participantes «desejam um discurso calmo e civilizado, mas admitem ficar entediados com discussões que carecem de paixão» (PEACOCK; LEAVITT, 2016, p. 8, tradução nossa), o que revela a necessidade de considerar a dimensão afetiva e contenciosa dessas experiências.

Não é o caso, portanto, de defender um modelo de educação que procure formar indivíduos ascéticos, desprovidos de qualquer investimento emocional para a vida política, mas de mediar os afetos a partir de critérios éticos. Trata-se de desenvolver competências socioemocionais que favoreçam o reconhecimento da alteridade, como empatia, tolerância, colaboração e solidariedade, sobretudo em um contexto sociocultural que exalta a competição e o individualismo e, ainda, em um ambiente político polarizado que estimula o sectarismo. Se o convívio com a diferença já é um exercício custoso – porém necessário – nas interações face a face, uma educação para a ética na rede requer uma defesa radical da civilidade, mesmo na possibilidade do anonimato, a despeito da distância física que separa os indivíduos, inclusive em situações de hostilidade.

Conclusão

Este artigo analisou aspectos da rede considerados tóxicos pelos adolescentes, enfocando comportamentos e conteúdos relacionados à política, alcançando resultados que apontam menções espontâneas a temas relacionados à militância na rede.

Os resultados, entretanto, podem ter influência da composição da amostra em termos de localização, bem como de recorte de gênero, origem étnica, cultural e socioeconômica. Uma amostra mais diversificada, considerando

outros contextos, poderia fornecer resultados adicionais. Estudos futuros podem explorar se a exposição a esses conteúdos tóxicos afeta as atitudes políticas dos jovens e se impactam na participação cívica e nas opiniões políticas. Destaca-se que o método de coleta dos dados – entrevistas semiestruturadas – implica algum risco de viés e limita-se aos relatos dos sujeitos.

Embora esta pesquisa esteja preocupada em compreender como os jovens percebem e lidam com comportamentos tóxicos, as empresas proprietárias das plataformas têm papel crucial na construção de um ambiente digital mais saudável e democrático. Diferentes autores têm problematizado a atuação das empresas de tecnologia no contexto de uma sociedade plattformizada (POELL *et al.*, 2020; ZUBOFF, 2020; MOROZOV, 2018). A reflexão contida neste artigo parte da premissa de que qualquer esforço de educação midiática para o uso ético da rede torna-se uma luta inglória se o ambiente nos quais os jovens estão imersos não é projetado para favorecer a civilidade.

Cabe ainda ressaltar que a discussão sobre os limites e eventuais prejuízos da política identitária para a luta por reconhecimento e direitos não é consenso e está presente no debate público mais amplo. Campos (2024) tem argumentado que a crítica à política identitária exagera ao comparar os identitários de esquerda e de direita, uma vez que uma hegemonia feminista ou racial é algo muito distante de se estabelecer, ao passo em que a história política recente do país deixa claro o poder da extrema-direita não apenas para se impor simbolicamente, mas para ocupar espaços institucionais.

Por fim, cientes de que a militância tóxica e outros comportamentos prejudiciais à vivência dos jovens na rede são multifatoriais, é preciso evitar cair em um «solucionismo educacional» (MCDOUGALL *et al.*, 2019), compreendendo que a questão tem dimensões sociais, políticas, culturais e econômicas implicadas. Argumenta-se, entretanto, que, sobretudo quando se trata de indivíduos em formação, investigar estratégias para mitigar os riscos nas experiências *online* e promover intervenções de educação midiática orientada para a ética e cidadania são pilares de uma agenda orientada para uma internet mais democrática, justa e humana.

Referências

- AMADO, João Costa. **Análise de conteúdo suportada por software**. 2ª ed. Lisboa: Ludomedia, 2018. 60 p.
- BARDIN, Laurence. **Análise de conteúdo**. São Paulo: Edições 70, 2011. 230 p.
- BENNETT, Lance; LIVINGSTON, Steven (orgs.). **The Disinformation Age: Politics, Technology, and Disruptive Communication in the United States**. Nova York: Cambridge University Press, 2020. 324 p. DOI: <https://doi.org/10.1017/9781108914628>. Disponível em: <https://www.cambridge.org/core/books/disinformation-age/1F4751119C7C4693E514C249E0F0F997>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- CAMPOS, Luiz Augusto. Reduzir lutas por direitos humanos básicos a identitarismo é perigoso. **Folha de São Paulo** (online). 27 Jul. 2024. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/ilustrissima/2024/07/reduzir-lutas-por-direitos-humanos-basicos-a-identitarismo-e-perigoso.shtml>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- CARREIRO, Rodrigo; CHAGAS, Viktor; MAGALHÃES, Dandara; JING, Tsai Yi. As tretas políticas no Brasil e a repercussão em rede: proposta metodológica para captura e análise de discussão política online. **Comunicação & Inovação**, v. 21, n. 46, 2020. ISSN: 2178-0145. DOI: <https://doi.org/10.13037/ci.vol21n46.6362>. Disponível em: https://www.seer.uscs.edu.br/index.php/revista_comunicacao_inovacao/article/view/6362/3076. Acesso em: 10 nov. 2024.
- CESARINO, L. Como vencer uma eleição sem sair de casa: a ascensão do populismo digital no Brasil. **Internet & Sociedade**, v. 1, n. 1, p. 92-120, 2019. Disponível em: <https://revista.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2020/02/Como-vencer-uma-eleic%CC%A7a%CC%83o-sem-sair-de-casa.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- CETIC.br. **TIC Domicílios 2022**. Disponível em: https://data.cetic.br/explore/?pesquisa_id=1&unidade=Usu%C3%A1rios. Acesso em: 10 nov. 2024.
- GOMES, Wilson. Caminhos e descaminhos da política de identidade hoje: origem, ideologia e estratégias. In: RISÉRIO, Antônio (org.). **A crise da política identitária**. Rio de Janeiro: Topbooks Editora, 2022. 561 p.
- HABERMAS, Jürgen. **Uma nova mudança estrutural da esfera pública e a política deliberativa**. Trad.: Denilson Luís Werle. São Paulo: Editora Unesp, 2023. 125 p.
- IPEC Inteligência. **Pesquisa Avaaz/Fundação Tide Setubal sobre Democracia e Eleições 2021**. Disponível em: <https://www.ipec-inteligencia.com.br/pesquisa>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- KEEGAN, Patrick. Critical affective civic literacy: A framework for attending to political emotion in the social studies classroom. **The Journal of Social Studies Research**, v. 45, p. 15-24, 2021. ISSN: 23522798. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2020.06.003>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0885985X20300310>. Acesso em: 10 nov. 2024. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.jssr.2020.06.003>

- KORDYAKA, Bastian; JAHN, Katharina; NIEHAVES, Bjoern. Towards a unified theory of toxic behavior in video games. **Internet Research**, v. 30, n. 4, p. 1081-1102, 2020. ISSN: 1066-2243. Disponível em: <https://www.emerald.com/insight/content/doi/10.1108/intr-08-2019-0343/full/html>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- KWAK, Haewoon; BLACKBURN, Jeremy; HAN, Seungyeop. Exploring cyberbullying and other toxic behavior in team competition online games. In: **Proceedings of the 33rd annual ACM conference on human factors in computing systems**. 2015. p. 3739-3748. ISBN:978-1-4503-3145-6. DOI: <https://doi.org/10.1145/2702123.2702529>. Disponível em: <https://dl.acm.org/doi/proceedings/10.1145/2702123>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- LAPIDOT-LEFLER, Noam; BARAK, Azy. Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. **Computers in human behavior**, v. 28, n. 2, p. 434-443, 2012. ISSN: 0747-5632. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2011.10.014>. Disponível em: <https://www.sciencedirect.com/science/article/abs/pii/S0747563211002317>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- LEVITSKY, Steven; ZIBLATT, Daniel. **Como as democracias morrem**. Trad.: Renato Aguiar. 1.a ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2018. 270 p.
- LEWIS, Rebecca; CHRISTIN, Angèle. Platform drama: Cancel culture, celebrity, and the struggle for accountability on YouTube. **New Media & Society**, v. 24, n. 7, p. 1632-1656, 2022. ISSN: 1461-7315. DOI: <https://doi.org/10.1177/14614448221099235>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/14614448221099235>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- LILLA, Mark. **O progressista de ontem e o do amanhã**. Desafios da democracia liberal no mundo pós-políticas identitárias. Trad.: Berilo Vargas. 1a. ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2018. 115 p.
- LIVINGSTONE, Sonia; NANDI, Anulekha; BANAJI, Shakuntala; STOILOVA, Mariya. *Young adolescents and digital media: uses, risks and opportunities in low-and middle-income countries: a rapid evidence review*. Report. Gage, 2017. Disponível em: https://eprints.lse.ac.uk/83753/1/Livingstone_Young_Adolescents_Digital_Media.pdf. Acesso em: 10 nov. 2024.
- LIVINGSTONE, Sonia. Internet literacy: a negociação dos jovens com as novas oportunidades on-line. **MATRIZES**, v. 4, n. 2, p. 11-42, 2011. ISSN: 1982-2073. DOI: <https://doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v4i2p11-42>. Disponível em: <https://revistas.usp.br/matrizes/article/view/38290>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- LO, Jane C. Empowering Young People through Conflict and Conciliation: Attending to the Political and Agonism in Democratic Education. **Democracy & Education**, v. 25, n. 1, 2017. ISSN: 2164-7992. Disponível em: <https://democracyeducationjournal.org/home/vol25/iss1/2/>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- MASSANARI, Adrienne. #Gamergate and The Fapping: How Reddit's algorithm, governance, and culture support toxic technocultures. **New media & society**, v. 19, n. 3, p. 329-346, 2017. ISSN: 1461-4448. DOI: <https://doi.org/10.1177/1461444815608807>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/abs/10.1177/1461444815608807>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- MCDOUGALL, Julian; BRITES, Maria-José; COUTO, Maria-João; LUCAS, Catarina. Digital literacy, fake news and education. **Cultura y Educación**, v. 31, n. 2, p. 203-212, 2019. ISSN: 1135-6405. DOI: <https://doi.org/10.1080/11356405.2019.1603632>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/11356405.2019.1603632>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- MIGUEL, Luis Felipe; FONTENELLE, Alana. Laceração ou formação: modos do discurso político no Instagram. In: 10ª Edição do Congresso da Associação Brasileira de Pesquisadores em Comunicação e Política, Universidade Federal do Ceará. **Anais [...]**. Fortaleza, 2023. ISSN: 2447 – 4797. Disponível em: <http://compolitica.org/novo/wp-content/uploads/2023/05/GT-07-paper-Lacracao-redux-Luis-Felipe-Miguel.pdf>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- MISKOLCI, Richard. **Batalhas morais**. Política identitária na esfera pública técnico-midiatizada. Belo Horizonte: Autêntica, 2021. 110 p.
- MOROZOV, E. Bigh tech. **A ascensão dos dados e a morte da política**. Trad.: Cláudio Marcondes. 1a. ed. São Paulo: Editora Ubu, 2018. 192 p.
- MOUFFE, Chantal. Por um modelo agonístico de democracia. **Rev. Sociol. Polít.**, v. 25, p. 165-175, 2006. ISSN: 1678-9873. DOI: <https://doi.org/10.1590/S0104-44782005000200003>. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/rsocp/a/k5cVRT5zZcDBcYpDCTxTMPc/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- MOUNK, Yascha. **The identity trap**: A story of ideas and power in our time. Nova Iorque: Penguin Press New York, 2023. s. p.
- NORRIS, Pippa. Cancel culture: Myth or reality?. **Political studies**, v. 71, n. 1, p. 145-174, 2023. DOI: <https://doi.org/10.1177/00323217211037023>. ISSN: 1467-9248. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/00323217211037023>. Acesso em: 10 nov. 2024.

- PEACOCK, Cynthia; LEAVITT, Engaging Young People: Deliberative Preferences in Discussions About News and Politics. **Social Media + Society**. January-March 2016, p. 1–11, 2016. ISSN: 2056-3051. DOI: <https://doi.org/10.1177/2056305116637096>. Disponível em: <https://journals.sagepub.com/doi/10.1177/2056305116637096>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- POELL, Thomas, NIEBORG, David, VAN DIJCK, José. Plataformização. **Fronteiras**. v. 22, n. 1. 2020. ISSN: 1984-8226. DOI: <https://doi.org/10.4013/fem.2020.221.01>. Disponível em: <http://www.revistas.unisinos.br/index.php/fronteiras/article/view/fem.2020.221.01>. Acesso em: 04 nov. 2023.
- PRZEWORSKI, Adam. **Crises da democracia**. Trad.: Berilo Vargas. 1a. ed. Rio de Janeiro: Zahar, 2018. 268 p.
- RUNCIMAN, David. **Como a democracia chega ao fim**. Trad.: Sérgio Flaskman. 1a. ed. São Paulo: Editora Todavia, 2018. 267 p.
- OTT, Brian L. The age of Twitter: Donald J. Trump and the politics of debasement. **Critical studies in media communication**, v. 34, n. 1, p. 59-68, 2017. ISSN: 1479-5809. DOI: <https://doi.org/10.1080/15295036.2016.1266686>. Disponível em: <https://www.tandfonline.com/doi/full/10.1080/15295036.2016.1266686>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- ROSS, Loretta. I'm a black feminist. I think call-out culture is toxic. **The New York Times (online)**, 17 ago. 2019. Disponível em: <https://www.nytimes.com/2019/08/17/opinion/sunday/cancel-culture-call-out.html>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- SCOLARI, Carlos Alberto. Alfabetismo transmedia: estratégias de aprendizaje informal y competencias mediáticas en la nueva ecología de la comunicación. **Telos: Revista de pensamiento sobre Comunicación, Tecnología y Sociedad**. Fev/Mai. 2016. ISSN: 0213-084X. Disponível em: https://moodle4vz.unsl.edu.ar/moodle/pluginfile.php/33020/mod_resource/content/1/Scolari_Telos_educacion%20informal%20y%20transmedia.pdf. Acesso em: 10 nov. 2024.
- SCOLARI, Carlos A.; MASANET, Maria-José; GUERRERO-PICO, Mar; ESTABLÉS, María-José Transmedia literacy in the new media ecology: Teens' transmedia skills and informal learning strategies. *El profesional de la información*, v. 27, n. 4, pp. 801-812. 2018. DOI: <https://doi.org/10.3145/epi.2018.jul.09>. ISSN: 1699-2407 Disponível em: http://transmedialiteracy.upf.edu/sites/default/files/files/TL_whit_en.pdf. Acesso em: 15 nov. 2023.
- SULER, John. The online disinhibition effect. **Cyberpsychology & Behaviour**, v. 7, n. 3, p. 321-326, 2004. ISSN: 2152-2723. DOI: 10.1089/1094931041291295. Disponível em: https://johnsuler.com/article_pdfs/online_dis_effect.pdf. Acesso em: 10 nov. 2024.
- WACHS, Sebastian; WRIGHT, Michelle F. Associations between bystanders and perpetrators of online hate: The moderating role of toxic online disinhibition. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, v. 15, n. 9, 2018. ISSN: 1660-4601. DOI: <https://doi.org/10.3390/ijerph15092030>. Disponível em: <https://www.mdpi.com/1660-4601/15/9/2030>. Acesso em: 10 nov. 2024.
- ZUBOFF, Shoshana. **A era do capitalismo de vigilância**. A luta por um futuro humano na nova fronteira do poder. Trad.: George Schlesinger. 1a. ed. Rio de Janeiro: Intrínseca, 2020. 798 p.

Sobre os autores

Tatiana Güenaga Aneas
tatianeas@academico.ufs.br

Professora do Departamento de Comunicação Social e do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe. Doutora em Comunicação e Cultura Contemporâneas (Universidade Federal da Bahia). Pós-doutorado no Instituto Nacional de Ciência e Tecnologia em Democracia Digital (INCTDD). Membro do Grupo de Pesquisa Laboratório de Análise em Visualidades, Narrativas e Tecnologias (Lavint) e da Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais. Coordenadora da Liga Acadêmica de Representação e Participação Políticas (LARPP/UFS).

Vitor José Braga Mota Gomes
vitor.braga@ichca.ufal.br

Professor doutor do Curso de Jornalismo da Universidade Federal de Alagoas (UFAL) e do Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Sergipe (PPGCOM-UFS). Pesquisa na área da comunicação e cultura digital, especialmente acerca dos processos interacionais nas mídias sociais. Compõe o Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade; o Laboratório de Estudos em Tecnologia e Sociedade e a Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais.

Carina Luisa Ochi Flexor
carina.flexor@fac.unb.br

Docente da Faculdade de Comunicação, do Programa de Pós-Graduação em Comunicação (PPGCOM) e do Programa de Pós-Graduação em Artes Visuais (PPGAV) da Universidade de Brasília (UnB). Doutora em Arte e Cultura Visual pela Universidade Federal de Goiás (UFG). Membro do Grupo de Pesquisa MediaLab – Grupo de Pesquisa, Desenvolvimento e Inovação em Mídias Interativas, do MediaLab – Laboratório de Pesquisa em Arte Computacional e da Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais.

Bianca Becker
biancabecker@ufba.br

Psicóloga. Doutora em Psicologia. Professora Adjunta da Faculdade de Educação (FACED) da Universidade Federal da Bahia. Líder do Grupo de Estudos e Pesquisa em Processos Desenvolvimentais, Educação e Culturas Contemporâneas - PRODECC). Pesquisadora do Grupo “Educação, Redes Sociotécnicas e Culturas e Digitais” - EDUTECC e do Grupo de Pesquisa Brincadeiras e Contextos Culturais. Membro do GT Brinquedo, Aprendizagem e Saúde da Associação Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Psicologia (ANPEPP). Membro da Rede de Pesquisa em Narrativas Midiáticas e Práticas Sociais.

Recebido em: 18/04/2024
Aprovado em: 12/11/2024

Editoras Responsáveis:
Marialva Barbosa e Sonia Virgínia Moreira



Este artigo é publicado em acesso aberto (Open Access) sob a licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional (CC- BY). Os autores retêm todos os direitos autorais, transferindo para a Intercom: Revista Brasileira de Ciências da Comunicação o direito de realizar a publicação original e mantê-la sempre atualizada.