

UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ

TOMÁS AUGUSTO SIEDLESKI

TAXONOMIA DO LINCHAMENTO VIRTUAL: UMA PROPOSTA DE VOCABULÁRIO
CONTROLADO PARA REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

CURITIBA

2025

TOMÁS AUGUSTO SIEDLESKI

TAXONOMIA DO LINCHAMENTO VIRTUAL: UMA PROPOSTA DE VOCABULÁRIO
CONTROLADO PARA REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação do Setor de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Paraná, como requisito à obtenção do título de Mestre em Gestão da Informação.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Eduardo Botelho-Francisco

Coorientador: Prof. Dr. Luiz Rogério Lopes Silva

CURITIBA

2025

DADOS INTERNACIONAIS DE CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO (CIP)
UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ
SISTEMA DE BIBLIOTECAS – BIBLIOTECA CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS

Siedleski, Tomás Augusto

Taxonomia do linchamento virtual : uma proposta de vocabulário controlado para representação da informação. / Tomás Augusto Siedleski – Curitiba, 2025.

1 recurso on-line : PDF.

Dissertação (Mestrado) – Universidade Federal do Paraná, Setor de Ciências Sociais Aplicadas, Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação.

Orientador: Prof. Dr. Rodrigo Eduardo Botelho-Francisco.

Coorientador: Prof. Dr. Luiz Rogério Lopes Silva.

1. Gestão da Informação. 2. Taxonomia. 3. Organização do conhecimento 4. Redes sociais on-line. I. Botelho-Francisco, Rodrigo Eduardo. II. Silva, Luiz Rogério Lopes. III. Universidade Federal do Paraná. Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação. IV. Título.

TERMO DE APROVAÇÃO

Os membros da Banca Examinadora designada pelo Colegiado do Programa de Pós-Graduação GESTÃO DA INFORMAÇÃO da Universidade Federal do Paraná foram convocados para realizar a arguição da Dissertação de Mestrado de **TOMÁS AUGUSTO SIEDLESKI**, intitulada: **TAXONOMIA DO LINCHAMENTO VIRTUAL: UMA PROPOSTA DE VOCABULÁRIO CONTROLADO PARA REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO**, sob orientação do Prof. Dr. RODRIGO EDUARDO BOTELHO FRANCISCO, que após terem inquirido o aluno e realizada a avaliação do trabalho, são de parecer pela sua APROVAÇÃO no rito de defesa. A outorga do título de mestre está sujeita à homologação pelo colegiado, ao atendimento de todas as indicações e correções solicitadas pela banca e ao pleno atendimento das demandas regimentais do Programa de Pós-Graduação.

CURITIBA, 17 de Outubro de 2025.

Assinatura Eletrônica

05/11/2025 09:12:33.0

RODRIGO EDUARDO BOTELHO FRANCISCO
Presidente da Banca Examinadora

Assinatura Eletrônica

09/11/2025 23:58:38.0

PAULA CARINA DE ARAUJO
Avaliador Interno (UNIVERSIDADE FEDERAL DO PARANÁ)

Assinatura Eletrônica

03/11/2025 15:38:01.0

FABIO MAGALHAES CANDOTTI
Avaliador Externo (UNIVERSIDADE FEDERAL DO AMAZONAS)

Assinatura Eletrônica

01/11/2025 16:21:21.0

LUIZ ROGÉRIO LOPES SILVA
Coorientador(a)

AGRADECIMENTOS

À Universidade Federal do Paraná, agradeço pela oportunidade de formação e pelo conhecimento construído ao longo da graduação e do mestrado, que transformaram minha trajetória acadêmica e pessoal.

Ao meu orientador, Prof. Dr. Rodrigo Eduardo Botelho-Francisco, registro minha profunda admiração e gratidão por todos os ensinamentos, pela orientação generosa e pela parceria que me acompanharam em cada etapa desta pesquisa.

Ao meu coorientador, Luiz Rogério Lopes Silva, agradeço pela escuta atenta, pelas provocações intelectuais e pelo apoio fundamental no desenvolvimento deste trabalho.

Aos membros da banca avaliadora, manifesto minha sincera consideração pela leitura cuidadosa, pelas críticas construtivas e pelas sugestões que elevaram a qualidade desta dissertação.

Ao Grupo de Pesquisa InfoMedia (Information & Media Lab), que tenho a honra de integrar, deixo meu reconhecimento pela presença constante durante todo o processo, tanto nos momentos de entusiasmo quanto nos de dificuldade. Conviver com esse grupo é uma experiência de aprendizado e afeto.

À minha companheira, Elys Maryna Zioli, agradeço pelo amor, pela paciência e pela compreensão. Aos meus pets, Bolota, Spock e Espetinho, sou grato pelo carinho incondicional e por tornarem meus dias mais leves.

Aos meus pais, Roseli Siedleski e Juarez Siedleski, agradeço pelo apoio, pelo incentivo e pela confiança, que sempre me deram forças para seguir em frente.

E, por fim, a todos os amigos e amigas que estiveram ao meu lado, ofereço meu agradecimento mais caloroso pela presença, pela escuta e pela partilha ao longo dessa caminhada.

“Taxonomies: Not as boring as you think”

Seth Earley

RESUMO

O Linchamento Virtual, apesar de recorrente nos ambientes digitais, apresenta grande diversidade de definições e ainda carece de sistematização conceitual. O termo é frequentemente empregado como sinônimo de práticas abusivas distintas, o que gera imprecisão terminológica e dificuldades tanto para a pesquisa acadêmica quanto para os processos de moderação de conteúdo em plataformas digitais. Considerando essa lacuna, este trabalho tem como objetivo propor uma representação de Linchamento Virtual em língua portuguesa no Brasil. Especificamente, busca: (i) compreender o conceito de Linchamento Virtual; (ii) identificar e analisar termos, definições e classificações presentes na literatura; (iii) prototipar uma taxonomia, definindo estrutura e abordagem adequadas ao domínio; e (iv) validar a proposta junto a especialistas, incorporando contribuições para seu aprimoramento. A metodologia adotada possui caráter qualitativo, de natureza básica, exploratória e descritiva, fundamentada em revisão de literatura, pesquisa documental e comparação com taxonomias correlatas. O percurso metodológico seguiu um passo a passo elaborado pelo autor com base em Heather Hedden e Patrick Lambe. Como resultado, apresenta-se uma taxonomia modular, capaz de conciliar um núcleo estável, que assegura consistência e comparabilidade, com módulos flexíveis que permitem absorver variações contextuais, terminológicas e tecnológicas. A pesquisa contribui para o campo da Ciência e Gestão da Informação ao oferecer uma estrutura classificatória aplicada a um fenômeno social complexo, além de subsidiar a moderação de conteúdo em plataformas digitais, políticas de educação para a tolerância e estudos futuros sobre vulnerabilidades informacionais e digitais. As análises e discussões aqui desenvolvidas reforçam a relevância da representação do conhecimento para o enfrentamento de práticas abusivas no ambiente digital, promovendo rigor conceitual e utilidade prática.

Palavras-chave: Linchamento Virtual. Taxonomia. Redes sociais digitais. Representação da Informação. Organização do Conhecimento. Plataformas digitais. Interdisciplinar.

ABSTRACT

Virtual Lynching, despite being recurrent in digital environments, presents a wide diversity of definitions and still lacks conceptual systematization. The term is frequently used as a synonym for distinct abusive practices, which generates terminological imprecision and difficulties both for academic research and for content moderation processes on digital platforms. Considering this gap, this work aims to propose a representation of Virtual Lynching in Portuguese in Brazil. Specifically, it seeks to: (i) understand the concept of Virtual Lynching; (ii) identify and analyze terms, definitions, and classifications present in the literature on Virtual Lynching; (iii) prototype a taxonomy, defining the structure and approach appropriate to the domain; and (iv) validate the proposal with specialists, incorporating contributions for its improvement. The adopted methodology has a qualitative character, of a basic, exploratory, and descriptive nature, grounded in a literature review, documentary research, and comparison with related taxonomies. The methodological path followed a step-by-step procedure prepared by the author based on Heather Hedden and Patrick Lambe. As a result, a modular taxonomy is presented, capable of reconciling a stable core, which ensures consistency and comparability, with flexible modules that allow the absorption of contextual, terminological, and technological variations. The research contributes to the field of Information Science and Information Management by offering a classificatory structure applied to a complex social phenomenon, in addition to supporting content moderation on digital platforms, policies of education for tolerance, and future studies on informational and digital vulnerabilities. The analyses and discussions developed here reinforce the relevance of knowledge representation for confronting abusive practices in the digital environment, promoting conceptual rigor and practical usefulness.

Keywords: Virtual Lynching. Taxonomy. Digital Social Networks. Information Representation. Knowledge Organization. Digital Platforms. Interdisciplinary.

RESUMEN

El Linchamiento Virtual, a pesar de ser recurrente en los entornos digitales, presenta una gran diversidad de definiciones y aún carece de sistematización conceptual. El término se emplea con frecuencia como sinónimo de prácticas abusivas distintas, lo que genera imprecisión terminológica y dificultades tanto para la investigación académica como para los procesos de moderación de contenidos en plataformas digitales. Considerando esta laguna, este trabajo tiene como objetivo proponer una representación del Linchamiento Virtual en lengua portuguesa en Brasil. Específicamente, busca: (i) comprender el concepto de Linchamiento Virtual; (ii) identificar y analizar términos, definiciones y clasificaciones presentes en la literatura sobre el Linchamiento Virtual; (iii) prototipar una taxonomía, definiendo la estructura y el enfoque adecuados al dominio; y (iv) validar la propuesta junto a especialistas, incorporando contribuciones para su perfeccionamiento. La metodología adoptada posee carácter cualitativo, de naturaleza básica, exploratoria y descriptiva, fundamentada en revisión de literatura, investigación documental y comparación con taxonomías correlatas. El recorrido metodológico siguió un paso a paso elaborado por el autor con base en Heather Hedden y Patrick Lambe. Como resultado, se presenta una taxonomía modular, capaz de conciliar un núcleo estable, que asegura consistencia y comparabilidad, con módulos flexibles que permiten absorber variaciones contextuales, terminológicas y tecnológicas. La investigación contribuye al campo de la Ciencia y Gestión de la Información al ofrecer una estructura clasificatoria aplicada a un fenómeno social complejo, además de subsidiar la moderación de contenidos en plataformas digitales, políticas de educación para la tolerancia y estudios futuros sobre vulnerabilidades informacionales y digitales. Los análisis y discusiones aquí desarrollados refuerzan la relevancia de la representación del conocimiento para el enfrentamiento de prácticas abusivas en el entorno digital, promoviendo rigor conceptual y utilidad práctica.

Palabras clave: Linchamiento virtual. Taxonomía. Redes Sociales Digitales. Representación de la información. Organización del Conocimiento. Plataformas Digitales. Interdisciplinario.

LISTA DE FIGURAS

FIGURA 1 - EXEMPLOS DE TAXONOMIA HIERÁRQUICA.....	29
FIGURA 2 - EXEMPLO DE TAXONOMIA FACETADA.....	31
FIGURA 3 - EXEMPLO DE TAXONOMIA POLI-HIERARQUIA	32
FIGURA 4 - EXEMPLO DE TAXONOMIA COMBINADA	33
FIGURA 5 - EXEMPLO DE TAXONOMIA MODULAR	34
FIGURA 6 - EXEMPLO DE ABORDAGEM TOP-DOWN	35
FIGURA 7 - EXEMPLO DE ABORDAGEM BOTTOM-UP	35
FIGURA 8 - EXEMPLO DE ABORDAGEM MIDDLE-OUT	36
FIGURA 9 - EXEMPLOS DE MANCHETES VINCULADAS NA MÍDIA.....	46
FIGURA 10 - EXEMPLOS DE COMENTÁRIOS QUE CRITICARAM KAROL CONKÁ NO TWITTER	47
FIGURA 11 - EXEMPLOS DE COMENTÁRIOS QUE CRITICARAM PATRÍCIA MOREIRA NO FACEBOOK	48
FIGURA 12 - PRIMEIRA VERSÃO DA TAXONOMIA MODULAR DO LINCHAMENTO VIRTUAL	71
FIGURA 13 - tlv.br 1.1	76

LISTA DE QUADROS

QUADRO 1 - ETAPAS PARA CRIAÇÃO DE TAXONOMIA.....	38
QUADRO 2 - ARTIGOS COM TAXONOMIA.....	39
QUADRO 3 - EXEMPLOS DE DEFINIÇÕES DE LV CONTIDAS NOS TRABALHOS ANALISADOS	57
QUADRO 4 - TERMOS UTILIZADOS PELAS PLATAFORMAS DE MÍDIAS SOCIAIS	58
QUADRO 5 - CLASSIFICAÇÃO METODOLÓGICA DA PESQUISA	65
QUADRO 6 – PASSO A PASSO PARA A CRIAÇÃO DA TAXONOMIA.....	66

LISTA DE ABREVIATURAS OU SIGLAS

API	- Application Programming Interface
CI	- Ciência da Informação
CMS	- Sistema de gerenciamento de conteúdo
GI	- Gestão da Informação
IA	- Inteligência Artificial
ISKO	- International Society for Knowledge Organization
KIS	- Known Item Search
LGPD	- Lei Geral de Proteção de Dados
LV	- Linchamento Virtual
OC	- Organização do Conhecimento
OI	- Organização da Informação
PL	- Projeto de lei
RC	- Representação do Conhecimento
SKOS	- Simple Knowledge Organization System
SOC	- Sistema de Organização do Conhecimento
TIC	- Tecnologia de Informação e Comunicação

SUMÁRIO

	APRESENTAÇÃO.....	14
1.	INTRODUÇÃO	16
1.1	ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO	21
2	PERSPECTIVAS TEÓRICAS DE REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO E TAXONOMIAS	23
2.1	TAXONOMIAS.....	25
2.1.1	Tipos e abordagens de taxonomia.....	28
2.2	TAXONOMIA APLICADA	37
2.2.1	Taxonomia para contextos de moderação.....	43
2.2.2	Delimitação de escopo e prevenção do <i>scope creep</i> na construção taxonômica	44
3	LINCHAMENTO VIRTUAL: CONTEXTO, CONCEITOS E DIMENSÕES....	46
3.1	O QUE É O LINCHAMENTO?	46
3.2	LINCHAMENTO NA ERA DIGITAL	54
3.3	DIMENSÕES DO LINCHAMENTO VIRTUAL.....	56
4	MÉTODOS E TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO DA TAXONOMIA DO LINCHAMENTO VIRTUAL.....	64
4.1	CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA	64
4.2	PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO	65
4.3	QUESTÕES ÉTICAS.....	73
5	PROPOSTA DE UMA TAXONOMIA DE LINCHAMENTO VIRTUAL EM LÍNGUA PORTUGUESA.....	75
6	CONSIDERAÇÕES FINAIS	84
6.1	LIMITAÇÕES DA PESQUISA.....	85
6.2	TRABALHOS FUTUROS.....	86
	REFERÊNCIAS.....	88
	APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES DE LINCHAMENTO VIRTUAL CONTIDAS NOS TRABALHOS ANALISADOS	95
	APÊNDICE 2 – TABELA DE APOIO	96
	APÊNDICE 3 – TLV.BR 1.1	98

APRESENTAÇÃO

Este trabalho é, para mim, mais que um exercício acadêmico. Ele representa a continuidade de caminhos abertos ainda na graduação em Gestão da Informação, aqui na UFPR, quando, em meu Trabalho de Conclusão de Curso, analisei episódios de Linchamento Virtual envolvendo a cantora Karol Conká no Twitter, em março de 2021. Naquele momento, ainda iniciante na pesquisa, aprendi que investigar fenômenos digitais significa também encarar tensões sociais profundas, e percebi como a informação, quando circula de forma enviesada, pode produzir sofrimento e exclusão.

Sempre fui inquieto e questionador. Durante a graduação, tive contato com o livro iKRITIKA – Estudos Críticos em Informação (Bezerra et al.), que despertou em mim a vontade de problematizar estruturas de poder, desigualdades e exclusões mediadas pela informação. Mais tarde, meu ingresso no grupo de pesquisa InfoMedia – Information & Media Lab não apenas consolidou esse interesse, mas também me ofereceu um espaço de troca intelectual e afetiva com colegas e professores que admiro profundamente. Conviver semanalmente com esse grupo tem sido, para além de experiência acadêmica, uma experiência humana.

Nasci nos anos 1990 e testemunhei de perto a chegada da Internet às casas brasileiras, a explosão das primeiras redes sociais digitais e a transformação desses ambientes em plataformas globais. Cresci junto com essa evolução. Conversei no Bate-papo UOL, tive MSN, Fotolog, Orkut, Facebook e Twitter. Talvez por isso o Linchamento Virtual, fenômeno tão marcante de nossa era digital, tenha se tornado objeto de minha atenção e preocupação.

Meu projeto inicial era analisar a identificação da informação em diferentes plataformas digitais, mas percebi que os caminhos da pesquisa são também moldados por forças externas. Nos últimos anos, a crescente valorização comercial dos dados acarretou uma tendência clara de restrição no acesso via APIs das redes sociais digitais, especialmente para usos acadêmicos. O que poderia ter sido uma barreira transformou-se em oportunidade. A construção de uma taxonomia passou a ser o novo caminho. Aceitei o desafio de entrar em um terreno novo para mim, e foi nesse percurso que encontrei noções, metodologias e possibilidades que ampliaram meus horizontes.

Não trilhei esse caminho sozinho. Tive ao meu lado meu orientador e coorientador, que mais do que mestres foram parceiros de caminhada. A eles, devo não apenas aprendizados, mas também amizade, confiança e incentivo. Com eles, cada dificuldade pôde ser encarada com serenidade e coragem.

Esta dissertação é resultado de inquietações, afetos e escolhas. Espero que sua leitura não apenas apresente uma proposta acadêmica, mas que também deixe transparecer o compromisso ético que me moveu em dar nome, estrutura e visibilidade a um fenômeno doloroso, que atravessa vidas reais e que precisa ser melhor compreendido.

Desejo a todas e todos uma boa leitura, e que este trabalho seja, ainda que pequeno, uma contribuição para o debate sobre Linchamento Virtual e para os caminhos da Ciência e Gestão da Informação.

Curitiba, 06 de dezembro de 2025.

1. INTRODUÇÃO

Este trabalho se insere no esforço de aprofundar a compreensão do Linchamento Virtual (LV), por meio de um debate conceitual e terminológico, com ênfase na Representação da Informação. Como observa Araújo (2021), um dos problemas epistêmicos contemporâneos da Ciência da Informação (CI) é a disputa e a fluidez de termos como *fake news*, testemunho falso, discurso de ódio, negacionismo científico, desinformação, infodemia e pós-verdade. A esse repertório, soma-se o conceito de Linchamento Virtual, foco central desta pesquisa.

Definir Linchamento Virtual constitui um desafio, dada a complexidade e a fluidez do fenômeno no ambiente digital. Sua caracterização envolve múltiplas dimensões, tornando difícil estabelecer um conceito estrito que abarque todas as suas nuances. Elementos como anonimato, viralização e cultura do cancelamento contribuem para essa dificuldade, exigindo definições que conciliem generalização e especificidade, sem ignorar a diversidade e a evolução constante do fenômeno.

De acordo com Mercuri (2016, 2020) e Macedo (2018), o Linchamento Virtual caracteriza-se por episódios de exposição e humilhação pública, denúncias, julgamentos e atos de justicamento popular ocorridos na Internet, cujos efeitos frequentemente transcendem o ambiente digital. Adicionamos a essa definição os conceitos de tortura e vigilantismo, conforme discutido por Candotti, Pinheiro e Alves (2019) e Candotti, Silva e Lourenço (2022).

Ainda que o LV represente uma manifestação contemporânea, ele reconfigura práticas punitivas historicamente anteriores à Internet (França Junior; Santos; Albuquerque, 2021). Tanto o linchamento físico quanto o virtual compartilham características centrais, como a violência coletiva, o caráter punitivista e moralizante, a seletividade contra grupos vulneráveis e o vigilantismo, em que coletividades assumem o papel de julgar e punir diante da suposta ineficiência das instituições de justiça. Ambos buscam impor sofrimento às vítimas: físico, no caso do linchamento tradicional, e psicológico no Linchamento Virtual, em que humilhação pública, perseguição e exclusão social funcionam como formas de tortura psicológica (Candotti, Pinheiro e Alves, 2019; Candotti, Silva e Lourenço, 2022).

Contudo, existem diferenças substanciais. Enquanto o linchamento físico ocorre em espaços concretos e geralmente é pontual, o Linchamento Virtual acontece em ambientes digitais, com alcance potencialmente global e duração prolongada. As

tecnologias digitais (como plataformas de mídias sociais e algoritmos) amplificam e perpetuam as punições, permitindo que a violência ultrapasse fronteiras físicas e temporais. Assim, o Linchamento Virtual configura uma nova modalidade de aplicação da justiça informal, descentralizada e amplificada pela tecnologia, demandando novas abordagens teóricas e jurídicas.

Embora muitas pessoas reconheçam episódios de Linchamento Virtual quando os presenciam, frequentemente não conseguem explicar conceitualmente o fenômeno. Ademais, o termo Linchamento Virtual permanece em disputa nos campos acadêmico e social, não havendo consenso consolidado quanto à sua definição.

Diante desse cenário, este estudo propõe uma representação do LV, a partir da perspectiva da Representação da Informação, na forma de uma taxonomia, que permita sua melhor compreensão e recuperação em ambientes digitais. Para tanto, apresenta uma revisão bibliográfica com obras que vêm, desde a década de 1990, discutindo o estabelecimento do termo e os potenciais impactos da plataformização da violência.

As taxonomias de informação, embora mais difundidas a partir dos anos 2000, têm se consolidado como ferramentas versáteis no campo da representação da informação, sendo cada vez mais utilizadas não apenas para descrever objetos físicos, mas também para classificar e organizar conceitos abstratos e fenômenos sociais complexos (Hedden, 2016). Em comparação com outros Sistemas de Organização do Conhecimento (SOCs), como tesouros ou ontologias, as taxonomias oferecem um equilíbrio entre estrutura hierárquica e flexibilidade terminológica, sendo especialmente úteis em domínios com fronteiras conceituais ainda indefinidas ou em disputa, como é o caso do Linchamento Virtual. A escolha por uma taxonomia justifica-se, portanto, pela sua capacidade de representar níveis de generalidade e especificidade, acomodando múltiplos significados e facilitando a negociação conceitual em ambientes digitais.

Nesse contexto, a taxonomia é uma estratégia para tornar explícita a estrutura do domínio, organizando os elementos constitutivos do fenômeno de forma sistemática. Isso permite não apenas uma melhor recuperação da informação e seleção de termos de busca, mas também o aprimoramento de sistemas de moderação automatizada e de análise crítica sobre como determinados conteúdos são categorizados e tratados pelas plataformas.

Trabalhos anteriores já demonstraram o potencial dessa abordagem para representar fenômenos contemporâneos do ecossistema informacional. Destacam-se, por exemplo, as taxonomias desenvolvidas por Llinares (2016) e por Fillies et al. (2025) para análise de comunicação violenta e discurso de ódio, além da tipologia proposta por Brennen et al. (2020) para categorizar diferentes tipos de *fake news* e desinformação.

Assim, considerando a complexidade da moderação de conteúdos em plataformas de mídias sociais, a inconsistência conceitual do domínio, a necessidade em tornar explícita a natureza do fenômeno e os recursos oferecidos pela Ciência da Informação para representar e organizar o conhecimento, esta dissertação busca responder à seguinte pergunta:

Como representar o Linchamento Virtual em língua portuguesa, no Brasil?

Para responder essa pergunta, estabeleceu-se o seguinte objetivo: **Propor uma representação de Linchamento Virtual em língua portuguesa no Brasil**. De forma específica, estabeleceu-se os seguintes objetivos específicos:

- a) Compreender o conceito de Linchamento Virtual;
- b) Identificar e analisar termos, definições e classificações presentes na literatura sobre o Linchamento Virtual;
- c) Prototipar uma proposta de taxonomia, definindo a estrutura e abordagem mais adequadas ao domínio.
- d) Validar a taxonomia junto a especialistas, incorporando contribuições para aprimoramento e aplicabilidade futura.

A proposta se justifica tendo em vista que, apesar de prometerem ambientes seguros para a livre expressão e o compartilhamento de informações, as plataformas de mídias sociais nem sempre atuam de forma eficaz para garantir essas condições. Em janeiro de 2025, a decisão da Meta¹ de encerrar a checagem independente de fatos no Facebook e no Instagram foi amplamente repercutida pela imprensa nacional e internacional, alertando para os riscos do enfraquecimento das políticas de

¹ Meta é uma empresa de tecnologia dona de plataformas como Facebook, Instagram e WhatsApp. (<https://www.meta.com/>)

moderação de conteúdo. O desmonte desses mecanismos pode intensificar a circulação de desinformação, ampliar discursos de ódio e influenciar o comportamento de outras plataformas (Adania, 2025).

A moderação de conteúdo é uma atividade essencial no ambiente digital, pois assegura a proteção dos usuários, a remoção de conteúdos ilegais e a organização da informação em circulação. Como destacam Poletto e Santos de Moraes (2022), ela desempenha um papel fundamental no enfrentamento de publicações abusivas e práticas como o discurso de ódio.

A moderação de conteúdo, entretanto, não é apenas uma questão técnica ou operacional das plataformas digitais, mas um fenômeno profundamente social e político. Ela envolve disputas por visibilidade, poder simbólico e controle da narrativa pública. Em nome da proteção contra abusos, as plataformas exercem um papel de filtro do discurso social, atuando como “curadoras” da esfera pública digital — o que levanta tensões entre liberdade de expressão e responsabilidade informacional (Gillespie, 2018). Além disso, o poder de moderação concentra-se em empresas privadas transnacionais, que operam com critérios opacos e assimétricos, muitas vezes reproduzindo desigualdades geográficas, linguísticas e políticas (Zuboff, 2020). A ausência de regulação eficaz e a pressão de diferentes atores — sejam governos, movimentos sociais ou corporações — transformam a moderação em um campo de disputa por direitos e por reconhecimento, em que as decisões sobre o que permanece ou é removido impactam diretamente as dinâmicas democráticas e o exercício da cidadania no ambiente digital.

Neste contexto, a taxonomia apresenta-se como um recurso estratégico para aprimorar a moderação. Ao fornecer uma estrutura organizada para classificar e identificar diferentes tipos de conteúdo, a taxonomia contribui para a eficiência e a precisão dos processos de detecção, tanto humanos quanto automatizados, facilitando a identificação de ameaças emergentes. Este trabalho aborda a taxonomia tanto como conceito da Ciência da Informação quanto como instrumento aplicado à Gestão da Informação digital.

Verifica-se, portanto, um tema oportuno de estudo, ao qual desejamos contribuir para a reflexão, pois as constantes inovações tecnológicas e digitais trazem à tona novas faces da expressão social, tornando indispensável aos profissionais da informação o esforço contínuo de estudar e compreender como essas relações em ambientes digitais ocorrem. Há urgência em desenvolver modelos de Representação

da Informação do LV para subsidiar políticas de moderação e em buscar alternativas mais assertivas para o monitoramento de conteúdo online abusivo.

Além disso, a ausência de estudos voltados à representação formal do Linchamento Virtual compromete a elaboração de políticas públicas capazes de responder às demandas de uma sociedade crescentemente mediada por tecnologias digitais. Fenômenos como o LV, o cyberbullying e a disseminação de *fake news* são manifestações recorrentes das tensões informacionais contemporâneas, demandando estratégias classificatórias que subsidiem ações de prevenção, responsabilização e educação digital.

LV também está dentro do escopo das vulnerabilidades, que revelam facetas da perpetuação dos processos de segregação, preconceito e intolerância da sociedade. Questões que envolvem Vulnerabilidade Digital (Junqueira; Botelho-Francisco, 2021) merecem atenção em nossos tempos.

A contribuição científica deste estudo é proposta pela busca e aprofundamento na área de Gestão da Informação, por meio do levantamento bibliográfico, a fim de fazer um debate a respeito do termo LV e oferecer um instrumento que está diretamente ligado aos estudos de Organização e Representação da Informação e Conhecimento: a construção taxonômica do LV.

Para o Programa de Pós-Graduação em Gestão da Informação (PPGGI), a contribuição está na melhoria do acervo de estudos sobre Representação e Organização da Informação e do Conhecimento, Plataformas Digitais e comportamento digital, incluindo aspectos como a precisão, veracidade, confiança e replicabilidade metodológica que poderão ser utilizados em pesquisas sobre fenômenos de mau uso no ciberespaço.

O presente estudo originou-se também por interesse em assuntos relacionados ao ciberespaço e a forma com que os indivíduos se relacionam nestes ambientes. As plataformas estão hoje presentes no cotidiano da maior parte das pessoas e das sociedades, tornando assim todos possíveis vítimas dentro destes espaços virtuais. Somado a isso, existe o interesse do pesquisador por estudos de Gestão da Informação voltados para perspectivas sociais e para os chamados Estudos Críticos da Informação (Bezerra et al, 2019).

Cabe salientar que a dissertação é continuidade de um projeto iniciado na graduação do autor. O trabalho anterior observou a Gestão da Informação na

identificação de casos de Linchamento Virtual na antiga plataforma Twitter, através de Análise de Sentimento e Análise de Conteúdo.

A pretensão deste estudo, portanto, é analisar os elementos presentes nos LV, identificando suas funções enquanto conteúdo. A partir desta análise, chegaremos a uma taxonomia do LV, ou seja, uma classificação em diferentes categorias de conteúdo sob a abordagem teórico-metodológica da Ciência da Informação e da Organização do Conhecimento.

1.1 ESTRUTURA DA DISSERTAÇÃO

Os próximos dois capítulos formam o Referencial Teórico, dedicado à exploração dos conceitos centrais da área de Representação da Informação e o Linchamento Virtual. O primeiro capítulo refere-se à Representação da Informação, campo da Ciência da Informação que busca organizar e estruturar conceitos, documentos e fenômenos de modo a viabilizar sua recuperação, análise e uso em diferentes contextos. Nesse eixo, são explorados conceitos fundamentais, com destaque para as taxonomias como instrumentos de organização e moderação da informação em ambientes digitais.

O segundo capítulo aborda diretamente o Linchamento Virtual, fenômeno social complexo que emerge das dinâmicas de interação em rede e envolve processos de exposição, julgamento público e punição simbólica. Ao articular esses dois campos, busca-se oferecer uma base sólida para compreender os desafios de classificar e representar práticas sociais contemporâneas que se manifestam nas plataformas digitais. Além disso, discute-se a trajetória histórica do linchamento até sua configuração como Linchamento Virtual, destacando o contexto digital em que o fenômeno se manifesta, as principais dimensões que o caracterizam e os aspectos legais relacionados a essa prática.

O capítulo quatro apresenta os Procedimentos Metodológicos, caracterizando a pesquisa e descrevendo o passo a passo da construção da proposta de taxonomia do Linchamento Virtual. Em seguida, o capítulo cinco traz uma discussão sobre os Resultados, apresentando a versão consolidada da taxonomia, chamada de **tlv.br 1.1**. Por fim, o capítulo seis reúne as Considerações Finais, as Limitações da Pesquisa e sugestões para Trabalhos Futuros.

Espera-se que a leitura desta dissertação contribua para uma compreensão aprofundada do fenômeno e para o enfrentamento dos desafios que cercam a moderação de conteúdo de ódio online.

2 PERSPECTIVAS TEÓRICAS DE REPRESENTAÇÃO DA INFORMAÇÃO E TAXONOMIAS

A Organização e a Representação da Informação e do Conhecimento são áreas centrais da Ciência da Informação, voltadas a sistematizar o saber para torná-lo acessível e recuperável em diferentes contextos. A Organização do Conhecimento (OC) designa o campo teórico-prático que estuda métodos, instrumentos e processos para classificar, representar e estruturar o conhecimento socialmente produzido (Hjørland, 2008). Como sintetiza Lima (2020, p. 64), “organizar o conhecimento é olhar para um domínio e sistematizá-lo para sua representação.” Historicamente, a área remonta às obras de 1929 e 1933 sobre organização do conhecimento e ganha projeção a partir dos anos 1970, com a ISKO e Dahlberg (1993), que consolidam a classificação como método sistemático de agrupamento de objetos semelhantes (Mazzocchi, 2018; Lima, 2020).

A Organização do Conhecimento se concretiza por meio dos processos de organização do conhecimento (POC), como classificação, indexação, categorização e análise conceitual (Guimarães, 2000). Um de seus pilares é a Representação do Conhecimento (RC), que expressa conceitos e relações semânticas em estruturas como tesouros, ontologias e mapas conceituais (Gnoli, 2020). Complementarmente, a **Representação da Informação** descreve documentos por meio de metadados, palavras-chave e resumos, funcionando como elo entre conteúdos registrados e mecanismos de recuperação (Guimarães, 2000; Oliveira, 2007). Por isso a sua escolha no título desse trabalho. Já a Organização da Informação (OI) refere-se ao arranjo pragmático de dados e documentos em ambientes físicos ou digitais, com ênfase operacional no acesso (Oliveira, 2007).

Os Sistemas de Organização do Conhecimento (SOC) são produtos desses processos: classificações, tesouros, **taxonomias**, listas de autoridade e ontologias (Broughton, 2006). Eles estruturam conceitos e suas relações, promovendo coerência terminológica e integração de fontes heterogêneas, com impacto direto na recuperação da informação (Hjørland, 2007; 2016). Seguindo Hjørland (2008), os SOC podem ser entendidos em um sentido amplo (toda estrutura que facilita o acesso ao conhecimento) e em outro restrito (instrumentos técnicos com regras formais), permitindo tratá-los como fenômenos socioculturais e como artefatos técnicos. Entre os modos de busca, vale mencionar brevemente o *known item search* (KIS),

categorialmente distinto da busca por assunto por apoiar-se em metadados descritivos; retomaremos essa distinção na seção seguinte, ao discutir como as taxonomias estruturam metadados de assunto (Hjørland, 2025).

Do ponto de vista metodológico, a construção de SOC pode ser orientada pela análise de domínio, que investiga atores, gêneros documentais, práticas, terminologias e finalidades informacionais de uma área específica (Hjørland; Albrechtsen, 1995). Ao delimitar unidades conceituais e suas relações (hierárquicas, associativas e de equivalência) com base na epistemologia do campo e nas necessidades informacionais dos usuários, a análise de domínio ancora categorias em usos reais e melhora a precisão e a revocação na recuperação. Essa ancoragem impacta diretamente o desempenho dos Sistemas de Recuperação da Informação (SRI) (Rafferty; Hilderley, 2007).

No ecossistema digital contemporâneo (marcado por volume, heterogeneidade e ambiguidade semântica) os SOC funcionam como infraestrutura semântica para desambiguação, interoperabilidade e governança terminológica em repositórios, portais governamentais, CMS, e-commerce, ciência aberta e aplicações de IA/busca semântica. Entre os formatos de SOC, as taxonomias oferecem um equilíbrio favorável entre formalização e custo de implantação, atuando como camada de rotulagem e navegação que articula metadados de assunto com tarefas de recuperação e análise. Na próxima seção, examinar-se-á porque as taxonomias se tornaram o artefato preferido para integrar dados heterogêneos e apoiar decisões algorítmicas e humanas em contextos complexos.

Nesse mesmo horizonte, a OC auxilia a moderação ao padronizar rótulos, categorias e critérios de decisão usados nos fluxos de sinalização, triagem, decisão e apelação. Taxonomias, listas de autoridade e vocabulários controlados reduzem ambiguidade entre moderadores, asseguram consistência entre equipes e turnos, e possibilitam auditoria e melhoria contínua das políticas. A explicitação de relações semânticas (táticas, alvos, severidade, contexto) viabiliza regras operacionais e interoperabilidade entre ferramentas, além de fornecer dados estruturados para treinamento e avaliação de modelos automatizados. No caso de fenômenos como o Linchamento Virtual, uma taxonomia orientada por análise de domínio organiza elementos como evento-gatilho, autoria/coautoria, alvo/vítima, plataformas e consequências, favorecendo decisões consistentes, explicáveis e transparentes (cf. Hjørland, 2008; Hjørland; Albrechtsen, 1995; Souza; Tudhope; Almeida, 2012).

Cumpra assinalar a recorrente confusão conceitual entre taxonomias e ontologias. Embora ambas integrem os SOC, têm escopos distintos: as taxonomias orientam-se ao desenvolvimento de categorias e hierarquias para inserção e recuperação consistentes da informação, enquanto as ontologias avançam para a explicitação formal de significados e relações, buscando consenso linguístico/conceitual em domínios específicos (Vital; Café, 2011, p. 126). Não é possível afirmar que um sistema seja, em abstrato, mais adequado que outro; a escolha deve ser guiada pela aplicação e pelo contexto de uso. Neste trabalho, privilegia-se a taxonomia por sua adequação a ambientes específicos (como plataformas e portais) nos quais padronização terminológica, rotulagem consistente e navegabilidade hierárquica são requisitos centrais para organizar e representar informações e/ou conhecimento.

Dentre os SOC, as taxonomias destacam-se pela organização hierárquica clara, amplamente empregada em bibliotecas, repositórios, sistemas de busca e plataformas digitais (Gnoli, 2020; Broughton, 2006). Na próxima seção, aprofundamos suas características, funções e aplicações, articulando como a taxonomia media metadados de assunto e práticas de recuperação em ambientes digitais complexos.

2.1 TAXONOMIAS

A palavra "taxonomia" tem origem no grego: *taxis*, que significa arranjo ou ordem, e *nomos*, que significa lei ou ciência. Inicialmente utilizada em um dos ramos da Biologia voltado à classificação lógica e científica dos seres vivos, a noção de taxonomia foi posteriormente apropriada pelas ciências sociais, passando a ser usada para a classificação de conceitos.

Nos ambientes digitais, o uso de taxonomias está vinculado às formas automatizadas de organização da informação, tornando-se, por isso, objeto de interesse da Ciência da Informação (Edols, 2001; Adams, 2000; Plosker, 2005; Vital; Café, 2011)

Nesse sentido mais amplo, Hedden (2016) define a taxonomia como um sistema de organização ou estrutura do conhecimento. Para a autora, as taxonomias são um tipo específico de vocabulário controlado, estruturado hierarquicamente em forma de árvore.

Zeng (2008) define taxonomia como o processo de classificação de itens em grupos ou categorias organizadas segundo características específicas, destacando como elemento distintivo o uso predominante de relações hierárquicas. Essa estrutura reflete uma tradição filosófica e científica da cultura ocidental, que historicamente organiza o pensamento sob formas hierarquizadas — desde Aristóteles, Bacon e Hegel até as ciências formais contemporâneas (Olson, 2011).

Segundo Miranda (2014, p. 219), uma taxonomia é uma classificação baseada em critérios previamente definidos, com o objetivo de dividir um conjunto (taxon) em subgrupos (taxa) mutuamente excludentes e não ambíguos. Para Lambert (2006), a classificação envolve a ordenação de objetos em classes, com base na identificação de semelhanças e diferenças. Silva e Rocha (2010) reforçam que tais sistemas de classificação conferem ordem e sentido ao mundo, distinguindo-se pela análise da diversidade e uniformidade dos objetos.

Assim, as taxonomias combinam características de esquemas de classificação e tesauros (Zhonghong; Chaudhry; Khoo, 2006). Smiraglia (2021) afirma que a taxonomia é o ato essencial de qualquer ciência, uma vez que toda atividade científica começa com a identificação, agrupamento e desambiguação de observações empíricas, constituindo-se como o conjunto de referência conceitual de um domínio.

As taxonomias de informação são relativamente novas e estão crescendo em termos de suas aplicações, sobretudo a partir dos anos 2000 (Hedden, 2016).

Lambe (2007) acrescenta que taxonomias de informação podem refletir tanto relações fixas quanto dinâmicas, adaptando-se às necessidades dos usuários e organizações. Ao contrário das tipologias, em que as categorias derivam conceitualmente, as taxonomias partem de análises empíricas (Rich, 1992; Lambert, 2006). O pesquisador identifica variáveis relevantes, coleta dados e aplica técnicas analíticas para encontrar agrupamentos naturais homogêneos.

Hedden (2016) afirma que uma taxonomia útil não é uma mera lista de termos, mas sim uma estrutura relacional entre eles. Os relacionamentos podem ser de equivalência (termos preferenciais e não preferenciais), hierárquicos (mais amplos/restritos) ou associativos (relacionados).

Como Vital e Cafe (2011) observaram, a estrutura mais citada na literatura para a taxonomia é a hierárquica. Mas, quando damos atenção as taxonomias em ambientes corporativos, encontramos outras definições.

Autores como Woods (2004) apontam que, nas taxonomias corporativas, as relações precisam ser mais flexíveis. Um mesmo conteúdo pode ser relevante para diferentes departamentos, com finalidades distintas. Assim, taxonomias organizacionais vão além de descrever conteúdos: elas refletem objetivos, funções e fluxos institucionais.

Quando comparadas às taxonomias de classificação científica (como na tradição biológica), as taxonomias organizacionais se caracterizam por seu caráter funcional, dinâmico e contextualizado, atendendo diretamente às necessidades operacionais, estratégicas e comunicacionais das organizações. Essa especificidade é reconhecida e discutida por diversos autores, entre os quais se destacam Ramos e Rasmus (2003), Cisco e Jackson (2005) e Patrick Lambe (2007).

Ramos e Rasmus (2003), em relatório publicado pela Forrester Research, apresentam um conjunto de melhores práticas para o desenvolvimento e gerenciamento de taxonomias corporativas, ressaltando que essas estruturas devem estar alinhadas aos objetivos organizacionais e aos processos de negócio. Os autores enfatizam que a construção de taxonomias organizacionais exige o envolvimento de usuários e especialistas do domínio, além de patrocínio executivo e governança contínua, uma vez que tais estruturas devem ser constantemente revistas e atualizadas. Para os autores, taxonomias eficazes são aquelas capazes de integrar múltiplas plataformas informacionais (como intranets, portais e sistemas de gestão documental), promovendo não apenas o acesso à informação, mas também a interoperabilidade semântica e a eficiência operacional.

Na mesma linha, Cisco e Jackson (2005), em artigo publicado na *Information Management Journal*, destacam que a taxonomia organizacional é um instrumento central para ordenar o caos informacional existente em ambientes corporativos. As autoras defendem que a principal função de uma taxonomia nesse contexto é facilitar a localização, o uso e a reutilização da informação institucional, além de garantir conformidade regulatória em práticas de gestão documental. A construção dessas taxonomias deve refletir a realidade operacional da organização, sendo baseada na linguagem cotidiana dos funcionários e adaptada aos seus fluxos de trabalho. Além disso, Cisco e Jackson (2005) enfatizam a importância da usabilidade, da manutenção constante e da adesão dos usuários como fatores críticos de sucesso.

Já Patrick Lambe (2007), em sua obra *Organising Knowledge*, oferece uma abordagem mais abrangente e profundamente teórica sobre as taxonomias

organizacionais, articulando-as com os campos da gestão do conhecimento, da inovação institucional e da coordenação organizacional. O autor parte da premissa de que as taxonomias organizacionais não são apenas esquemas classificatórios, mas sim estruturas cognitivas e colaborativas que permitem aos membros da organização desenvolverem entendimentos compartilhados sobre seus domínios de atuação. Segundo Lambe, uma taxonomia organizacional é construída para apoiar atividades humanas reais, e deve emergir da prática, a partir de mapeamentos colaborativos, linguagem em uso e processos participativos. Em sua perspectiva, a taxonomia é também um mecanismo de aprendizagem institucional, capaz de integrar diferentes áreas, reduzir ruídos semânticos e fortalecer a capacidade adaptativa das organizações frente a contextos em mudança.

A análise conjunta desses três autores evidencia que, em ambientes institucionais e digitais, taxonomias (entendidas como Sistemas de Organização do Conhecimento (exigem governança, manutenção contínua e aderência a públicos e usos distintos. Não se trata de uma mera atualização da tradição científica da classificação, mas de um desdobramento aplicado a domínios sociotécnicos em mudança. Em comparação com taxonomias voltadas à classificação sistemática do mundo natural, taxonomias em contextos organizacionais tendem a ser situadas e orientadas ao uso (recuperação, navegação e interoperabilidade terminológica). As abordagens convergem, por fim, ao enfatizar flexibilidade e iteração como condições para acompanhar transformações tecnológicas, culturais e institucionais.

Zhonghong, Chaudhry e Khoo (2006) indicam que apesar das taxonomias assumirem formas ligeiramente diferentes em largura e profundidade, e desempenhar funções variantes, elas são essencialmente compostas por dois elementos-chave: estrutura hierárquica e rótulos. A estrutura define o contexto conceitual e os rótulos nomeiam os conceitos. Na próxima seção deste trabalho, veremos exemplos na literatura de técnicas e procedimentos adotados por autores que desenvolveram taxonomias.

2.1.1 Tipos e abordagens de taxonomia

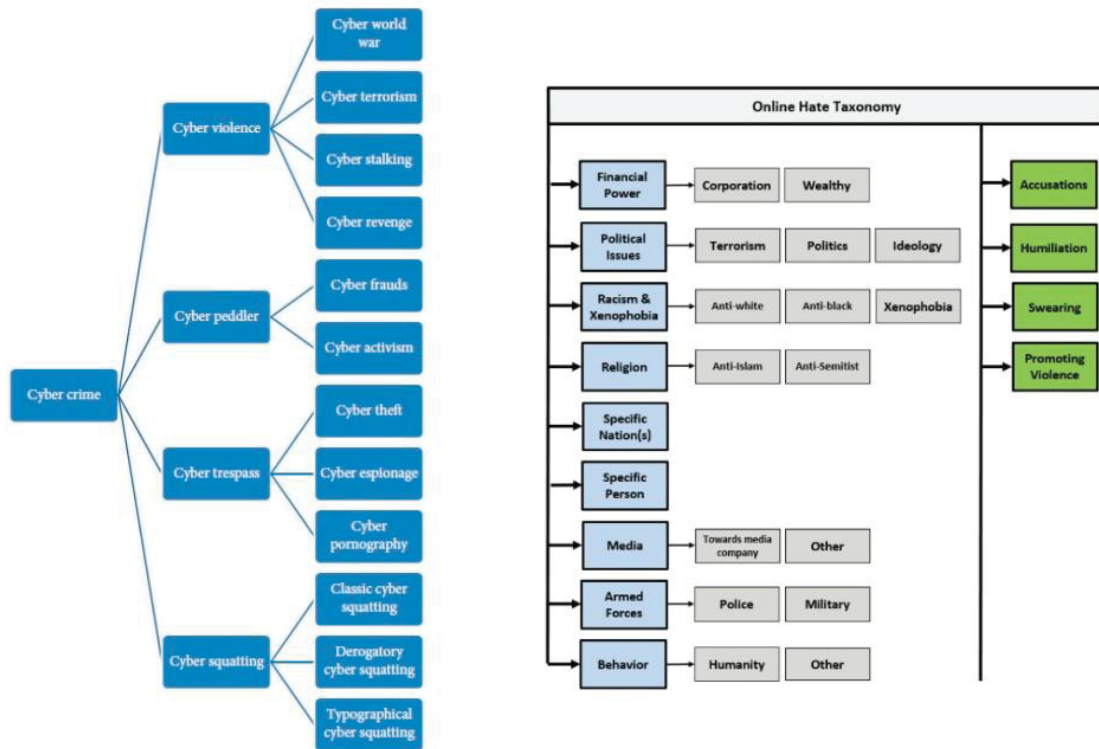
Nesta seção distinguimos tipos e abordagens. Por tipos, entendemos as estruturas pelas quais os conceitos são organizados (hierárquica, facetada, polihierarquia, combinada e modular). Por abordagens, referimo-nos aos métodos de

construção (*top-down*, *bottom-up* e *middle-out*, geralmente combinados em uma abordagem híbrida). Primeiro apresentamos os tipos (“como fica a estrutura”) e depois as abordagens (“como construir”).

A criação de taxonomias pode seguir diferentes métodos e estratégias, que variam em função do tipo de conteúdo, dos objetivos classificatórios e do contexto institucional e tecnológico em que se inserem. Nesse cenário, destacam-se as contribuições de Heather Hedden (2016) e Patrick Lambe (2007), autores de referência no campo da taxonomia aplicada. Embora adotem perspectivas distintas — Hedden com foco na prática profissional de taxonomistas em ambientes digitais e Lambe com ênfase na gestão do conhecimento organizacional —, ambos reconhecem a relevância de se adotar abordagens híbridas que combinem estrutura conceitual e aderência empírica.

Heather Hedden (2016), em *The Accidental Taxonomist*, distingue três tipos principais de taxonomia aplicáveis à organização do conhecimento em ambientes digitais: hierárquica, facetada e combinada. A taxonomia hierárquica (FIGURA 01) apresenta uma estrutura em árvore, baseada em relações de generalização e especialização, mas mostra-se limitada em contextos que exigem múltiplas formas de classificação simultânea.

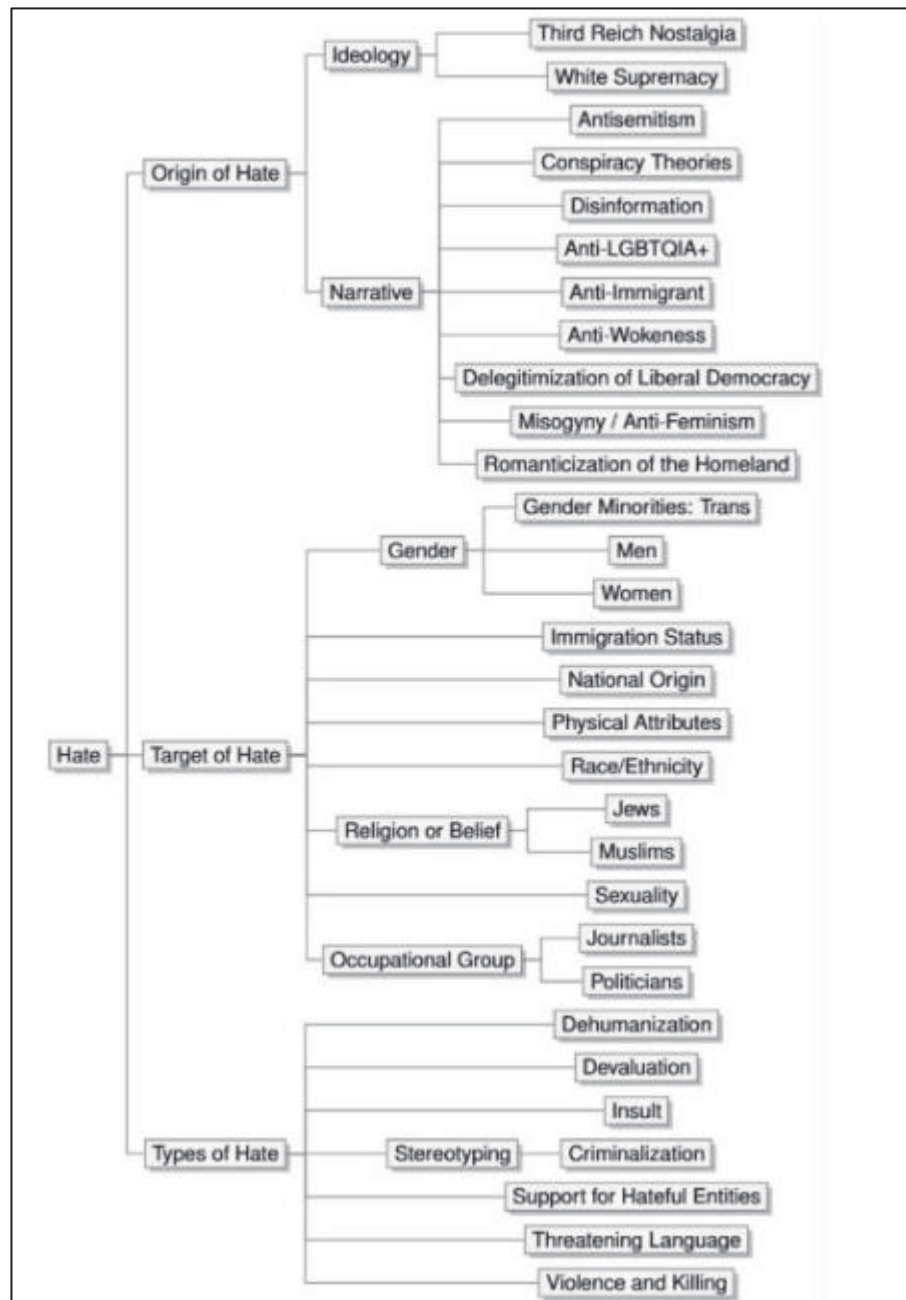
FIGURA 01 – EXEMPLOS DE TAXONOMIA HIERÁRQUICA



Fonte: Brar; Kumar, (2018); Salminen, et al (2018).

Como alternativa, Hedden propõe a taxonomia facetada (FIGURA 02), na qual os termos são organizados por facetas ou dimensões independentes (como tema, local, tempo, público-alvo), permitindo que os usuários combinem diferentes atributos para descrever ou recuperar um conteúdo. Essa estrutura favorece a flexibilidade, a escalabilidade e a usabilidade em sistemas complexos de informação. Já as taxonomias combinadas integram elementos das duas abordagens anteriores, sendo comuns em portais corporativos e sistemas digitais avançados.

FIGURA 02 – EXEMPLO DE TAXONOMIA FACETADA



Fonte: Fillies, (2025).

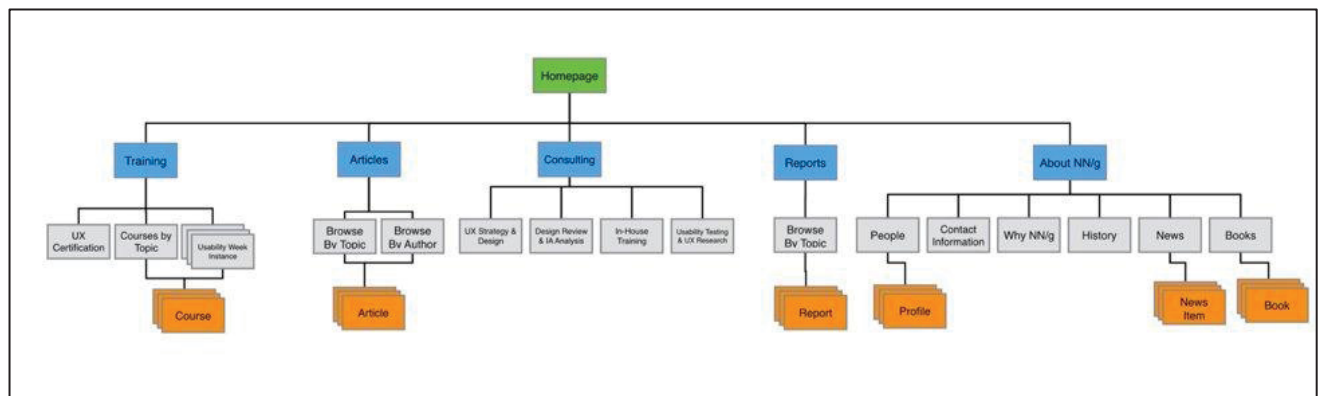
Hedden defende que a classificação facetada se adapta melhor às demandas de recuperação da informação em domínios multifacetados, exigindo, contudo, um delineamento claro e coerente das facetas utilizadas.

As facetas, segundo Lima (2020, p. 74), são pontos de vista ou atributos usados para agrupar conceitos em um domínio. A principal vantagem da taxonomia facetada é permitir múltiplas possibilidades de busca e navegação, pois o conteúdo não está restrito a uma única dimensão. Hedden (2016) destaca que as taxonomias de informação são estruturas recentes, em crescimento desde os anos 2000, sendo

amplamente aplicadas em bibliotecas digitais, repositórios, sites e sistemas de gestão do conhecimento.

Existem também as taxonomias poli-hierarquias, onde há uma estrutura na qual pelo menos alguns nós filhos têm mais de um nó pai. Este diagrama que vemos na FIGURA 03 representa a IA subjacente de um site. A IA é estruturada como uma árvore, onde cada nó (exceto a página inicial) tem um nó pai, e alguns nós têm nós filhos. Podemos observar que dois dos itens de 3ª camada (em laranja) são poli-hierárquicos, pois têm mais de um nó pai.

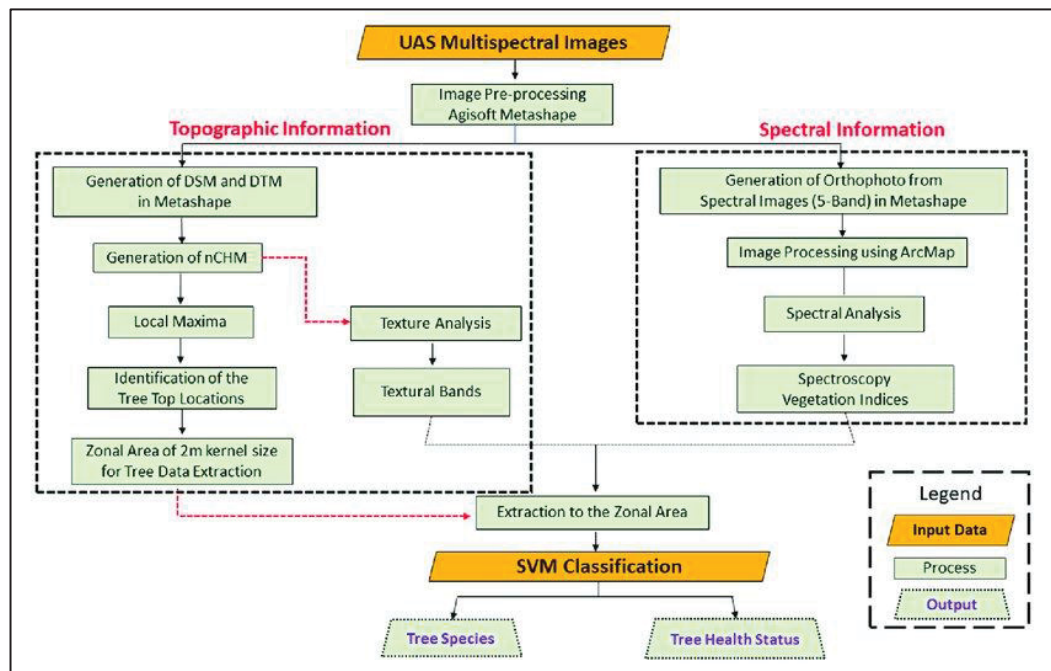
FIGURA 03 – EXEMPLO DE TAXONOMIA POLI-HIERARQUIA



Fonte: Laubheimer, (2018).

A taxonomia combinada (FIGURA 04) integra hierarquia e facetas, proporcionando maior flexibilidade e navegabilidade. Segundo Broughton (2006), os sistemas de classificação mais eficazes adotam uma estrutura híbrida, em que a hierarquia oferece uma visão de conjunto, enquanto as facetas possibilitam o refinamento dinâmico da navegação e da recuperação da informação.

FIGURA 04 – EXEMPLO DE TAXONOMIA COMBINADA

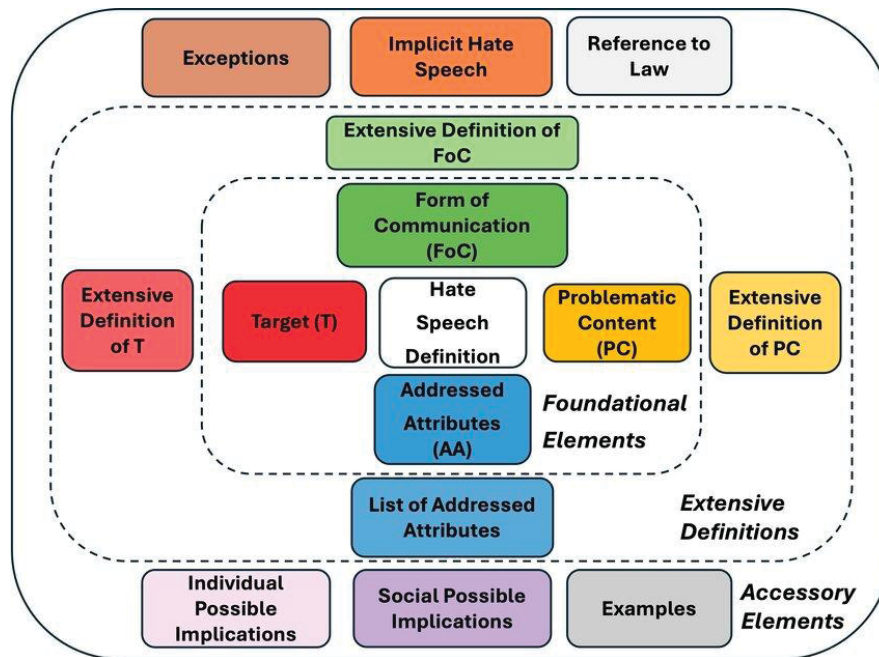


Fonte: Abdollahnejad; Panagiotidis (2025).

A taxonomia modular (FIGURA 05) combina hierarquia e facetas em uma estrutura organizada por módulos independentes ou semi-independentes. Esses módulos podem ser combinados, reutilizados, atualizados ou reorganizados de forma flexível, conforme as necessidades do sistema ou do contexto de aplicação.

De acordo com estudo recente sobre ontologias modulares (XU et al., 2019), a combinação entre um núcleo conceitual estável e módulos temáticos favorece a manutenção, a escalabilidade e a interoperabilidade de sistemas de representação do conhecimento. Os autores ressaltam ainda que a modularidade simplifica o processo de atualização, uma vez que apenas os módulos afetados precisam ser modificados, sem comprometer a estrutura geral, o que garante maior longevidade e adaptabilidade às classificações. Nesse sentido, a modularidade aparece como estratégia para conciliar consistência semântica com flexibilidade, permitindo que estruturas classificatórias se adaptem a novos contextos sem perder sua coerência fundamental.

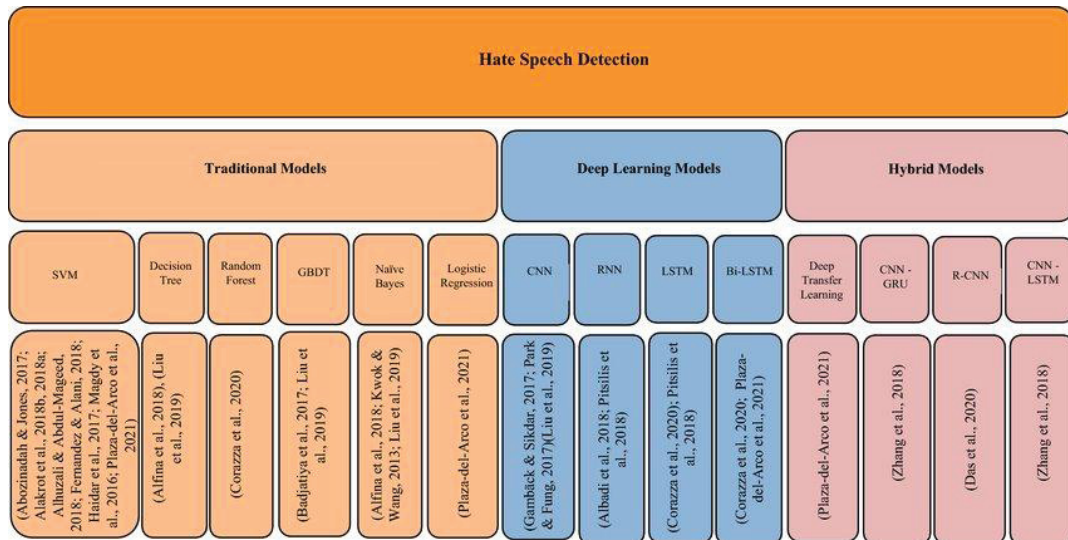
FIGURA 05 – EXEMPLO DE TAXONOMIA MODULAR



Fonte: Melis; Lapesa; Assenmacher (2025).

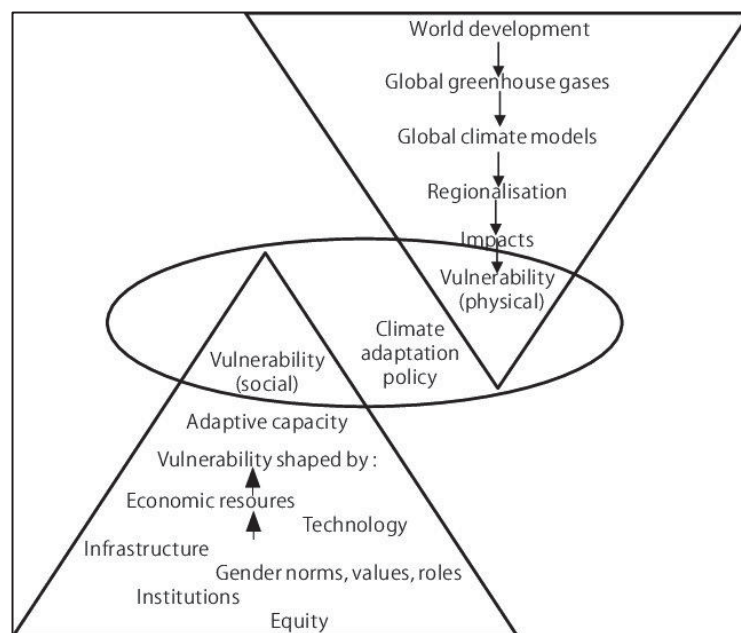
Quanto a abordagem, Hedden (2016) apresenta uma proposta pragmática, distinguindo dois métodos principais: o *top-down* (FIGURA 06), que parte de estruturas conceituais ou vocabulários preexistentes, e o *bottom-up* (FIGURA 07), que emerge da análise de conteúdo real, linguagem natural e padrões de comportamento informacional. Na prática, a autora enfatiza a eficácia de abordagens híbridas, que integram estrutura lógica e termos oriundos do uso concreto. Entre os métodos auxiliares sugeridos por Hedden, incluem-se o *card sorting*, a análise de logs de busca, entrevistas com stakeholders e a adaptação de vocabulários consolidados.

FIGURA 06 – EXEMPLO DE ABORDAGEM TOP-DOWN



Fonte: Chhabra; Vishwakarma (2023).

FIGURA 07 – EXEMPLO DE ABORDAGEM BOTTOM-UP

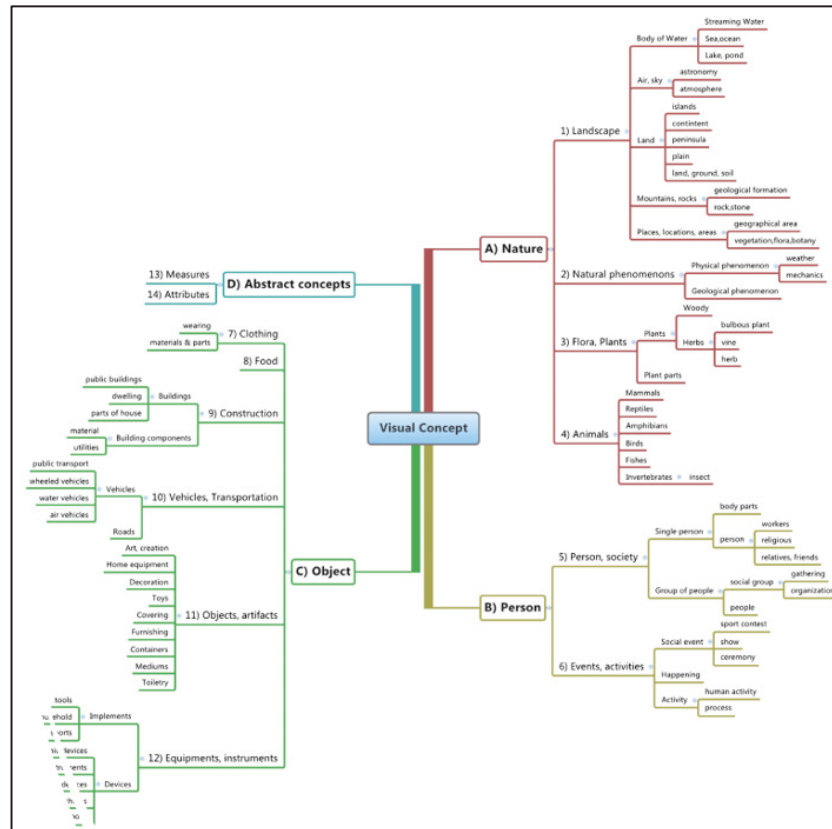


Fonte: Udas; Prakash; Goodrich (2021).

Lambe (2007), por sua vez, concebe a construção de taxonomias como parte estratégica da gestão do conhecimento. Embora também reconheça as abordagens *top-down*, *bottom-up* e *middle-out* (FIGURA 08), é particularmente enfático quanto aos riscos da aplicação isolada de cada uma. Para o autor, abordagens *top-down* podem resultar em estruturas descoladas da realidade do usuário, enquanto abordagens

bottom-up correm o risco de gerar sistemas desorganizados e difíceis de manter. Nesse sentido, Lambe propõe um processo iterativo e colaborativo, ancorado em oficinas participativas, *benchmarking*, entrevistas e testes de protótipos.

FIGURA 08 – EXEMPLO DE ABORDAGEM MIDDLE-OUT



Fonte: Masaryk University (s.d.).

Ambos os autores convergem na defesa da abordagem híbrida como a mais adequada para garantir robustez e adaptabilidade às taxonomias. No entanto, diferenciam-se nos enfoques: enquanto Hedden privilegia a clareza estrutural em sistemas digitais, Lambe insere a taxonomia em um contexto mais amplo de fluxos organizacionais de conhecimento. Essa complementaridade teórica oferece uma base sólida para projetos que exigem tanto rigor conceitual quanto aderência às práticas reais de produção e circulação da informação.

No campo específico da moderação de conteúdo em plataformas de mídias sociais, onde os dados são dinâmicos e os contextos mudam rapidamente, torna-se imprescindível combinar controle semântico com flexibilidade classificatória. A adoção de taxonomias híbridas atende justamente a esse desafio, ao permitir simultaneamente estrutura conceitual e adaptabilidade operacional.

2.2 TAXONOMIA APLICADA

A construção de taxonomias no campo da organização da informação suscita diversas perguntas iniciais: o que é necessário saber antes de começar? Quais são os passos fundamentais? Como operacionalizar sua criação? Esta seção se propõe a responder a essas indagações, articulando fundamentos teóricos com exemplos práticos, a partir da análise de casos concretos de aplicação.

De acordo com Vital e Café (2011, p. 124), alguns critérios devem ser considerados na elaboração de taxonomias para garantir sua efetividade. Entre esses, destacam-se a comunicabilidade, que diz respeito ao uso de termos compreensíveis e adequados ao público-alvo — como “cloreto de sódio” para especialistas e “sal” para o público leigo —, e a utilidade, que recomenda a inclusão apenas dos termos indispensáveis à finalidade da classificação. Além disso, ressalta-se a estimulação, ou seja, o uso de termos que incentivem a navegação e a exploração do sistema, e a compatibilidade, que implica a conformidade da taxonomia com os campos de atuação e as funções da organização em que será aplicada (Terra et al., 2005, p. 3).

Com base na articulação entre os referenciais de Hedden (2016) e Lambe (2007), elaborou-se um modelo composto por oito etapas para a criação de taxonomias aplicadas. São elas: (1) definição de escopo e objetivos, (2) levantamento de conteúdo, (3) análise de termos e agrupamentos, (4) escolha da abordagem e estrutura, (5) construção e refinamento, (6) validação com usuários ou especialistas, (7) implantação ou aplicação, e (8) governança e atualização periódica.

QUADRO 1 – ETAPAS PARA CRIAÇÃO DE TAXONOMIA

Nº	Etapa	Descrição	Ações Práticas	Referência Principal
1	Definição de Escopo e Objetivos	Define para que serve a taxonomia, quem são os usuários, qual a finalidade e o contexto de uso.	Identificar público-alvo, necessidades informacionais, nível de profundidade e áreas temáticas.	Lambe (2007, cap. 4)
2	Levantamento de Conteúdo	Coleta de informações, termos e documentos que servirão de base para a estruturação da taxonomia.	Reunir documentos, entrevistas, bases de dados, corpus textuais, inventários, etc.	Hedden (2016, cap. 3)
3	Análise de Termos e Agrupamentos	Identifica, organiza e agrupa termos de forma coerente, eliminando redundâncias e ambiguidade.	Fazer análise linguística, agrupamento temático, normalização de sinônimos e variantes.	Hedden (2016, cap. 5)
4	Escolha da Abordagem e Estrutura	Define se a taxonomia será construída por especialistas (top-down), baseada nos dados (bottom-up) ou híbrida, além do tipo de estrutura (hierárquica, facetada etc.).	Escolher modelo (top-down, bottom-up), tipo de estrutura (hierárquica, facetada, combinada), níveis e relações.	Hedden (2016, cap. 4) e Lambe (2007, cap. 5)
5	Construção e Refinamento	Elabora e ajusta a taxonomia com base em iteração, testes e ajustes conceituais.	Criar os rótulos, revisar categorias, ajustar hierarquias, iterar com os dados.	Hedden (2016, cap. 6)
6	Validação com Usuários ou Especialistas	Verifica a efetividade e usabilidade da taxonomia junto a usuários ou especialistas.	Aplicar testes-piloto, revisar com especialistas, entrevistar usuários, coletar feedback.	Lambe (2007, cap. 6)
7	Implantação ou Aplicação	Utiliza a taxonomia no contexto real previsto (busca, navegação, anotação, moderação etc.).	Integrar a taxonomia a sistemas, plataformas, processos de trabalho ou algoritmos.	Hedden (2016, cap. 9)
8	Governança e Atualização Periódica	Define estratégias de manutenção, atualização e gestão contínua da taxonomia.	Criar políticas de atualização, estabelecer responsáveis, monitorar mudanças e necessidades.	Lambe (2007, cap. 9) e Hedden (2016, cap. 10)

FONTE: Traduzido de Hedden (2016) e Lambe (2007).

A seguir, analisamos um conjunto de onze artigos, onde analisamos como eles realizam essas etapas, ainda que de forma parcial ou implícita, para a criação de taxonomias em domínios diversos, como privacidade, discurso de ódio, linguagem tóxica e ciência aberta. Os artigos, selecionados por conveniência, foram publicados entre 2006 e 2025 e provêm de diferentes países, entre eles Brasil, Estados Unidos, Alemanha, Espanha, Itália, China, Catar, Finlândia e países da América Latina.

QUADRO 2 – ARTIGOS COM TAXONOMIA

Nº	Título	Autor(es)	Ano	País
1	A Taxonomy of Privacy	Daniel J. Solove	2006	EUA
2	Towards a taxonomy of KOS: dimensions for classifying knowledge organization systems	Souza, Tudhope & Almeida	2012	Brasil / Reino Unido
3	Use of Taxonomy of Privacy to Identify Activities Found in Social Networks' Terms of Use	Rodrigues & Sant'Ana	2016	Brasil
4	Taxonomía de la comunicación violenta y el discurso del odio en Internet	Fernando Miró Llinares	2016	Espanha
5	Anatomy of online hate: developing a taxonomy and machine learning models for identifying and classifying hate in online news media	Salminen et al.	2018	Catar / Finlândia
6	Fine-Grained Taxonomy of Replies to Hate Speech	Yu et al.	2023	EUA
7	Facilitating fine-grained detection of Chinese toxic language: hierarchical taxonomy, resources, and benchmarks	Zhang et al.	2023	China
8	Taxonomia da Ciência Aberta: revisada e ampliada	Silveira et al.	2023	Brasil / Espanha / AL
9	Harmful YouTube video detection: a taxonomy of online harm and MLLMs as alternative annotators	Claire Jo et al.	2024	EUA / Polônia
10	A Modular Taxonomy for Hate Speech Definitions and Its Impact on Zero-Shot LLM Classification Performance	Melis; Lapesa; Assenmacher.	2025	Alemanha / Itália
11	A novel German TikTok hate speech dataset: far-right comments against politicians, women, and others	Fillies et al.	2025	Alemanha

FONTE: O autor (2025).

Em termos de finalidade, os estudos analisados apresentam ampla variedade. Alguns possuem natureza conceitual e normativa, como os de Solove (2006) e Souza, Tudhope e Almeida (2012), que visam sistematizar domínios do conhecimento. Outros são voltados à aplicação empírica, com foco em classificação de discurso de ódio e linguagem tóxica, como Jo et al. (2024), Fillies et al. (2025), Zhang et al. (2023), Yu et al. (2023) e Salminen et al. (2018). Há ainda propostas voltadas a temas como comunicação violenta e ciência aberta, como nos trabalhos de Silveira et al. (2023) e Llinares (2016).

A primeira etapa na construção de uma taxonomia é a definição clara de seu escopo e dos objetivos que a estrutura classificatória pretende alcançar. Hedden (2016) recomenda, para essa etapa, a formulação de perguntas fundamentais sobre o uso pretendido da taxonomia, os perfis dos usuários, os limites temáticos, as restrições do projeto e a elaboração de um plano de taxonomia escrito. Essa orientação se reflete nos estudos examinados, especialmente nos que possuem finalidade aplicada.

Todos os artigos analisados apresentaram objetivos bem definidos para suas taxonomias, ainda que com naturezas distintas. Enquanto trabalhos como os de Solove (2006), Silveira et al. (2023) e Souza et al. (2012) visam sistematizar o

conhecimento de modo conceitual e normativo, outros como os de Jo et al. (2024), Zhang et al. (2023) e Fillies et al. (2025) têm foco mais prático, voltado para aplicações computacionais, como anotação de corpus e aprendizado de máquina. A definição do escopo e objetivos, portanto, é um ponto comum e bem estabelecido entre os estudos.

A segunda etapa consiste na identificação e coleta dos conteúdos que servirão de base para a estruturação da taxonomia. Esses conteúdos podem incluir documentos institucionais, bases de dados, corpus textuais, registros de busca, comentários em redes sociais, entre outros. O levantamento pode ser dirigido tanto por fontes formais (como legislações ou padrões) quanto empíricas (como dados de uso real), a depender da abordagem adotada. Para Hedden (2016), essa etapa permite observar o vocabulário em uso, os termos recorrentes e os temas emergentes. Já Lambe (2007) destaca que o conteúdo deve refletir a realidade da organização ou do domínio aplicado, e não apenas a visão dos especialistas. Essa coleta inicial é crucial para garantir que a taxonomia se mantenha aderente aos contextos onde será empregada.

O levantamento de conteúdo também é amplamente contemplado. Em nove dos dez artigos, foram identificadas fontes documentais ou empíricas bem definidas, como corpus oriundos de redes sociais, comentários em fóruns, documentos oficiais e bases jurídicas. A exceção é o estudo de Rodrigues e Sant'Ana (2016), que aplicam diretamente a taxonomia proposta por Solove (2006), sem nova coleta.

Na terceira etapa, os termos levantados no conteúdo devem ser analisados, agrupados e refinados de acordo com critérios semânticos, funcionais ou conceituais. Trata-se de uma fase de normalização terminológica, onde se evita redundâncias, ambiguidades e inconsistências. A tarefa envolve identificar sinônimos, hierarquizar termos, eliminar ruídos e estruturar agrupamentos preliminares. Hedden (2016) recomenda, neste ponto, o uso de técnicas como análise lexical, codificação qualitativa, entrevistas e card sorting. Lambe (2007) reforça que a análise deve ser sensível ao vocabulário dos usuários e atenta às funções reais dos termos na organização do conhecimento. Essa etapa é especialmente relevante em domínios com vocabulário volátil, como discursos de ódio.

A etapa de análise de termos e agrupamentos, no entanto, é executada de forma menos formal. Embora abordagens *bottom-up* (como em Zhang, Yu, Miró, Fillies e Salminen) envolvam codificação manual e análise qualitativa, poucos artigos documentam o processo de normalização terminológica ou o uso de critérios

sistemáticos para delimitação semântica dos termos. Isso fragiliza a consistência conceitual e dificulta a interoperabilidade com outras taxonomias ou sistemas.

Nesta quarta etapa, define-se o tipo de estrutura classificatória que será adotada (hierárquica, facetada, temática, entre outras) e a abordagem metodológica para sua construção, que pode ser *top-down*, *bottom-up* ou híbrida. A escolha da estrutura está diretamente relacionada aos objetivos da taxonomia e à natureza do conteúdo a ser organizado. Segundo Hedden (2016), taxonomias hierárquicas são úteis para organizar conceitos por níveis de especificidade, enquanto as facetadas permitem maior flexibilidade e múltiplas perspectivas. Ainda segundo a autora, é a existência de relações entre os termos — de equivalência, hierarquia ou associação — que confere à taxonomia um valor superior ao de meras listas ou glossários. Lambe (2007) alerta que a escolha deve considerar também a escalabilidade e a usabilidade do sistema. Esta etapa marca o início do desenho estrutural da taxonomia e influencia todas as fases posteriores.

Em relação à escolha da abordagem e estrutura, todos os artigos adotam algum tipo de organização categorial, seja hierárquica, facetada, polihierarquia, combinada ou modular. Contudo, poucos justificam teoricamente essa escolha ou discutem as implicações da opção adotada. A maioria das taxonomias hierárquicas, por exemplo, não explicita seus níveis ou critérios de agrupamento.

A construção e o refinamento envolvem a montagem concreta da taxonomia a partir das decisões anteriores. É nesta fase que se definem os termos preferenciais, os níveis hierárquicos, os relacionamentos entre termos e a coerência geral da estrutura. Hedden (2016) enfatiza que esse processo deve ser iterativo, permitindo ajustes com base em testes e feedbacks. Já Lambe (2007) defende que a construção deve ser colaborativa, com envolvimento de stakeholders e especialistas, para assegurar a legitimidade da taxonomia. O refinamento contínuo é essencial para lidar com ambiguidades, sobreposições e lacunas conceituais, especialmente em áreas sensíveis como discursos violentos ou linguagem tóxica.

A construção e o refinamento da taxonomia são etapas subdocumentadas. Em geral, há menção à construção iterativa a partir dos dados, sobretudo nos trabalhos que adotam métodos indutivos. Entretanto, apenas Jo et al. (2024) descrevem de forma sistemática como testaram a coerência e cobertura da taxonomia criada.

Nesse aspecto, Zhonghong, Chaudhry e Khoo (2006) recomendam que o número de categorias principais fique entre cinco e nove, e que a profundidade da hierarquia não ultrapasse quatro níveis, a fim de preservar a navegabilidade. Bruno e Richmond (2003) reforçam essa orientação ao afirmarem que estruturas excessivamente profundas prejudicam a experiência do usuário.

A validação é o momento em que a estrutura construída é testada por usuários reais ou especialistas no domínio de aplicação. O objetivo é verificar se a taxonomia faz sentido para quem vai usá-la, se os termos são compreensíveis e se a estrutura é navegável e funcional. Hedden (2016) propõe entrevistas, testes de usabilidade e análises de cobertura como estratégias de validação. Trata-se de uma etapa crucial para garantir que a estrutura classificatória não seja apenas conceitualmente correta, mas também útil e aplicável.

A validação com usuários ou especialistas é uma das etapas mais negligenciadas entre os artigos que analisamos. Apenas três estudos realizam validação estruturada (Jo et al., Fillies et al., Silveira et al.).

Após a validação, a taxonomia passa à sua fase de implantação, ou seja, à sua aplicação efetiva em sistemas, plataformas ou fluxos de trabalho. Essa aplicação pode ocorrer em sistemas de busca, moderação de conteúdo, indexação de documentos, organização de dados, entre outros. Hedden (2016) ressalta que essa fase exige ajustes técnicos para integração com ferramentas computacionais. Lambe (2007) acrescenta que o sucesso da aplicação depende do alinhamento entre a taxonomia e os objetivos operacionais da organização. Esta etapa demonstra o valor prático da taxonomia e permite avaliar sua contribuição concreta para a organização e o uso da informação.

A aplicação prática é uma das etapas mais bem representadas. Quase todos os artigos utilizam efetivamente suas taxonomias para classificação de dados, organização de corpus, análise qualitativa ou anotação de conteúdo. Apenas o trabalho de Souza et al. (2012) permanece no campo conceitual.

Por fim, a etapa de governança refere-se à gestão contínua da taxonomia após sua implantação. Isso inclui processos formais de revisão, atualização de termos, inclusão de novos conceitos, exclusão de obsoletos e controle de versões. Hedden (2016) adverte que uma taxonomia sem governança torna-se rapidamente desatualizada. Lambe (2007) argumenta que a governança é o que garante a sustentabilidade e a eficácia a longo prazo, evitando o crescimento desordenado

(*scope creep*) e a perda de coerência. Ainda assim, nenhum dos artigos analisados apresentou planos sistemáticos de atualização ou estratégias de versionamento.

A análise comparativa permitiu identificar lacunas metodológicas importantes, especialmente no que se refere à normalização de termos, à documentação das decisões classificatórias e à ausência de ferramentas auxiliares, como tesouros, ontologias ou softwares especializados. Além disso, nos trabalhos voltados à moderação de conteúdo, verificou-se predominância de abordagens indutivas, o que evidencia a importância do contato direto com os dados e o uso de métodos qualitativos.

Além das referências centrais de Hedden (2016) e Lambe (2007), estudos recentes da área de Ciência da Informação vêm propondo complementações metodológicas relevantes para o processo de construção de taxonomias. A revisão sistemática conduzida por Dias e Moreiro González (2024) identificou, por exemplo, a importância da elaboração de um manual de diretrizes classificatórias, no qual se registrem os critérios adotados para definição, agrupamento e rotulagem de termos — recurso fundamental para garantir coerência interna, facilitar ajustes futuros e sustentar políticas de governança da taxonomia. O estudo também reforça a necessidade de formação de equipes multidisciplinares, compostas por bibliotecários, cientistas da informação, profissionais de tecnologia e especialistas no domínio de aplicação, de modo a assegurar representatividade conceitual e viabilidade operacional. Outro destaque inovador é a proposta de métodos automatizados de construção taxonômica, como no trabalho de Andriani (2017), que utiliza algoritmos baseados em coocorrência e vinculação com a DBpedia para gerar árvores hierárquicas a partir de corpora textuais. Tais contribuições ampliam o repertório de práticas aplicáveis, reforçando a abordagem híbrida e iterativa como a mais adequada à criação de taxonomias robustas e alinhadas às dinâmicas contemporâneas de produção e circulação da informação.

2.2.1 Taxonomia para contextos de moderação

Ambientes de moderação são dinâmicos (novas táticas, gírias, *affordances* de plataforma) e sensíveis a contexto (língua, região, política local, comunidade). Nesses cenários, uma taxonomia modular oferece o melhor equilíbrio entre estabilidade conceitual e adaptabilidade operacional: um núcleo estável garante consistência e

comparabilidade longitudinal; módulos extensíveis permitem ajustes rápidos por domínio, plataforma ou caso de uso. Em termos de OC, a modularidade viabiliza governança incremental, manutenção seletiva e reuso entre projetos (ISO, 2011; 2013; Miles; Bechhofer, 2009).

A título de exemplo, Melis, Lapesa e Assenmacher (2025) adotam uma taxonomia modular por entenderem que o fenômeno do discurso de ódio é conceitualmente ambíguo e multifacetado, o que inviabiliza uma definição única e fixa. A modularidade permite decompor o conceito em elementos fundamentais e acessórios que podem ser combinados conforme o contexto analítico ou operacional.

Em suma, a taxonomia modular atende aos requisitos de moderação ao combinar núcleo estável e módulos adaptáveis, suportar multi-rótulo, polihierarquia e governança contínua, e publicar-se como SOC interoperável, em conformidade com as recomendações do Simple Knowledge Organization System – SKOS (Miles; Bechhofer, 2009) e das normas da International Organization for Standardization (ISO, 2011; 2013).

Tais aspectos serão aprofundados no capítulo dos Procedimentos Metodológicos, onde se detalhará a implementação prática do modelo taxonômico proposto.

2.2.2 Delimitação de escopo e prevenção do *scope creep* na construção taxonômica

Além da preocupação com a estrutura e a aplicabilidade, a criação de taxonomias exige atenção rigorosa à delimitação do escopo, a fim de evitar a proliferação descontrolada de termos e categorias. Esse fenômeno, conhecido como *scope creep*, refere-se à expansão não planejada do escopo original, frequentemente motivada por demandas informais ou alterações improvisadas (PMI, 2017; ISO, 2021).

Embora o termo seja oriundo da gestão de projetos, Hedden (2016) e Lambe (2007) reconhecem seus riscos no contexto taxonômico. Hedden adverte contra tentativas de desenvolver uma única taxonomia que atenda simultaneamente a múltiplos públicos e domínios, o que, segundo a autora, compromete sua funcionalidade: “*tentar construir uma taxonomia para satisfazer as necessidades de todos os tipos de conteúdo e grupos de usuários em uma grande organização resultará em uma taxonomia que não satisfaz ninguém*” (Hedden, 2016, p. 79,

tradução nossa). Para evitar esse problema, a autora recomenda a definição prévia e clara do escopo, com critérios de exclusão e foco temático delimitado.

Lambe (2007), em perspectiva convergente, ressalta que taxonomias que crescem sem mecanismos de governança tornam-se estruturas infladas e incoerentes, perdendo sua função estratégica. O autor propõe, como alternativa, um processo de construção ancorado em ciclos iterativos, com participação ativa de usuários e forte vinculação ao contexto institucional.

Por fim, cumpre destacar que, embora os referenciais teóricos de Hedden (2016) e Lambe (2007) forneçam bases metodológicas robustas para a construção taxonômica, esses modelos foram majoritariamente desenvolvidos em contextos organizacionais, corporativos ou biblioteconômicos. A aplicação dessas abordagens ao domínio do Linchamento Virtual impõe desafios adicionais, sobretudo no que se refere à neutralidade classificatória, à politização dos termos e à necessidade de capturar categorias moralmente carregadas ou culturalmente instáveis. Diante disso, será necessário tensionar algumas premissas dos modelos clássicos, adaptando suas diretrizes à natureza conflituosa, fluida e muitas vezes ambígua do conteúdo digital associado ao Linchamento Virtual.

Essa adaptação crítica será discutida com maior profundidade no capítulo 3, dedicado aos procedimentos metodológicos da pesquisa.

3 LINCHAMENTO VIRTUAL: CONTEXTO, CONCEITOS E DIMENSÕES

Esta seção tem como objetivo discutir o fenômeno do Linchamento Virtual em suas múltiplas dimensões. Para tanto, parte-se de uma retomada histórica do conceito de linchamento, originalmente associado à violência coletiva e à justiça sumária no espaço físico, para, em seguida, examinar suas reformulações no contexto das plataformas digitais e, por fim, propor uma delimitação conceitual do Linchamento Virtual a partir das especificidades que caracterizam esse tipo de prática. A estrutura do capítulo está organizada em três subcapítulos: (i) O que é o linchamento, que resgata a origem histórica e os sentidos atribuídos ao termo; (ii) Linchamento na era digital, que analisa as continuidades e transformações do fenômeno no ambiente on-line; e (iii) Dimensões do Linchamento Virtual, que sistematiza os principais elementos constitutivos dessa modalidade contemporânea de violência coletiva.

3.1 O QUE É O LINCHAMENTO?

Linchamento Virtual é o termo mais utilizado pela mídia para designar a humilhação pública e o conjunto de agressões verbais disseminados em plataformas de mídias sociais contra pessoas que tenham cometido algum tipo de conduta considerada desviante (FIGURA 09), seja ela ilícita, lícita, comprovada ou não (França Junior; Santos; Albuquerque, 2021).

FIGURA 09 – EXEMPLOS DE MANCHETES VINCULADAS NA MÍDIA



Fonte: O autor (2024).

Um dos casos de Linchamento Virtual mais antigos do Brasil noticiados pela mídia, foi o caso de Mayara Petruso. Após as eleições de 2010, Petruso postou a seguinte mensagem na antiga plataforma Twitter: “Nordestista (sic) não é gente. Faça um favor a Sp: mate um nordestino afogado!”. Após a publicação, passou a ser alvo de ofensas, ameaças e divulgação de dados pessoais, através das plataformas Twitter, Orkut e Facebook. Na época, estudante de direito, perdeu o emprego em um escritório de advocacia, mudou de cidade e abandonou o curso. Dois anos depois foi condenada pela Justiça Federal de São Paulo a 1 ano, 5 meses e 15 dias de prisão pelo crime de racismo. A pena contra ela foi convertida em prestação de serviço comunitário e pagamento de multa.

De 2010 para cá, colecionam-se dezenas de casos de Linchamento Virtual noticiados, que podem ser relacionados à expansão das plataformas de mídias sociais generalistas no Brasil e no mundo, a massificação dos smartphones (lançamento do iPhone em 2007 e popularização do Android em 2009/2010) e transformação da esfera pública digital (que antes era mais fragmentada em fóruns, blogs e Orkut).

Um dos episódios recentes mais emblemáticos do Brasil é o caso da Karol Conká, em sua participação no reality show Big Brother Brasil 21 (2021) da Rede Globo (FIGURA 10). Conká foi acusada de atitudes de intolerância, agressividade, xenofobia e manipulação psicológica contra outros participantes. Ainda durante o programa, a rapper passou a ser atacada em diversas plataformas de mídias sociais, especialmente Twitter, Facebook e Instagram. Após o programa, perdeu contratos publicitários, teve programa na Rede Globo cancelado e foi alvo de ameaças de morte. Com muita repercussão midiática, diversos portais de notícia, como G1, UOL e Folha, noticiaram o caso como “Linchamento Virtual histórico”.

FIGURA 10 – EXEMPLOS DE COMENTÁRIOS QUE CRITICARAM KAROL CONKÁ NO TWITTER



Fonte: O autor (2021).

Outro caso marcante ocorreu em 2014, durante um jogo entre Grêmio e Santos, pela Copa do Brasil, quando a torcida gremista entoou cânticos racistas. A transmissão televisiva destacou, em especial, a torcedora Patrícia Moreira, flagrada ao gritar a palavra “macaco”.

Barberino (2017) analisou casos de Linchamento Virtual ocorridos no Brasil entre 31 de outubro de 2010 e 30 de outubro de 2016, sob a ótica do jornalismo (abordagem midiática), onde encontrou um roteiro comum de acontecimentos, que a autora chamou de "cenas".

Na Cena 1, tem-se a Acusação, onde ao menos um ator acusa pública e informalmente outro de desvio. Nos casos de Linchamento Virtual, a acusação em rede constitui o mecanismo de tornar o desvio/desviante visível ao público. No episódio agora citado, o racismo da torcida do Grêmio, apresentado pelo site ESPN, transforma-se em racismo da torcedora do Grêmio (Barberino, 2017).

Na Cena 2, o Engajamento no sistema acusatório. Diferentes atores aderem à acusação original e reforçam o processo. Em seguida, na Cena 3, Ofensas morais, o sistema acusatório se radicaliza e as ofensas assumem centralidade no processo de Linchamento Virtual, como podemos ver na FIGURA 11.

FIGURA 11 – EXEMPLOS DE COMENTÁRIOS QUE CRITICARAM PATRÍCIA MOREIRA NO FACEBOOK



Fonte: Portal Extra (2014).

A Cena 4, Ações punitivas, caracteriza-se pela multiplicação de práticas descentralizadas em diversas plataformas de mídias sociais, entre as quais é recorrente a divulgação de dados pessoais da vítima. Na sequência, a Cena 5,

Desculpas, representa a tentativa do alvo de se desvencilhar das acusações por meio de pedidos públicos (Barberino, 2017). Patrícia Moreira, por exemplo, apresentou desculpas em entrevista coletiva e, posteriormente, em participação no programa Encontro com Fátima, da Rede Globo, ainda em 2014

Por fim, na Cena 6, a Continuidade e Extensão da punição. Evidencia como o Linchamento Virtual dificulta a fuga das ações punitivas e inviabiliza a reintegração social (Barberino, 2017). No caso de Patrícia Moreira, além de perder o emprego, foi vítima de incêndio criminoso em sua residência e precisou abandonar a vizinhança onde cresceu.

A observação desses casos recentes de Linchamento Virtual, incluindo os episódios envolvendo Petruso, Conká e Moreira, evidencia a recorrência de padrões acusatórios e punitivos nas interações em rede. Contudo, para aprofundar a compreensão do conceito e de suas ressonâncias sociais, torna-se pertinente resgatar a trajetória histórica do termo “linchamento”, originalmente associado a práticas de violência coletiva e justiça sumária no espaço físico.

A origem do termo “linchamento” é frequentemente atribuída à figura do coronel Charles Lynch, associado a práticas de punição extrajudicial durante a Revolução Americana. Trata-se, contudo, de uma atribuição recorrente na literatura, e não de um consenso definitivo sobre a etimologia do termo. A partir do século XIX, “linchamento” consolidou-se como designação de atos de violência coletiva, com forte marca de ódio racial, particularmente contra pessoas negras e, em alguns contextos, indígenas, em articulação com grupos supremacistas como o Ku Klux Klan (Cutler, 2009; Oliveira, 2011).

Nos Estados Unidos, diferentes modalidades de linchamento foram identificadas. Martins (1995) distingue o *mob lynching* e o *vigilantism* como práticas sociais recorrentes. O primeiro se refere à ação súbita e espontânea de grupos que, sobretudo no sul do país, se organizavam para punir um indivíduo acusado de um delito, independentemente da comprovação de sua culpa — “um tipo de justicamento cuja lógica está subjacente ao acontecimento em si” (Martins, 1995, p.297). Já o *vigilantism*, mais frequente no oeste americano, consistia em práticas de grupos organizados em torno da defesa de valores morais ou da imposição de condutas sociais. Em ambos os casos, o pretexto inicial era algum crime, mas os linchamentos frequentemente extrapolavam a dimensão jurídica, adquirindo contornos de punição moral e exemplar. Assim, enquanto o termo *vigilantism* permaneceu mais circunscrito

à realidade norte-americana, a expressão *mob lynching* ganhou difusão em diversos contextos socioculturais.

Nos Estados Unidos, *lynching* não é sinônimo de qualquer punição coletiva. O termo ficou historicamente colado ao terror racial letal contra pessoas negras. No sentido estrito do termo, trata-se de execução extrajudicial por um *mob* (multidão reunida que age fora da lei), frequentemente precedida de tortura, isto é, morte (ou lesões gravíssimas) fora do devido processo legal. Essa especificidade é reconhecida juridicamente: em 2022, o Congresso aprovou o *Emmett Till Antilynching Act*, tipificando o *lynching* como crime federal de ódio (Estados Unidos, 2022).

Por isso, nas definições em inglês para o fenômeno de Linchamento Virtual, evita-se usar *lynching* (para não trivializar uma experiência histórica de violência letal e racialmente marcada) e prefere-se terminologia como *online/public shaming* ou *digital vigilantism*, como veremos adiante nesse capítulo, que descrevem melhor processos de exposição, assédio coordenado e punição simbólica no ambiente digital.

No Brasil, o linchamento remonta ao período da escravidão, quando pessoas negras e indígenas eram submetidas a torturas públicas como forma de punição por senhores brancos (Candotti; Silva; Lourenço, 2022).

Ao longo da história foram registrados inúmeros casos de linchamentos, também chamados de justiçamentos populares. A partir do fim dos anos 1980, destaca-se o conjunto de publicações de José de Souza Martins. Na interpretação do sociólogo, o linchamento é uma violência coletiva; um ritual que se manifesta entre as classes populares e que tem como objetivo exercer uma punição pelo reestabelecimento da ordem, geralmente de valores conservadores. Fruto também da descrença de cidadãos nas instituições. (Martins, 2015).

Além da questão institucionalista, a partir de Adorno (2010), pode-se observar o linchamento como um fenômeno espontâneo e que geralmente é executado por pessoas com algum laço de vizinhança.

A definição de acontecimentos que podem ser entendidos como linchamentos, no entanto, não é consensual no campo científico. Candotti, Silva e Lourenço (2022) trabalham com três características principais: Tortura, Ação coletiva e assimétrica e Publicidade.

Se para Martins (2015) esse fenômeno é defendido como uma violência coletiva, Candotti e Silva (2023) colocam como uma espécie de tortura punitiva.

Em Candotti, Pinheiro e Alves (2019, p.14), o linchamento é uma forma uma justiça de rua agenciada como um rito punitivo, porém não são execuções sumárias. Trata-se de castigo, de “fazer sofrer ou deixar sofrer”, tal qual a justiça estatal.

A partir da análise do artigo Dispositivos de segurança e justiça de rua (Candotti, Pinheiro e Alves, 2019), é possível identificar importantes semelhanças e diferenças entre o linchamento físico e o Linchamento Virtual.

Ambos os fenômenos compartilham a característica central de serem formas de violência coletiva, nas quais múltiplos indivíduos participam ativamente ou endossam práticas de punição contra uma pessoa acusada de algum tipo de transgressão moral, social ou legal. Essas práticas assumem um caráter fortemente punitivista e moralizante.

Outra semelhança fundamental é a presença de vigilantismo. Nos dois casos, coletivos ou redes sociais assumem para si a função de julgar e punir, seja na ausência do Estado, seja em razão da desconfiança nas instituições públicas. Além disso, o sofrimento imposto às vítimas é um elemento central em ambos os contextos. No linchamento físico, esse sofrimento ocorre por meio da violência corporal (espancamentos, mutilações e, em casos extremos, a morte). Já no Linchamento Virtual, manifesta-se como uma tortura psicológica, que inclui humilhação pública, perseguição persistente e exclusão social.

Por fim, os dois fenômenos apresentam seletividade e assimetria, direcionando a violência, com frequência, contra indivíduos ou grupos socialmente vulneráveis, racializados, ou estigmatizados por marcadores sociais como gênero, classe ou orientação sexual.

Apesar dessas semelhanças estruturais, existem diferenças marcantes entre linchamentos físicos e virtuais. Primeiramente, eles se distinguem pelo espaço em que ocorrem: enquanto o linchamento físico se dá em ambientes concretos (ruas, bairros, comunidades), o Linchamento Virtual acontece em ambientes digitais, como plataformas de mídias sociais, fóruns e aplicativos de mensagens. Essa distinção espacial também determina a natureza da violência. No contexto físico, a violência é corporal e direta. No ambiente digital, é simbólica, psicológica e social.

Outro aspecto diferencial é o tempo de duração. Linchamentos físicos tendem a ser eventos relativamente curtos e pontuais. Já os Linchamentos Virtuais podem se prolongar indefinidamente, uma vez que as informações e conteúdos ofensivos permanecem disponíveis e podem ser recirculados continuamente nas plataformas

digitais. Isso também impacta a escala e o alcance da violência: enquanto o linchamento físico é, em geral, restrito ao local do ocorrido, o Linchamento Virtual pode atingir dimensões globais, com participação de pessoas de diferentes regiões e culturas.

As tecnologias envolvidas constituem outra diferença importante. O linchamento físico utiliza meios presenciais, como a força física ou objetos contundentes. O Linchamento Virtual, por sua vez, mobiliza tecnologias digitais (plataformas de mídias sociais, câmeras, algoritmos de engajamento) que ampliam a visibilidade da punição e prolongam o sofrimento das vítimas. Ademais, no linchamento físico, o episódio frequentemente se esgota após o ato, enquanto no ambiente digital, os registros permanecem e podem ser reativados, perpetuando os efeitos da violência.

Por fim, embora ambos os fenômenos se relacionem com dispositivos informais de justiça e segurança, como discutido por Candotti, Pinheiro e Alves (2019), o Linchamento Virtual destaca-se pela sua capacidade de mobilizar justiças difusas e descentralizadas, com vigilantes digitais que frequentemente não possuem vínculo social ou territorial entre si, diferentemente das redes comunitárias envolvidas em linchamentos físicos.

Em síntese, embora compartilhem origens e motivações sociais semelhantes, linchamentos físicos e virtuais diferem significativamente em sua execução, temporalidade, tecnologias e impacto, refletindo as transformações nos modos contemporâneos de punição e controle social.

O Linchamento Virtual é um fenômeno contemporâneo e polissêmico, cuja forma depende das dinâmicas culturais e comunicacionais de cada território. Se, no caso do linchamento físico, a rua é o espaço privilegiado da violência coletiva e da justiça popular, no caso do Linchamento Virtual, a “rua” se amplia e se transforma: ela é, potencialmente, todo e qualquer espaço da Internet. Plataformas digitais, redes sociais e aplicativos de mensagens funcionam como praças públicas expandidas, onde acusações circulam, juízos se consolidam e punições simbólicas são executadas diante de audiências amplificadas.

Essa lógica evidencia que não há uma separação rígida entre a rua física e a esfera digital. Ao contrário, os dois espaços se retroalimentam: o Linchamento Virtual pode nascer em interações online, mas frequentemente transborda para o mundo presencial, produzindo consequências materiais na vida das vítimas. Assim, o virtual

não substitui o físico, mas constitui uma camada adicional da mesma dinâmica de punição social. Nessa sobreposição de esferas, a violência da Internet e a violência corporal das ruas passam a integrar um continuum punitivo que reflete as transformações contemporâneas dos dispositivos de justiça informal.

Em diálogo com Candotti, Pinheiro e Alves (2019), é possível compreender o linchamento físico não apenas como um ato isolado, mas como parte de “dispositivos de segurança e justiça de rua”, em que agentes híbridos (moradores, seguranças, policiais em bicos) constroem sistemas punitivos informais e situados. Por analogia, o Linchamento Virtual pode ser interpretado como um dispositivo punitivo digital, no qual também se borram as fronteiras entre justiça formal e popular, público e privado, e em que as tecnologias funcionam como amplificadores do sofrimento e da punição.

Embora se manifeste prioritariamente em ambientes digitais, o Linchamento Virtual pode atuar como catalisador de violências físicas. A exposição pública e a mobilização coletiva contra um indivíduo nas plataformas frequentemente extrapolam o espaço online, desencadeando perseguições presenciais, ameaças diretas e até episódios de linchamento físico. Desse modo, o virtual não se limita à dimensão simbólica, mas pode constituir o estágio inicial de uma escalada punitiva que atravessa fronteiras digitais e materiais.

Mas por que as pessoas lincham? Segundo Martins (2015), em síntese, são duas as principais razões: a violação da linha moral que separa diferentes grupos sociais e o linchamento como forma popular de punição e demonstração de um profundo descontentamento com as alternativas apresentadas pelas instituições tradicionais, que na visão de alguns, violam valores e normas de conduta tradicionais. Candotti, Pinheiro e Alves (2019) questiona se a questão racial está mesmo fora das motivações do linchamento no Brasil, como defende Martins (2015).

No entanto, para avançar a compreensão sobre linchamento no ambiente da Internet é preciso compreender, também, o adjetivo que vem associado à ideia de linchamento quando ele ocorre mediado pelas tecnologias digitais. Neste sentido, volta-se à pergunta sobre o que é virtual.

Desde o surgimento das plataformas, diversos termos tiveram o seu significado dilatado e desdobrado em novos termos conhecidos, mas nem sempre compreendidos. Como é o caso da Hashtag, do Meme, entre outros. Nesse mesmo ponto, encontram-se os termos “digital” e “virtual”.

O digital é adjetivo que caracteriza a própria tecnologia informática. Representa a coleta, a criação, o processamento e o armazenamento de dados em computadores por meio de códigos binários. Como substantivo, deriva de dígito, relacionado aos algarismos arábicos. Já o virtual não pode ser confundido com o digital nem é o oposto do real, como popularmente é amplamente empregado. Virtual é um atributo potencial da realidade que pode ser apreendido pelo trabalho do pensamento. Significava um ser que ainda não se realizou, mas que possui possibilidades de realização, uma potência. (Faustino; Lippold, 2023)

Segundo Pierre Lévy (1996), o virtual é o oposto ao atual. O virtual constitui o ser. As virtualidades são inerentes, as questões que o movem são parte essencial de sua determinação.

Embora o que caracteriza o linchamento ocorrido em redes possa ser descrito sob a égide do adjetivo "digital", que remete à tecnologia da Internet, o termo "virtual" é a experiência ou representação que esse meio pode oferecer, e tem sido associado a diversos fenômenos da cultura digital. Nesse contexto, independentemente do debate entre "digital" e "virtual" ou de um rigor conceitual sobre seu uso, o termo "virtual" vem sendo utilizado tanto no senso comum quanto na literatura científica para descrever o fenômeno em questão.

Observando o que é linchamento e o que é virtual, é possível criar um termo Linchamento Virtual e associar esses dois conceitos? São perguntas que também guiam esse trabalho.

3.2 LINCHAMENTO NA ERA DIGITAL

O fenômeno do Linchamento Virtual, embora amplamente mencionado pela mídia e no debate público, ainda não é consolidado na literatura científica. Os estudos existentes são pontuais e adotam diferentes enfoques, o que contribui para a falta de consenso conceitual. No Brasil, circulam também outros termos próximos, como justicamento on-line, cyberbullying e cancelamento virtual, cada um destacando aspectos específicos: a dimensão punitiva e moralizante, a agressão reiterada contra indivíduos ou o ostracismo social de figuras públicas. Essa pluralidade terminológica revela tanto a novidade do fenômeno quanto a disputa por categorias para nomeá-lo e enquadrá-lo.

Termos semelhantes, porém, distintos. O cyberbullying pode ser descrito como um comportamento agressivo intencional e repetido de um indivíduo ou grupo em relação a outros pares com a intenção de prejudicá-los, enviando conteúdo ofensivo ou envolvendo-se em outras formas de agressão social através do uso de tecnologias digitais (Belsey, 2005); Hinduja e Patchin, 2009; Willard, 2005). Embora possam ocorrer atos de ridicularização e zombaria, eles não constituem os elementos distintivos. No Linchamento Virtual, o que efetivamente humilha é o reconhecimento, por parte do indivíduo, de sua submissão ao medo. Assim, o foco não está no modo de ser, mas sim em uma ação ou comportamento interpretado como resultado de um erro ou transgressão moral (Freitas, 2017).

O Justicamento on-line seria o ato ou efeito de justicar, popularmente chamado de justiça com as próprias mãos. Mas nem todo LV é motivado pela busca da justiça.

Situação semelhante se observa no contexto anglófono. Nos Estados Unidos, por exemplo, os termos mais populares são *cyberbullying*, *shaming* / *online shaming*, *online aggression* / *cyber-aggression*, *cyber harassment* / *virtual harassment* / *online harassment* e *Internet vigilantism* / *Digital vigilantism* / *Digilantism*.

Shaming é uma prática vexatória; humilhar ou expor alguém publicamente. Como aponta Freitas (2017), o *shaming* pode ser imposto por *Cyberbullying*, pornografia de vingança ou LV.

A online ou *cyber aggression* (agressão) envolvem comportamentos com a intenção de causar dano, assim como *cyberbullying*. No entanto, enquanto a agressão pode ocorrer espontaneamente ou em resposta a uma situação específica, o *bullying* é um comportamento deliberado e sustentado que visa prejudicar outro indivíduo. O *bullying* é caracterizado por ações prejudiciais repetidas ao longo do tempo, enquanto a agressão pode ser um incidente único (Law, et al, 2012). Já o *cyber*, *virtual* ou *online harassment* (assédio) tem o objetivo forçar alguém em uma posição de submissão, geralmente direcionado a um colega (ou conhecido) por meio do uso de Tecnologias de Informação e Comunicação (TICs) (Beran; Li, 2005).

Já o *Internet* / *Digital vigilantism* ou apenas *Digilantism*, seria “a prática de indivíduos ou grupos que utilizam a Internet para identificar, envergonhar, punir ou buscar retaliação contra aqueles percebidos como autores de crimes ou transgressões sociais, frequentemente à margem dos canais legais formais” (Wehmhoener, 2010, p. 7).

Essa formulação destaca a ideia de justiça paralela e de retaliação coletiva digital, aproximando-se do que, em português, se descreve como *justiçamento online*. Diferencia-se, contudo, de outros termos de língua inglesa: enquanto *online/public shaming* enfatiza sobretudo a exposição e a humilhação pública; *cyberbullying* e *cyber-aggression* remetem a agressões reiteradas, muitas vezes em contextos escolares ou interpessoais; e *cyber harassment* ou *virtual harassment* apontam para práticas de perseguição e assédio sistemático. Já *digital vigilantism*, conceito desenvolvido por autores como Wehmhoener (2010) e Trottier (2017), amplia a noção de vigilância digital para além da exposição individual, compreendendo-a como uma prática sociotécnica organizada, sustentada por lógicas de visibilidade algorítmica e dinâmicas coletivas de punição.

Assim, nenhum termo tem a capacidade de representar todos os comportamentos agressivos online. Tampouco parece adequado tratar todos os termos existentes como sinônimos, pois isso poderia simplificar excessivamente o problema e comprometer a eficácia das estratégias de intervenção. Assim como no Brasil, também em outros contextos não há consenso sobre qual termo seria o mais apropriado, o que evidencia a dificuldade de delimitar um fenômeno multifacetado e em constante transformação. Nesse cenário, torna-se necessário discutir criticamente essas terminologias para, então, propor uma definição própria de Linchamento Virtual.

3.3 DIMENSÕES DO LINCHAMENTO VIRTUAL

Foram pesquisadas e compiladas diferentes definições de Linchamento Virtual apresentadas por distintos autores. Além dessas, reuniram-se também as definições encontradas na legislação brasileira e nos termos de uso das principais plataformas de mídias sociais. O QUADRO 3 apresenta as definições encontradas, elaboradas pelos próprios autores ou citadas por eles a partir de terceiros. A tabela completa encontra-se no APÊNDICE 1.

Nesta seção, além de mapear essas contribuições, discutirei as múltiplas dimensões do Linchamento Virtual com o objetivo de propor uma definição mais representativa e abrangente do fenômeno.

QUADRO 03 – EXEMPLOS DE DEFINIÇÕES DE LV CONTIDAS NOS TRABALHOS ANALISADOS

DEFINIÇÃO	TERMOS TRATADO COMO SINÔNIMOS OU EQUIVALENTES	AUTOR DA DEFINIÇÃO
Justiça popular exercida por usuários da Internet	Justiça popular na internet;	Meira; Antunes; Oliveira (2023)
Humilhação pública, exposição, julgamento e incitação à "justiça" nas redes sociais.		Mercuri (2016, apud Meira; Antunes; Oliveira, 2023)
Mutação entre as práticas tradicionais de linchamento e as lógicas virtuais contemporâneas das culturas digitais, que visa punir pessoas com fachada erradas, através da retirada de atenção ou validação social; Nova prática punitiva advinda como consequência da perda das fachadas nas redes sociais.		Brasileiro; Azevedo (2020 apud Siqueira; Vieira, 2022)
Episódio de humilhação pública caracterizados pela crueldade em que há uma transposição da lógica dos linchamento físicos para uma onda de opinismo público, alimentada por posicionamentos morais intransigentes dos atores sociais acusadores.	Linchamento Moral	Ronson (2015)
O "cancelamento", fenômeno contemporâneo, denominado de "linchamento virtual" por seus críticos, ou ativismo e radicalização da democracia por seus defensores, realizado com o intuito de problematizar condutas incompatíveis com a diversidade identitária, ou seja, expor, desconstruir e exigir que não sejam naturalizadas posturas racistas, machistas, homofóbicas, transfóbicas, dentre outras.	Cancelamento	Martins; Cordeiro (2022)
Processo de violência associado ao linchamento que tem no meio virtual seu espaço de execução.	Linchamento	De Jesus (2022)
Julgamento público sobre uma presumida transgressão; Humilhação que submete o indivíduo ao medo, decorrente das ameaças e dos efeitos sociais dos julgamentos negativos sobre ele em um ambiente de rede social; Prática violenta nas redes sociais; publicações em série, e quase que simultâneas, de diversos internautas e veículos de mídia distintos contra um sujeito.	Assédio virtual;	Freitas (2017)
Ele é um fenômeno em que se nota uma fronteira frágil entre atual e virtual; representa a liberdade de expressão que flerta com o crime contra a dignidade humana; expressa tanto a liberdade de navegação como o controle pelas mídias sociais e pelos próprios usuários; torna tênues as noções de público e privado		MACEDO (2023, p. 14-15)

Fonte: O autor (2025).

Como podemos observar, o LV é descrito como um fenômeno social que ocorre em plataformas de mídias sociais, caracterizado pela mobilização massiva de interagentes para expor, humilhar e punir publicamente indivíduos por atitudes consideradas reprováveis. Essa prática, muitas vezes motivada por pânico moral e impulsionada por narrativas de ódio, pode resultar em perseguições intensas, ameaças e exclusão social, transcendendo o ambiente virtual e impactando a vida real dos alvos. Embora alguns autores defendam o LV como uma forma de justiça social ou ativismo democrático (Meira; Antunes; Oliveira, 2023; Mercuri, 2016; Cohen, 2015; Carvalho et al., 2018), outros mais críticos apontam seu caráter punitivista, seletivo e violento (Brasileiro; Azevedo, 2020; Spezzatto, 2022), associando-o a um novo modelo de linchamento que mistura vigilância, julgamento público e destruição de reputações, afetando a dignidade e os direitos fundamentais dos envolvidos.

No ordenamento jurídico, foi sancionada em 2024 a Lei nº 14.811, que inclui os crimes de bullying e cyberbullying no Código Penal e transforma crimes previstos no Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) em hediondos, alterando o Decreto-Lei nº 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal). Além disso, tramita na Câmara dos Deputados o Projeto de Lei nº 1873/2023, que também altera o Decreto-Lei nº 2.848 para tipificar o cancelamento virtual e o Linchamento Virtual. O objetivo principal do PL é modificar o Código Penal brasileiro a fim de tipificar os crimes de "cancelamento virtual" e de "Linchamento Virtual", introduzindo novas penalidades para ações que violem a honra ou a imagem de alguém em plataformas digitais ou em

outras formas de interação virtual. Entre outros pontos, o PL acrescenta o seguinte artigo:

Linchamento Virtual

Art. 140 – B. Ameaçar alguém, quando o ato é praticado através de redes sociais ou por qualquer outro meio que possibilite a interação social de forma virtual. Pena – detenção, de um ano a três anos, e multa.

§ 1º Incorre na mesma pena de se o Linchamento Virtual for praticado por contas criadas para ocultar a identidade real do usuário (perfil “fake”).

§ 2º Aplica-se a mesma pena do § 1º se o crime é cometido contra pessoa pública.

§ 3º Aumenta-se a pena de um sexto a um terço se do ato resulta prejuízo econômico.

§ 4º Aumenta-se a pena de um terço a metade se o crime é cometido em concurso de agentes. a) Considera-se concurso de agentes um grupo formado por 2 (duas) ou mais pessoas.

§ 5º Aumenta-se a pena de metade ao dobro se o linchamento resulta em violência ou vias de fato (Brasil, 2023, p. 1-2).

Pesquisei também os termos de uso das principais plataformas de mídias sociais e constatei que elas não citam o Linchamento Virtual diretamente, embora apresentem termos semelhantes, como se observa na QUADRO 04.

QUADRO 04 – TERMOS UTILIZADOS PELAS PLATAFORMAS DE MÍDIAS SOCIAIS

Plataforma	Uso do termo “Linchamento Virtual”	Termos Utilizados	Comportamentos Proibidos	Destaques das Políticas	Fonte
Meta (Facebook / Instagram)	Não	Assédio em massa, Intimidação coordenada	Assédio coordenado, especialmente a vítimas de tragédias ou dissidentes	Remove ataques mesmo que o conteúdo isolado não viole outras regras	META. Advancing our bullying and harassment policies. 2021. Disponível em: https://about.fb.com/news/2021/10/advancing-online-bullying-harassment-policies/ . Acesso em: 12 maio 2025.
TikTok	Não	Assédio, Bullying, Ataques coordenados	Intimidação em grupo, incitação ao bullying, ataques organizados	Foco em segurança, prevenção ao bullying e civilidade	TIKTOK. Diretrizes da Comunidade. Disponível em: https://www.tiktok.com/community-guidelines/en/safety-civility . Acesso em: 12 maio 2025. TIKTOK. Bullying Prevention. Disponível em: https://www.tiktok.com/safety/en/bullying-prevention . Acesso em: 12 maio 2025.
X (antigo Twitter)	Não	Comportamento abusivo, Incitação ao assédio	Incitação de assédio, ataques coordenados, perseguição	Proibição de mobilização de usuários para atacar terceiros	X. Abusive Behavior. Disponível em: https://help.x.com/en/rules-and-policies/abusive-behavior . Acesso em: 12 maio 2025.
YouTube	Não	Assédio, Campanhas de assédio orquestradas	Incentivo a assédio repetido ou coordenado, mesmo que indireto	Proíbe assédio em massa e ataques sustentados	YOUTUBE. Políticas sobre assédio e cyberbullying. Disponível em: https://support.google.com/youtube/answer/2802268?hl=pt-BR . Acesso em: 12 maio 2025.

Fonte: O autor (2025).

As principais plataformas não utilizam esse termo de forma explícita em suas políticas de uso e de moderação de conteúdo. Em vez disso, os comportamentos que caracterizam o Linchamento Virtual são abordados de forma fragmentada, sob categorias normativas mais amplas, como assédio, bullying, discurso de ódio, incitação à violência e comportamento abusivo.

A categoria “assédio e bullying” é a que mais se aproxima do que, conceitualmente, se entende por Linchamento Virtual. As políticas das plataformas usualmente proíbem ataques coordenados contra indivíduos, a incitação ao assédio e o incentivo à perseguição, humilhação ou exposição vexatória de interagentes. O Facebook (atualmente Meta), por exemplo, afirma que “não permite comportamentos que assediem, degradem ou envergonhem intencionalmente indivíduos” (Meta, 2021).

Além disso, quando o Linchamento Virtual é motivado por características pessoais como raça, religião, gênero ou orientação sexual, ele pode ser enquadrado nas políticas contra discurso de ódio. A plataforma X (antigo Twitter) estabelece a proibição de “ameaças, assédio e incitação contra indivíduos com base em características protegidas” (X, 2025).

Outro eixo de atuação relevante é o de violência e incitação, no qual se enquadram conteúdos que estimulam danos físicos, psicológicos ou simbólicos. Postagens que promovem campanhas de ódio ou ameaças, mesmo que não resultem diretamente em agressões concretas, também podem ser removidas com base nessa diretriz.

Algumas plataformas reconhecem explicitamente a existência de “comportamentos abusivos coordenados” (*coordinated harm*), consistindo em ataques orquestrados por múltiplos interagentes contra uma mesma pessoa. Essa prática se aproxima conceitualmente do Linchamento Virtual, sobretudo quando ocorre de forma repetitiva, punitivista e com efeitos de exclusão social. O YouTube, por exemplo, proíbe “assédio em massa” e “campanhas de assédio orquestradas” em sua política de uso (YouTube, 2025).

O Linchamento Virtual, deve ser compreendido como um processo coletivo de punição informal que ocorre em ambientes digitais. Ele articula práticas de humilhação, exclusão social e coerção simbólica (entendida aqui, de modo operacional, como a imposição coletiva de constrangimento, silenciamento e controle reputacional por meio de visibilidade, vigilância e pressão social mediadas por plataformas) contra indivíduos ou grupos acusados de transgressões morais, sociais

ou legais. Para aprofundar sua compreensão, é fundamental integrá-lo às noções de *tortura* e *vigilantismo*, conceitos que, embora tradicionalmente associados a contextos físicos e institucionais, encontram expressões significativas no universo virtual.

No que diz respeito à **tortura**, observa-se que o Linchamento Virtual não se limita à aplicação de uma punição pontual, mas envolve, frequentemente, a produção de sofrimento psicológico contínuo. As vítimas são expostas a humilhações públicas, perseguições reiteradas, ameaças e à revelação de informações pessoais (*doxxing*), gerando uma dinâmica de sofrimento prolongado. Assim como no linchamento físico descrito por Candotti, Pinheiro e Alves (2019), em que a violência não objetiva simplesmente "fazer morrer", mas sim "fazer sofrer", o Linchamento Virtual institui uma forma de tortura psicológica coletiva, modulada no tempo e amplificada pela arquitetura das plataformas digitais.

Já o conceito de **vigilantismo** permite compreender as motivações e os sujeitos envolvidos no Linchamento Virtual. As multidões digitais que se engajam nessas práticas frequentemente se organizam ou atuam de modo espontâneo como verdadeiros "justiceiros digitais". Movidas por sentimento de indignação moral, desejo de reparação ou busca por justiça diante da suposta ineficiência ou omissão das instituições formais, essas coletividades assumem para si o papel de julgar e punir. Tal como no vigilantismo físico — onde coletivos ou redes de moradores, comerciantes ou mesmo agentes híbridos (como policiais em bicos informais) tomam para si a segurança e a justiça —, o vigilantismo digital ocorre em um contexto de desconfiança nas estruturas estatais e de reivindicação de uma moralidade comunitária.

As plataformas digitais e suas tecnologias algorítmicas desempenham um papel estruturante nesse processo, funcionando como dispositivos de visibilidade, amplificação e perpetuação do sofrimento e da punição (Gillespie, 2018; Zuboff, 2020). Redes sociais, mecanismos de busca e algoritmos de engajamento contribuem para transformar atos individuais de exposição em movimentos coletivos de grande escala, muitas vezes com consequências devastadoras e duradouras para as vítimas (Trottier, 2017; Poletto; Santos De Moraes, 2022).

Portanto, o Linchamento Virtual pode ser conceituado como uma prática punitiva coletiva, informada por dinâmicas de tortura psicológica e vigilantismo difuso, mediada por tecnologias de comunicação que potencializam tanto a produção do sofrimento quanto a mobilização de justiceiros autônomos. Essa abordagem permite

superar leituras simplistas que o reduzem a mero "cancelamento" ou "opinião pública exacerbada", reconhecendo-o como uma forma complexa de gestão informal de ilegalismos e de justiça de rua transposta ao ambiente virtual.

O LV é um fenômeno multifacetado, alimentado por fatores humanos, tecnológicos, culturais e institucionais. A expansão do acesso à Internet e a popularização das plataformas redes sociais potencializam antigos conflitos, promovendo estereótipos e atitudes violentas (França Junior; Santos; Albuquerque, 2021; Poletto; Santos De Moraes, 2022). Dessa forma, compreender essas múltiplas dimensões é crucial para desenvolver estratégias que possam mitigar seus impactos negativos.

Tendo sido abordadas as definições, bem como as dimensões legais e institucionais do Linchamento Virtual (contemplando o ordenamento jurídico e as políticas das plataformas digitais), passo agora à análise das demais dimensões que ajudam a compreender a complexidade do fenômeno. A Dimensão Social refere-se aos efeitos nas interações e relações sociais, tanto no espaço digital quanto no real. Para a vítima, pode haver perda de reputação, amizades, conexões profissionais e até status social, ou ainda ser "cancelada". Para a sociedade, o Linchamento Virtual reflete e reforça problemas estruturais, como intolerância, falta de empatia, polarização e a cultura do cancelamento (Trottier, 2017; França Junior; Santos; Albuquerque, 2021).

A Dimensão Tecnológica foca no papel das ferramentas e plataformas digitais no fenômeno. Diversos são os fatores que tornam as plataformas ambientes propensos a expressão do ódio. Elas estão inseridas na Internet, em um contexto de grandes volumes de dados e interagentes. São ambientes de plataformas privadas, onde a arquitetura dessas plataformas (likes, compartilhamentos, algoritmos) facilita a viralização e amplificação do linchamento. O anonimato proporciona um "escudo" para os linchadores, que se sentem menos responsáveis pelas suas ações. E há ainda a falta ou baixa eficiência da moderação. A ausência de mecanismos eficientes para conter discursos de ódio e ataques em massa agrava o problema.

Esse uso disseminado das TIC tem causado um impacto também na privacidade. Com a proliferação das plataformas digitais, cada vez mais pessoas compartilham informações pessoais online, resultando em diversas questões de privacidade. Pessoas passaram a ser vistas pelas plataformas como dados estatísticos, analisados de acordo com suas postagens. As empresas, têm grande

interesse nesse conhecimento, seja para aumentar o engajamento ou para ações de marketing direcionados, transformando dados pessoais em insumos valiosos para o comércio virtual (Ferreira et al., 2021).

A Dimensão Econômica concentra-se no impacto financeiro do LV. Para a vítima, pode haver perda de empregos, clientes ou contratos (Macedo, 2018). Já as plataformas, lucram com engajamento, incluindo interações negativas, mas também enfrentam pressões por melhores práticas de moderação. O fenômeno traz também consequências econômicas para o Estado, que é onerado com despesas do poder judiciário e de outros órgãos da administração pública, à medida que investigam casos, julgam, acolhem e amparam as vítimas. O Estado também é onerado ao passo que homens e mulheres ficam afastados do mercado de trabalho ou tem alterações em seu ritmo de trabalho e de consumo em virtude de efeitos do LV.

Há ainda a Dimensão Ética, que explora as implicações morais do fenômeno. Onde "tribunais da Internet" são criados, e as pessoas frequentemente agem como juízes e carrascos, sem garantir uma investigação justa ou verificar fatos. Denúncia, julgamento e punição parecem formar o tripé que também caracterizam o LV (Freitas, 2017).

E a Dimensão Psicológica, que se refere ao impacto emocional e mental que o LV causa, tanto na vítima quanto nos participantes. Para a vítima, o Linchamento Virtual pode gerar estresse, ansiedade, depressão, isolamento, vergonha pública e, em casos extremos, pensamentos suicidas (Macedo, 2018). Para os participantes, a "multidão virtual" pode agir sob influência de emoções intensas (raiva, indignação, ódio), com sensação de despersonalização e menor responsabilidade individual.

A Toxicidade é uma dimensão intrínseca e um efeito das plataformas que regulam a interação social. Segundo Recuero (2024), ela evidencia a capacidade de um discurso se disseminar e impactar negativamente outros, sendo potencialmente intensificada pela infraestrutura técnica que facilita a propagação da violência.

Diante das discussões realizadas nesta seção, observa-se no corpus analisado que a temática do Linchamento Virtual é frequentemente confundida com outras práticas de mau uso da Internet. Embora seja natural que fenômenos digitais compartilhem características, cada um adquire contornos próprios e específicos.

A partir da análise das múltiplas dimensões do fenômeno (social, jurídica, tecnológica, econômica, ética, psicológica e da toxicidade) é possível compreender o Linchamento Virtual como **um processo coletivo de punição informal em**

ambientes digitais, desencadeado por um evento-gatilho, no qual múltiplos interagentes mobilizam práticas de assédio, exposição vexatória e coerção simbólica contra indivíduos acusados de transgressões. Esse processo ocorre em plataformas digitais que, por meio de suas arquiteturas algorítmicas, favorecem a visibilidade, coordenação e repercussão das ações. Caracteriza-se pela desproporcionalidade das reações, pela produção de sofrimento psicológico prolongado e pela potencial amplificação de efeitos que ultrapassam o espaço digital, alcançando esferas sociais, econômicas, jurídicas e psicológicas. Enquanto prática marcada por dinâmicas de tortura psicológica e vigilantismo difuso (Candotti; Silva; Lourenço, 2022; Candotti, Pinheiro e Alves, 2019), o Linchamento Virtual constitui um fenômeno multifacetado que reflete tensões éticas, culturais e institucionais contemporâneas e demanda análise crítica para além de noções simplistas como “cancelamento” ou mera opinião pública exacerbada.

4 MÉTODOS E TÉCNICAS DE CONSTRUÇÃO DA TAXONOMIA DO LINCHAMENTO VIRTUAL

O presente capítulo dedica-se à explicitação dos métodos e técnicas empregados na construção da taxonomia do Linchamento Virtual. A descrição detalhada do percurso metodológico é fundamental para assegurar a transparência do processo de investigação, a replicabilidade das etapas e a legitimidade científica dos resultados obtidos. Assim, apresentam-se as características da pesquisa, a sequência de procedimentos que orientaram a criação da taxonomia e os cuidados éticos observados ao longo do desenvolvimento do trabalho. Busca-se, com isso, evidenciar de que modo as escolhas teóricas e práticas se articularam para dar consistência conceitual à proposta, destacando os critérios de inclusão e exclusão de categorias, os instrumentos de sistematização utilizados e as formas de validação junto a especialistas. A exposição aqui realizada prepara o terreno para a compreensão dos resultados apresentados no capítulo seguinte, permitindo ao leitor acompanhar de maneira clara e fundamentada as etapas que culminaram na versão final da taxonomia.

4.1 CARACTERIZAÇÃO DA PESQUISA

A pesquisa desenvolvida adota uma abordagem qualitativa, uma vez que busca compreender e interpretar um fenômeno social complexo (o Linchamento Virtual) a partir da análise de conceitos, narrativas e classificações, sem recorrer à mensuração estatística. Quanto à sua natureza, caracteriza-se como básica, pois tem como finalidade principal a produção de conhecimento teórico e conceitual, ainda que apresente potencial de aplicação em ambientes de moderação de conteúdo digital. Em relação à tipologia, sob a perspectiva dos objetivos, trata-se de uma investigação descritiva, na medida em que examina um tema ainda pouco consolidado na literatura e sistematiza suas principais dimensões. No que se refere aos procedimentos técnicos, a pesquisa fundamenta-se em pesquisa bibliográfica e documental, abrangendo literatura acadêmica, legislações e casos registrados na mídia, além de assumir um caráter metodológico, visto que o resultado esperado consiste na construção de uma taxonomia aplicada ao fenômeno estudado. A síntese dessa classificação encontra-se organizada no QUADRO 05, a seguir.

QUADRO 05 – CLASSIFICAÇÃO METODOLÓGICA DA PESQUISA

Dimensão	Classificação	Justificativa
Abordagem	Qualitativa	Interpreta e organiza conceitos sobre o linchamento virtual, sem mensuração estatística.
Natureza	Básica (com potencial aplicado)	Produce conhecimento teórico e conceitual, embora possa subsidiar práticas de moderação em plataformas digitais.
Tipologia – quanto aos objetivos	Exploratória e Descritiva	Explora tema pouco consolidado e descreve/sistematiza suas dimensões conceituais.
Tipologia – quanto aos procedimentos	Bibliográfica e Documental	Apoia-se em literatura acadêmica, legislação, casos midiáticos e resulta na construção de uma taxonomia.

Fonte: O autor (2025).

4.2 PASSO A PASSO DA CRIAÇÃO

Para atingir tal finalidade, foi adotado um percurso metodológico fundamentado no passo a passo de elaboração de taxonomias já apresentado no capítulo anterior, com base em Hedden (2016) e Lambe (2007), devidamente adaptado às especificidades do objeto em estudo. O processo foi estruturado em etapas sequenciais que abrangeram: (i) Definição de Escopo e Objetivos; (ii) Levantamento de Conteúdo; (iii) Análise de Termos e Agrupamentos; (iv) Escolha da Abordagem e Estrutura; (v) Construção e Refinamento; (vi) Validação com Usuários ou Especialistas; (vii) Implantação ou Aplicação e (viii) Governança e Atualização Periódica, como podemos ver no QUADRO 06.

Cabe destacar que esta dissertação contemplou até a etapa (vi), em razão do foco na construção e validação da taxonomia; as etapas (vii) e (viii) permanecem como perspectivas para desdobramentos futuros.

QUADRO 06 – PASSO A PASSO PARA A CRIAÇÃO DA TAXONOMIA

Nº	Etapa	Descrição	Ações Práticas	Referência Principal
1	Definição de Escopo e Objetivos	Define para que serve a taxonomia, quem são os usuários, qual a finalidade e o contexto de uso.	Identificar público-alvo, necessidades informacionais, nível de profundidade e áreas temáticas.	Lambe (2007, cap. 4)
2	Levantamento de Conteúdo	Coleta de informações, termos e documentos que servirão de base para a estruturação da taxonomia.	Reunir documentos, entrevistas, bases de dados, corpus textuais, inventários, etc.	Hedden (2016, cap. 3)
3	Análise de Termos e Agrupamentos	Identifica, organiza e agrupa termos de forma coerente, eliminando redundâncias e ambiguidade.	Fazer análise linguística, agrupamento temático, normalização de sinônimos e variantes.	Hedden (2016, cap. 5)
4	Escolha da Abordagem e Estrutura	Define se a taxonomia será construída por especialistas (top-down), baseada nos dados (bottom-up) ou híbrida, além do tipo de estrutura (hierárquica, facetada etc.).	Escolher modelo (top-down, bottom-up), tipo de estrutura (hierárquica, facetada, combinada), níveis e relações.	Hedden (2016, cap. 4) e Lambe (2007, cap. 5)
5	Construção e Refinamento	Elabora e ajusta a taxonomia com base em iteração, testes e ajustes conceituais.	Criar os rótulos, revisar categorias, ajustar hierarquias, iterar com os dados.	Hedden (2016, cap. 6)
6	Validação com Usuários ou Especialistas	Verifica a efetividade e usabilidade da taxonomia junto a usuários ou especialistas.	Aplicar testes-piloto, revisar com especialistas, entrevistar usuários, coletar feedback.	Lambe (2007, cap. 6)
7	Implantação ou Aplicação	Utiliza a taxonomia no contexto real previsto (busca, navegação, anotação, moderação etc.).	Integrar a taxonomia a sistemas, plataformas, processos de trabalho ou algoritmos.	Hedden (2016, cap. 9)
8	Governança e Atualização Periódica	Define estratégias de manutenção, atualização e gestão contínua da taxonomia.	Criar políticas de atualização, estabelecer responsáveis, monitorar mudanças e necessidades.	Lambe (2007, cap. 9) e Hedden (2016, cap. 10)

Fonte: O autor (2025).

A primeira etapa consistiu na definição precisa do escopo e dos objetivos da taxonomia. O propósito central é organizar e descrever conceitos relacionados especificamente ao fenômeno do Linchamento Virtual, entendido nessa dissertação como um processo coletivo de punição informal em plataformas digitais, motivado por um evento-gatilho. Envolve múltiplos interagentes em práticas de assédio e exposição vexatória, com reações desproporcionais que causam sofrimento psicológico e podem gerar efeitos sociais, econômicos e jurídicos além do ambiente digital. O foco recai sobre comportamentos, motivações, formas de participação, consequências e demais elementos que caracterizam o Linchamento Virtual no contexto das plataformas digitais.

Para orientar a delimitação, foram estabelecidos critérios de inclusão e exclusão. No primeiro caso, contemplaram-se termos e conceitos diretamente relacionados ao Linchamento Virtual; categorias que pudessem auxiliar na identificação, monitoramento, moderação ou estudo acadêmico do fenômeno; bem como elementos capazes de descrever atores (humanos e não-humanos), formas de ação, motivações e efeitos decorrentes do Linchamento Virtual. Por outro lado, foram excluídos termos referentes à violência física não mediada por plataformas digitais; conceitos vinculados a crimes cibernéticos sem relação com ataques coletivos (como fraudes, invasões de contas ou *phishing*); e categorias que, embora associadas ao discurso de ódio ou à violência, não configurassem efetiva participação em um Linchamento Virtual.

Além dos critérios mencionados, estabeleceu-se um foco temático que orientou a construção da estrutura organizacional da taxonomia. Essa estrutura foi delineada a partir de dimensões previamente definidas, como formas de participação, motivações, consequências, público e plataformas digitais. Novas categorias ou conceitos só podem ser incorporados mediante avaliação rigorosa de sua relevância para o fenômeno estudado e de sua compatibilidade com os objetivos da taxonomia. Essa delimitação buscou mitigar o risco de *scope creep*, assegurando consistência, clareza e utilidade prática para fins de moderação de conteúdo, pesquisa acadêmica e análise crítica do Linchamento Virtual.

Nesse sentido, a pesquisa adotou uma abordagem metodológica voltada ao controle de escopo e versionamento, incorporando mecanismos internos de validação que asseguram a funcionalidade e a sustentabilidade da taxonomia ao longo do tempo. Tal procedimento é especialmente relevante diante da natureza processual e relacional do Linchamento Virtual, em que práticas discursivas e interações sociais não ocorrem de forma isolada, mas em cadeias narrativas que se intensificam coletivamente. A modelagem proposta, portanto, não se limita a categorias temáticas ou descritivas, mas contempla também relações processuais e temporais entre os termos, de modo a capturar etapas recorrentes do fenômeno, como a exposição pública inicial, a propagação em massa, os ataques morais e a subsequente retirada simbólica de legitimidade do alvo.

Assim, a taxonomia não apenas cumpre uma função classificatória, mas também possibilita a identificação de padrões de escalada retórica e ciclos de

violência típicos do Linchamento Virtual, oferecendo um instrumento robusto para compreender e analisar a complexidade desse fenômeno nos ambientes digitais.

A segunda etapa consistiu no levantamento sistemático de conteúdos pertinentes ao fenômeno do Linchamento Virtual. Esse processo envolveu a consulta a diferentes fontes, como literatura acadêmica nacional e internacional, legislações, reportagens jornalísticas, registros de casos em mídias digitais e documentos institucionais. O objetivo foi reunir um *corpus* diversificado, capaz de oferecer subsídios teóricos e empíricos para a identificação de conceitos-chave e práticas discursivas recorrentes. O levantamento priorizou fontes que apresentassem relevância para a compreensão do fenômeno em suas múltiplas dimensões, como social, comunicacional, jurídica e informacional, assegurando amplitude e profundidade no mapeamento inicial.

Esse levantamento de conteúdo foi realizado através de dois estágios. No primeiro, foi realizada uma seleção de literatura, através da relação de nove bases de dados científicas sediadas em países da América Latina, a saber: SciELO, Portal de Periódicos da CAPES, BRAPCI, Redalyc, DOAJ, Latindex, Dialnet, InfoBCI e CLACSO. Em 30 de junho de 2024, aplicou-se nessas bases a *string* de busca “linchamento virtual” OR “linchamentos virtuais”, obtendo-se 48 trabalhos. Após a remoção de duplicidades, restaram 37 registros para triagem. Na sequência, realizou-se a leitura dos títulos, resumos e palavras-chave, resultando na seleção de 23 trabalhos considerados pertinentes aos objetivos do estudo. O corpus foi ainda complementado com sete artigos relacionados ao tema, previamente discutidos no âmbito do grupo de pesquisa Information & Media Lab (InfoMedia), do qual o autor participa, por sua relevância para o enquadramento conceitual e para a consolidação do repertório analítico da pesquisa.

No segundo estágio, foi conduzida uma pesquisa documental por conveniência, com o objetivo de identificar como o Linchamento Virtual e práticas correlatas são nomeados e enquadrados em documentos normativos e institucionais relevantes ao fenômeno. Inicialmente, realizou-se um levantamento direcionado na legislação brasileira, buscando leis e dispositivos que mencionassem explicitamente “Linchamento Virtual” ou termos tratados na literatura como equivalentes ou próximos associados a esse tipo de violência no âmbito jurídico. Em paralelo, foram consultados e coletados os termos de uso e políticas de conduta das principais plataformas de mídias sociais — Meta (Instagram e Facebook), TikTok, X e YouTube — por serem

ambientes nos quais episódios de LV tendem a ocorrer e nos quais a moderação se materializa em regras e classificações próprias. Todos os documentos selecionados foram lidos na íntegra, com registro sistemático de trechos e categorias pertinentes (por exemplo, tipos de conduta proibida, termos utilizados), que posteriormente subsidiaram a análise e a organização das dimensões do fenômeno. Os principais achados desse estágio foram apresentados no Capítulo 3.3, “Dimensões do Linchamento Virtual”, onde os elementos documentais foram articulados à revisão de literatura.

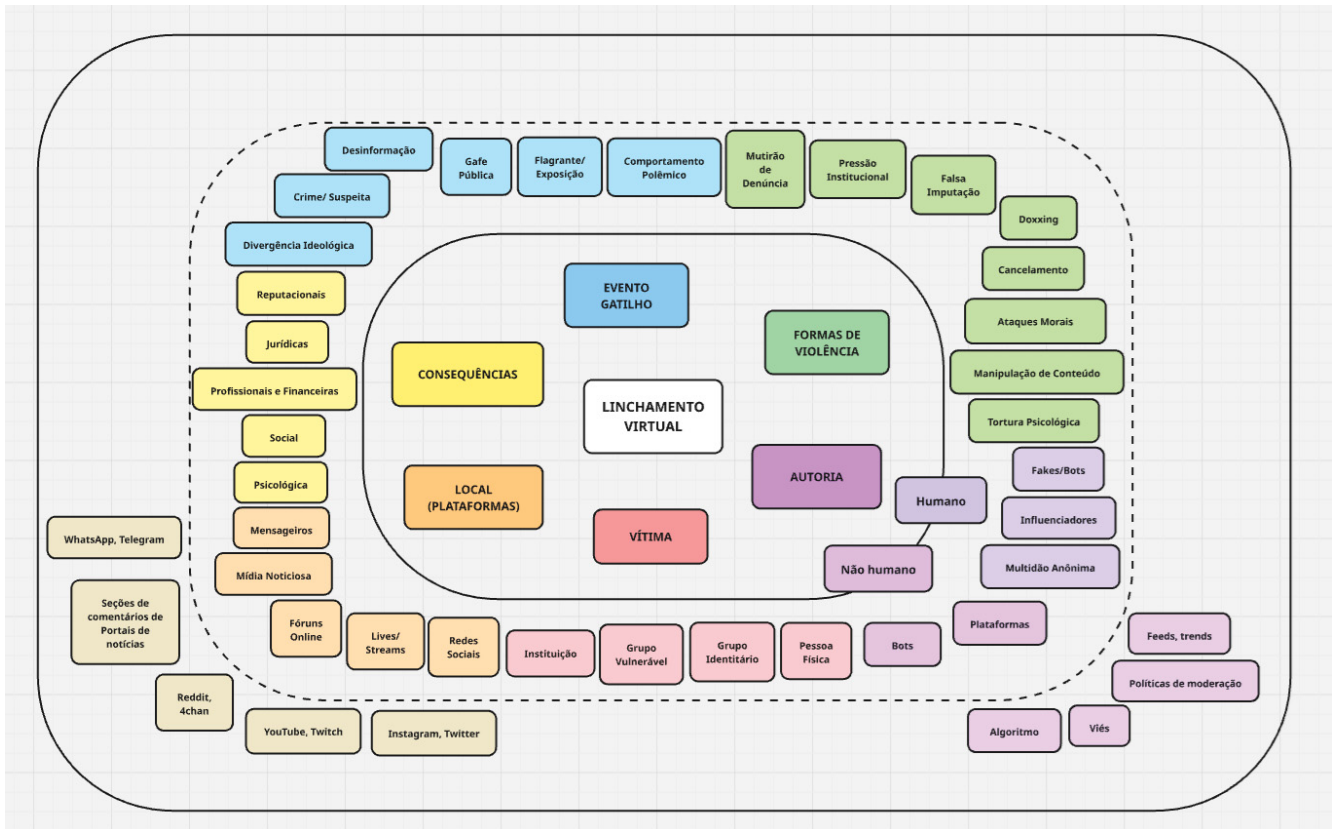
Na terceira etapa da criação da taxonomia, procedeu-se à análise detalhada dos termos coletados, com vistas à identificação de padrões de significado, recorrências lexicais e relações semânticas. Esse trabalho incluiu a comparação de definições, a observação de sobreposições conceituais e a organização preliminar de agrupamentos temáticos. Especificamente nesta fase, foram compiladas todas as definições de Linchamento Virtual encontradas no levantamento anterior, resultando em uma planilha com 31 definições, extraídas de artigos acadêmicos, legislações e termos de uso de plataformas digitais. A partir dessa sistematização inicial, realizou-se a extração dos termos citados nas definições, o que gerou um novo arquivo contendo uma relação estruturada de termos. Essa planilha constituiu um instrumento científico original, servindo como base conceitual para a formulação da taxonomia, orientando a delimitação das categorias e a posterior organização da estrutura. Assim, a análise não apenas diferenciou termos centrais de termos periféricos, mas também estabeleceu um repositório de referência que assegurou maior rigor metodológico ao processo.

A quarta etapa correspondeu à escolha da abordagem e da estrutura taxonômica a ser adotada. Considerando a complexidade e a dinamicidade do fenômeno em questão, optou-se por uma estrutura modular, que combina um núcleo estável, responsável por garantir consistência e comparabilidade, com módulos flexíveis, aptos a absorver inovações terminológicas, variações contextuais e especificidades de plataformas digitais. Estruturalmente, a taxonomia foi organizada de forma hierárquica em alguns eixos, mas também facetada em outros, de modo a representar simultaneamente dimensões fixas, como atores e consequências, e dimensões variáveis, como plataformas e *affordances*. Essa decisão metodológica assegura maior adaptabilidade e aplicabilidade em ambientes de moderação digital.

Para fundamentar essa decisão, foram selecionados e analisados 11 artigos que tratam da construção de taxonomias em áreas correlatas, como privacidade, discurso de ódio, linguagem tóxica e comunicação violenta. Os artigos, escolhidos por conveniência, observando aderência temática à moderação, foram publicados entre 2006 e 2025 e originam-se de diferentes países, entre eles Brasil, Estados Unidos, Alemanha, Espanha, China, Catar, Finlândia e diversas nações da América Latina, conforme já mencionado na seção 2.1.2 Taxonomia aplicada. A partir desse conjunto de trabalhos e do conhecimento acumulado ao longo do desenvolvimento da pesquisa, consolidou-se a compreensão de uma taxonomia ideal para moderação, que serviu como base para a definição metodológica aqui adotada. Assim, determinou-se a utilização de uma estrutura modular associada a uma abordagem híbrida, ou *middle-out*, recomendada por padrões internacionais de Sistemas de Organização do Conhecimento (como a ISO 25964), que se caracteriza por partir de um nível intermediário de generalidade e, a partir dele, expandir-se tanto para níveis mais específicos quanto para níveis mais gerais. Essa escolha metodológica equilibra estabilidade conceitual e flexibilidade operacional, aspectos indispensáveis para a representação de fenômenos dinâmicos como o Linchamento Virtual.

Na quinta etapa, realizou-se a construção efetiva da taxonomia, com base nos termos analisados e na estrutura previamente definida. O processo envolveu a elaboração de categorias, subcategorias e descritores, acompanhados de definições operacionais claras. Com a relação de termos criada na etapa (iii), somada a novos termos provenientes do conhecimento empírico e tácito do pesquisador, e atendendo aos critérios de inclusão estabelecidos na etapa (i), elaborou-se uma primeira versão da taxonomia (FIGURA 12).

FIGURA 12 – PRIMEIRA VERSÃO DA TAXONOMIA MODULAR DO LINCHAMENTO VIRTUAL



Fonte: O autor (2025).

Essa versão inicial foi organizada de forma hierárquica, por ser o modelo mais recorrente em taxonomias tradicionais. Entretanto, a análise dessa estrutura revelou limitações para representar adequadamente a complexidade do fenômeno, o que levou à adoção de um modelo modular como mais apropriado para o Linchamento Virtual. Nesse ponto, é importante ressaltar que os elementos que justificaram a adoção do modelo modular já foram discutidos na etapa (iv), dedicada à escolha da abordagem e da estrutura.

Nessa transição, e considerando as preocupações metodológicas relativas ao *scope creep* apresentadas na etapa (i), alguns termos foram suprimidos, de modo a manter a consistência e a aplicabilidade da estrutura. Em paralelo, foi desenvolvida uma planilha de apoio (APÊNDICE 2), na qual cada conceito foi descrito em detalhe, incluindo sua definição, possíveis sinônimos e a respectiva fonte. Esse instrumento serviu como base de validação interna, além de reforçar a transparência metodológica no processo de construção da taxonomia.

A sexta etapa compreendeu a validação da taxonomia junto a especialistas e pesquisadores, com o objetivo de verificar a consistência conceitual da estrutura, identificar eventuais lacunas e propor ajustes de aprimoramento. Para tanto, no dia 9 de agosto de 2025 foi realizada uma oficina com o grupo de pesquisa InfoMedia, no Setor de Ciências Sociais Aplicadas da Universidade Federal do Paraná, campus Jardim Botânico. A atividade contou com a participação de 14 pesquisadores, além do orientador Rodrigo Eduardo Botelho-Francisco e do coorientador Luiz Rogério Lopes Silva, dos quais dez estiveram presentes fisicamente e quatro participaram de forma online síncrona.

Os participantes eram Mestres e Doutorandos em Gestão da Informação e Comunicação, com especialidades em Vulnerabilidades Digitais, Ódio de gênero em plataformas digitais, Discurso de ódio online, Dismorfia, Misoginia nas Plataformas Digitais, Ativismo digital de mulheres, Linguagens, Inteligência Artificial na Gestão de documentos, Processos Comunicacionais e Midiatização, e Desertos de notícias e fontes de informação.

A oficina foi organizada em três partes. Na primeira, apresentou-se um panorama sobre os tipos e abordagens de taxonomia, culminando na exposição da proposta inicial elaborada nesta pesquisa. Na segunda parte, os participantes foram divididos em quatro grupos de trabalho. Cada grupo recebeu a versão impressa da taxonomia (FIGURA 12), acompanhada da planilha de apoio (APÊNDICE 2) contendo conceito, definição, sinônimos e fonte dos termos utilizados. Os grupos analisaram criticamente a proposta, discutindo aspectos relacionados ao modelo, à abordagem e à organização das categorias, além de sugerirem melhorias, inclusões e exclusões.

Ao final, na terceira parte, cada grupo apresentou suas sugestões, que foram debatidas coletivamente. Essa discussão foi gravada e posteriormente transcrita, constituindo um material de referência fundamental para a análise. O conteúdo da transcrição foi sistematizado e será detalhado no capítulo de Resultados, que apresenta as contribuições efetivas do processo de validação e evidencia como os ajustes incorporados reforçaram a robustez conceitual da taxonomia do Linchamento Virtual.

Em síntese, o percurso metodológico tornou explícitas as escolhas que orientaram a construção da taxonomia do Linchamento Virtual e os procedimentos adotados para assegurar sua consistência conceitual. No capítulo seguinte,

apresentam-se os Resultados, detalhando as contribuições da oficina de validação, os ajustes implementados e suas implicações para a análise do fenômeno.

4.3 QUESTÕES ÉTICAS

A presente pesquisa consiste na construção de uma taxonomia aplicada ao fenômeno do Linchamento Virtual, a partir de análise bibliográfica, documental e de materiais publicamente disponíveis. Não se trata de pesquisa com seres humanos nos termos tradicionais, pois não houve recrutamento de participantes, experimentos, intervenções ou coleta direta de dados pessoais. Por essa razão, não se fez necessária a submissão a comitê de ética. Ainda assim, considerando que o tema envolve vulnerabilidade digital, exposição e risco de revitimização, foram observados cuidados éticos compatíveis com a sensibilidade do objeto. Em todo o percurso, evitou-se a reprodução de conteúdos que pudessem causar dano adicional às pessoas envolvidas; quando algo foi indispensável para fins analíticos, empregaram-se citações mínimas, com neutralização de trechos, mantendo-se legenda e contexto suficientes para compreensão, ao mesmo tempo em que se preservou a dignidade das vítimas e a integridade do argumento.

A interação com especialistas ocorreu exclusivamente para validação conceitual e refinamento da taxonomia. Por prudência, e ainda que tal interação não configure pesquisa com seres humanos com risco acima do mínimo, os nomes dos especialistas foram preservados no corpo do trabalho, identificados por códigos, salvo autorização explícita para divulgação nominal. Os comentários recebidos foram sintetizados e anonimizados, de modo a evitar vieses de atribuição e a proteger a privacidade dos interlocutores. Do ponto de vista da proteção de dados e da privacidade, adotaram-se princípios de minimização, finalidade e necessidade. Não se compilaram bases identificáveis de indivíduos; evitou-se a agregação de identificadores como perfis, nomes civis e links diretos para conteúdos sensíveis; quando algo foi imprescindível à análise, recorreu-se à pseudonimização e ao controle de acesso aos arquivos de trabalho.

A pesquisa recorreu a documentos públicos, inclusive políticas e termos de uso das plataformas, com o objetivo de compreender definições, nomenclaturas e procedimentos de moderação. Trechos eventualmente citados são referenciados conforme as normas técnicas, e o uso desses materiais limitou-se ao necessário para

a crítica e a comparação conceitual. As figuras empregadas, como capturas de tela de interfaces ou imagens veiculadas por portais de notícias, foram utilizadas de forma parcimoniosa e devidamente referenciadas, com indicação de autoria, título, veículo, data e endereço eletrônico, sempre priorizando excertos pequenos e evitando a exposição de dados pessoais. Nas situações em que a reprodução integral pudesse exceder o uso razoável ou comprometer a privacidade, optou-se por descrever o conteúdo no texto ou por substituí-lo por esquemas próprios que representem a mesma funcionalidade analisada, sem identificação de usuários.

Com vistas à transparência, foram registrados os critérios de inclusão e exclusão de categorias, bem como o versionamento da taxonomia antes e depois da apreciação dos especialistas, com justificativas para as alterações realizadas. Reconhecem-se, entretanto, limitações inerentes à proposta. Materiais públicos não anulam possíveis impactos sociais sobre pessoas envolvidas; políticas e *affordances* de plataformas mudam com rapidez, o que pode exigir atualizações periódicas; e a tradução de categorias conceituais para fins operacionais pode introduzir reduções ou vieses. Essas limitações são assumidas como parte do escopo e são tratadas como agenda contínua de revisão, buscando equilibrar rigor descritivo, responsabilidade ética e utilidade prática para a organização do conhecimento e para ambientes de moderação.

Por fim, este trabalho utilizou a ferramenta ChatGPT de forma restrita à revisão linguística básica, limitada à correção de aspectos gramaticais e ortográficos. Não houve geração de conteúdo, reformulação de ideias ou inserção de referências pela ferramenta. A responsabilidade integral pela redação, argumentação e versão final do texto é exclusivamente do autor, em conformidade com as diretrizes propostas por Sampaio, Sabbatini e Limongi (2024) para o uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa.

5 PROPOSTA DE UMA TAXONOMIA DE LINCHAMENTO VIRTUAL EM LÍNGUA PORTUGUESA

Os resultados desta pesquisa consistem na elaboração de uma taxonomia do fenômeno do Linchamento Virtual, concebida a partir do passo a passo metodológico descrito anteriormente. Nesta seção, apresentam-se o produto derivado desse processo, expondo os principais contributos oriundos da etapa de validação com especialistas, sistematizados em eixos temáticos, os quais orientaram modificações estruturais e terminológicas. Assim, apresenta-se a versão final da taxonomia, denominada **tlv.br 1.1**, resultante da incorporação dos ajustes propostos pela oficina e pela banca desse trabalho, acompanhada de uma discussão sobre seus avanços conceituais e sua aplicabilidade em contextos de moderação de conteúdo digital.

A denominação **tlv.br 1.1** foi escolhida para identificar a taxonomia proposta neste trabalho. A sigla tlv corresponde a *Taxonomia de Linchamento Virtual*, acompanhando a forma em português do termo, uma vez que a presente proposta é construída integralmente na língua portuguesa e situada no contexto brasileiro. O elemento “.br” reforça essa ancoragem nacional, destacando a origem e a especificidade cultural e linguística da taxonomia.

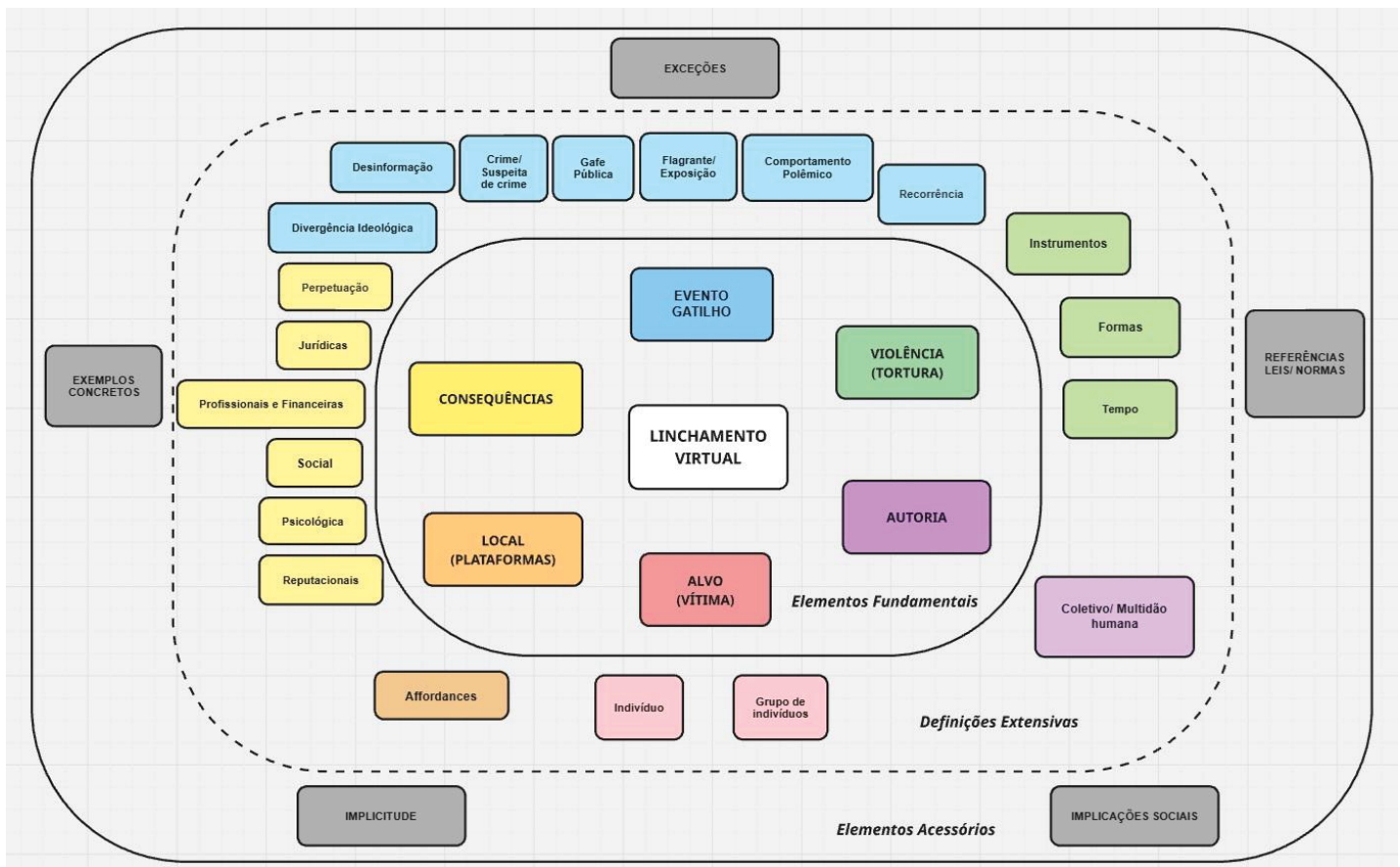
A notação “1.1” indica tratar-se da primeira versão do construto explicitamente aberta a revisões, aprimoramentos e expansões futuras, tanto no plano conceitual quanto na sua aplicação prática. Essa escolha remete a uma lógica de versionamento, comum em processos de desenvolvimento tecnológico e organizacional, que enfatiza a natureza dinâmica e evolutiva do artefato. No caso desta pesquisa, o ajuste de “1.0” (versão pré-banca) para “1.1” sinaliza a incorporação de refinamentos decorrentes do debate e das contribuições da banca examinadora.

Optou-se por grafar a sigla em minúsculas (*tlv*) para alinhar o construto não apenas à sua dimensão linguística, mas também à sua potencialidade computacional. No universo digital, notações em minúsculas são amplamente utilizadas em identificadores, nomes de arquivos e vocabulários legíveis por máquina, o que reforça a ambivalência da proposta como instrumento de representação conceitual e, simultaneamente, como recurso passível de integração em sistemas automatizados de moderação e análise de conteúdo. Além disso, ao explicitar versionamento e prever sua disponibilização em formato legível por máquina (por exemplo, SKOS/RDF ou JSON-LD), a **tlv.br 1.1** adere a boas práticas de governança e manutenção contínua

de vocabulários e Sistemas de Organização do Conhecimento, conforme diretrizes do SKOS e de normas de controle e atualização terminológica. Essa orientação favorece interoperabilidade, rastreabilidade de mudanças e reuso em diferentes plataformas (W3C, 2009; ISO 25964-1/2, 2011/2013).

A **tlv.br 1.1** (FIGURA 13 e em tamanho maior no APÊNDICE 3) organiza o Linchamento Virtual em seis eixos: evento-gatilho (cor azul), violência/tortura (cor verde), autoria/coautoria (cor roxa), alvo/vítima (cor vermelha), local por *affordances* (cor laranjada) e consequências (cor amarela). Cada eixo descreve um aspecto funcional do fenômeno e admite subcategorias modulares. O modelo separa atores humanos de instrumentos técnico-sociotécnicos e trata marcadores identitários como propriedades transversais aplicáveis às etapas do ciclo. Essa estrutura permite recombinações conforme o caso, preserva comparabilidade entre análises e suporta decisões de moderação humanas e automatizadas.

FIGURA 13 – tlv.br 1.1



Fonte: O autor (2025).

A oficina realizada com especialistas teve por objetivo tensionar e aprimorar o modelo preliminar de taxonomia do Linchamento Virtual, a partir de discussões em grupos de trabalho e de um posterior debate. De modo geral, os participantes reconheceram o mérito metodológico do esforço de sistematização, ao mesmo tempo em que salientaram a necessidade de conferir maior fluidez e circularidade ao arcabouço, tendo em vista a natureza processual e recorrente do fenômeno em ambientes digitais. Observou-se, como ponto de partida comum, que certas noções, tais como desinformação, divergência ideológica e comportamento polêmico, atravessam diferentes dimensões analíticas. Esses elementos podem operar como evento-gatilho, como forma de violência ou, em outros casos, como consequência. Tal constatação recomenda prudência diante de classificações rígidas e compartimentalizadas.

Uma contribuição central da oficina foi a ênfase na dinâmica cíclica do linchamento. As consequências de um episódio tendem a retroalimentar novos gatilhos, instaurando recorrências e caudas longas que excedem esquemas lineares de início, meio e fim. Essa dinâmica se articula à ideia de rastro ou “cicatriz” digital, que persiste mesmo após o arrefecimento do pico de engajamento, implicando efeitos duradouros sobre a pessoa atingida. Nesse sentido, ganhou relevo a discussão sobre a posição relacional entre autoria e vítima. Em diversos cenários, a identidade social da pessoa atingida, especialmente marcadores de gênero, raça, sexualidade e idade, não apenas condiciona a leitura pública do suposto desvio como também participa da constituição do próprio evento-gatilho. Esses achados reafirmam a leitura do LV como uma forma de punição informal sustentada por arquiteturas de visibilidade e curadoria algorítmica, nas quais a amplificação e a persistência do rastro digital contribuem para prolongar e reativar o dano.

A constatação de que o Linchamento Virtual opera de maneira cíclica, com eventos que se retroalimentam e consequências que se transformam em novos gatilhos, corrobora a decisão de adotar uma estrutura modular em detrimento de uma hierarquia rígida. Diferentemente da lógica hierárquica, que pressupõe linearidade entre níveis fixos, a abordagem modular permite que categorias e subcategorias sejam mobilizadas de forma flexível, recombina-se de acordo com as especificidades de cada caso analisado. Essa característica possibilita representar tanto a recorrência quanto a transversalidade de certos elementos, como interseccionalidade, *affordances* e instrumentos, sem forçá-los a ocupar posições

únicas e estáveis. Assim, a modularidade não apenas traduz com maior fidelidade a complexidade do fenômeno, mas também amplia a aplicabilidade da taxonomia em contextos analíticos e práticos, uma vez que oferece uma estrutura adaptável às múltiplas formas que o linchamento pode assumir no ambiente digital. Essa escolha converge com a literatura de construção de taxonomias e tesauros, que recomenda estruturas flexíveis e processos híbridos *top-down* e *bottom-up*, combinando módulos, facetas e relações associativas para preservar cobertura, manutenção e usabilidade sem impor hierarquias rígidas (Hedden, 2016; Lambe, 2007; Broughton, 2006).

Emergiram, por isso, duas linhas de tratamento para a categoria vítima. A primeira defende a manutenção da categoria como “vítima/alvo”, com os marcadores identitários explicitados em dimensão transversal, no quadro da interseccionalidade. A segunda propõe simplificá-la para “pessoa física” e “pessoa jurídica”, preservando os marcadores como propriedades transversais aplicáveis a todo o modelo. Em paralelo, houve convergência em torno da autoria eminentemente humana e coletiva, que se caracteriza como multidão. Esse ponto foi destacado como um diferencial em relação a outras práticas, como o discurso de ódio individualizado. Nesse quadro, agentes não humanos, como *bots* e mecanismos de recomendação, foram concebidos mais adequadamente como meios ou instrumentos de potencialização, e não como autores.

Ainda nessa discussão coletiva que foi essa terceira etapa da oficina, emergiram contribuições específicas. O GT1 destacou a relevância do esforço metodológico empreendido na construção inicial da taxonomia, mas apontou que determinadas categorias atravessam múltiplas dimensões, podendo aparecer simultaneamente como gatilho, forma de violência ou consequência. Essa constatação reforça a necessidade de uma estrutura flexível, capaz de acomodar elementos que não se deixam reduzir a uma única função. O grupo também salientou a importância de considerar um vocabulário de alcance global, uma vez que se trata de um fenômeno que não se limita ao espaço nacional. A sugestão de dialogar com tesauros e referenciais internacionais foi entendida como estratégia para aumentar a robustez conceitual e comparativa da taxonomia, prevenindo anacronismos e garantindo maior aplicabilidade em contextos transnacionais.

O GT2 enfatizou a natureza cíclica do Linchamento Virtual. Para os integrantes desse grupo, o fenômeno não se encerra em uma linha temporal de início, meio e fim, mas se reconfigura constantemente. Dessa forma, as consequências de

um episódio podem funcionar como novos gatilhos. Essa dinâmica se relaciona à ideia de ‘morte digital’, quando a vítima, ainda que silencie ou se retraia, permanece estigmatizada e impossibilitada de retomar plenamente sua vida social e profissional. Tal efeito evidencia como a condição da vítima, marcada por atributos identitários, não apenas sofre a violência, mas também influencia a forma como o episódio é lido publicamente. Nesse contexto, o grupo problematizou a separação entre vítima e autoria, ao reconhecer que a identidade da vítima, expressa em seus marcadores de gênero, raça ou sexualidade, não apenas condiciona a leitura pública de um evento, mas em muitos casos constitui o próprio gatilho para o linchamento.

O GT3 propôs ajustes mais substantivos na estrutura da taxonomia. O grupo sugeriu simplificar a categoria vítima, limitando-a a “pessoa física” e “pessoa jurídica”, e tratando marcadores identitários como dimensões transversais que podem incidir sobre todo o modelo. Após discussão, optou-se por “indivíduo” e “grupo de indivíduos”. A autoria, por sua vez, deveria ser compreendida como eminentemente humana e coletiva, afastando a ideia de autores não humanos. *Bots*, algoritmos e outras mediações técnicas foram reclassificados como instrumentos que ampliam e organizam a violência, mas não a originam. Outro ponto central foi a defesa de que o evento-gatilho, embora importante para contextualizar o início de um caso, perde rapidamente relevância diante da força da multidão em sustentar a violência. Ou seja, a centralidade do fenômeno se desloca do gatilho inicial para a dinâmica coletiva, em que a multidão passa a ser o elemento definidor. Nessa perspectiva, o que caracteriza o linchamento não é a gravidade ou natureza do gatilho, mas a **tortura** reiterada e coletiva exercida pela multidão.

Levando em consideração essa discussão trazida pelo GT3, optou-se por adotar na versão final a distinção “pessoa física” e “pessoa jurídica” para o eixo Alvo/Vítima. Marcadores de gênero, raça, sexualidade e idade são propriedades transversais, passíveis de anotação em Alvo/Vítima, Evento-gatilho e Violência/Tortura, permitindo análise interseccional sem fixar identidades em posições únicas.

O GT4 apresentou contribuições no sentido de reforçar a dimensão instrumental do fenômeno. Os participantes argumentaram que elementos como *feeds*, *trending topics*, algoritmos e políticas de moderação não deveriam ser tratados como externos, mas como instrumentos que medeiam e potencializam a violência, sugerindo, portanto, a criação de uma categoria própria de “meios” ou “instrumentos”.

Além disso, chamaram atenção para a co-dependência entre vítima e autoria, que muitas vezes se articulam de forma circular, dificultando a delimitação de fronteiras claras. Por fim, ressaltaram a necessidade de maior precisão terminológica ao se referir a locais do linchamento, especialmente em ambientes de transmissão ao vivo, como lives em redes sociais e plataformas de streaming, nos quais a violência assume formas específicas e em tempo real.

Em síntese, as discussões da oficina evidenciaram que, embora o modelo preliminar de taxonomia ofereça uma base consistente para a compreensão do Linchamento Virtual, ele demanda ajustes conceituais e estruturais para captar com maior fidelidade a complexidade do fenômeno. Os grupos convergiram na defesa de uma abordagem menos linear e mais circular, na qual consequências podem retroalimentar novos gatilhos, e na necessidade de reconhecer a permanência do rastro digital como elemento constitutivo da violência. A identidade da vítima, entendida sob a ótica da interseccionalidade, revelou-se central para a própria configuração do gatilho, reforçando o caráter relacional e assimétrico das dinâmicas de poder envolvidas. Do mesmo modo, houve consenso quanto ao deslocamento de algoritmos, *bots* e mecanismos de visibilidade do campo da autoria para o de instrumentos de amplificação, o que contribui para diferenciar atores humanos e não humanos no processo.

Assim, a oficina não apenas confirmou elementos descritos na literatura, mas ajudou a convertê-los em decisões de modelagem (propriedades transversais, eixos recombinaíveis e critérios de governança), reforçando a coerência entre achados empíricos e as recomendações de construção de SOC's.

A categoria local, por sua vez, foi repensada em termos das *affordances* oferecidas pelas plataformas, de modo a privilegiar as possibilidades de ação que viabilizam a violência, mais do que os nomes específicos das redes. A oficina sugeriu deslocar o foco de um elenco de plataformas para as *affordances* que as atravessam. Em termos de organização do conhecimento, isso implica entender o local não apenas como “onde” (Twitter/X, Instagram, YouTube, fóruns, mensageiros, streaming), mas como “o que é possível fazer” nesses ambientes: republicar, comentar, reagir, marcar perfis, propagar por hashtags, operar transmissões ao vivo, acionar redes de seguidores, acoplar-se a tendências e ocupar espaços de visibilidade algorítmica. Tal perspectiva confere maior generalidade e longevidade à taxonomia, uma vez que abstrai de marcas e implementações contingentes para ressaltar as possibilidades de

ação que efetivamente mediam a prática de linchamento. Esses pontos oferecem diretrizes concretas para o refinamento da taxonomia proposta, tornando-a mais precisa, adaptável e aplicável em contextos de análise e de moderação digital.

A autoria é eminentemente humana e coletiva, caracterizada como multidão. Elementos como *bots*, mecanismos de recomendação, *feeds*, políticas de moderação e sistemas de tendência são tratados como instrumentos de amplificação, indexados como meios e não como autores. Essa distinção facilita a responsabilização, a auditoria e o desenho de intervenções técnicas e humanas.

À luz da literatura mobilizada ao longo do trabalho, é possível sintetizar o diálogo entre os achados e o estado da arte: os resultados reforçam a compreensão do Linchamento Virtual como punição informal, distribuída e desproporcional, sustentada por curadoria algorítmica e incentivos de visibilidade (Gillespie, 2018; Zuboff, 2020). A recorrência de eventos-gatilho ligados a desinformação e controvérsia confirma a conexão entre disputa pública e amplificação punitiva (Brennen et al., 2020), assim como a centralidade da multidão como autoria coletiva. Os efeitos extra-plataforma, como estigma, perdas materiais e a “cicatriz digital”, convergem com diagnósticos sobre caudas longas e reativações (Gillespie, 2018; Zuboff, 2020).

Para além dessas convergências, a tlv.br 1.1 avança ao transformar descrições dispersas em um modelo modular operável, organizado em seis eixos com propriedades transversais e recombinação entre subcategorias, em linha com recomendações de estruturas flexíveis, facetas e processos híbridos *top-down/bottom-up* na construção de SOCs (Hedden, 2016; Lambe, 2007; Broughton, 2006; Mazzocchi, 2018). Ao reclassificar elementos não humanos como meios e instrumentos, e não como autores, a proposta refina a atribuição de responsabilidade e torna mais auditável a mediação algorítmica (Gillespie, 2018; Zuboff, 2020). O deslocamento do “local” para *affordances* estabiliza a análise no plano funcional e aumenta a portabilidade do esquema, coerente com princípios de organização do conhecimento voltados à longevidade e à interoperabilidade (Dahlberg, 1993; Gnoli, 2020; Hjørland, 2008). Por fim, o versionamento e a previsão de publicação legível por máquina aproximam a taxonomia da governança de vocabulários e do uso em pipelines de moderação (Hedden, 2016; Broughton, 2006; Mazzocchi, 2018).

Para tornar esses aspectos mais concretos, apresentam-se a seguir três exemplos de cenários típicos de Linchamento Virtual, nos quais os eixos da taxonomia

se articulam de maneira concreta. Esses casos evidenciam como a estrutura proposta pode ser mobilizada em análises reais.

Caso de live com ataques: o evento-gatilho se localiza em uma fala polêmica, a violência se manifesta no chat e nos recortes propagados, o local se define pelas *affordances* de transmissão e comentários ao vivo, e as consequências aparecem como estigmatização duradoura.

Caso de hashtag punitiva: um vídeo controverso serve como gatilho, a multidão atua como autoria, a violência ocorre pela exposição de dados pessoais, o local se estrutura pelas *affordances* de retuítes e hashtags, e as consequências envolvem perda de emprego e reputação.

Caso de grupos de mensageiros: o gatilho surge de um boato, a violência ocorre por humilhação em chats, o local se define pelas *affordances* de encaminhamento, e a criptografia opera como instrumento que dificulta a moderação, resultando em retração social da vítima.

Como já discutido, a **tlv.br 1.1** (versão final da taxonomia) articula literatura, validação com especialistas e casos empíricos em uma estrutura modular, aplicável tanto em análises acadêmicas quanto em práticas de moderação. Mais do que fixar categorias definitivas, ela funciona como um protótipo vivo, sujeito a revisões contínuas e capaz de representar a complexidade dinâmica do Linchamento Virtual.

Do ponto de vista da Gestão da Informação, a taxonomia contribui diretamente para a organização, representação e recuperação de conteúdos digitais. Ao explicitar categorias e relações, ela favorece a padronização terminológica, a redução de ambiguidades e a interoperabilidade entre diferentes sistemas. Mais do que um exercício classificatório, o protótipo apresentado constitui um instrumento estratégico para enfrentar problemas concretos de moderação de conteúdo em plataformas digitais, articulando ciência da informação e desafios sociais contemporâneos.

Sua pertinência decorre do fato de que se trata de um protótipo de Sistema de Organização do Conhecimento, operável e aplicável em contextos reais. Ao funcionar como um vocabulário controlado, a taxonomia não deve ser vista como definitiva, mas como uma estrutura viva, sujeita a atualizações, expansões e revisões contínuas. Essa abertura metodológica reconhece a natureza dinâmica das práticas digitais e reforça que o objetivo não é fixar um modelo imutável, mas oferecer uma

versão inicial robusta, capaz de orientar pesquisas futuras e apoiar políticas públicas e institucionais.

Ainda assim, mesmo enquanto protótipo, a **tlv.br 1.1** já se mostra útil para aplicações práticas, especialmente em processos de moderação em plataformas de mídias sociais. Sua adoção pode auxiliar na detecção de padrões de violência, no treinamento de sistemas automatizados e no estabelecimento de critérios mais consistentes de análise por moderadores humanos. Dessa forma, a contribuição da pesquisa não reside apenas na inovação conceitual, mas também na possibilidade de uso imediato e na abertura de caminhos para que novos estudos ampliem e aprofundem a representação do Linchamento Virtual em língua portuguesa.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

A presente dissertação teve como objetivo propor uma representação de Linchamento Virtual em língua portuguesa no Brasil, a **tlv.br 1.1**, estruturada a partir de um percurso metodológico fundamentado na literatura de Organização do Conhecimento e validada por especialistas. O processo resultou em um modelo modular capaz de representar a complexidade, a circularidade e a transversalidade que caracterizam esse fenômeno em ambientes digitais.

Entre as principais contribuições da pesquisa, destacam-se a adoção de uma abordagem modular em lugar de estruturas hierárquicas rígidas, o que possibilita maior flexibilidade para lidar com a recorrência dos linchamentos virtuais e com a multiplicidade de elementos que os compõem. A separação entre autoria humana, compreendida como multidão, e instrumentos técnico-sociotécnicos, como algoritmos, *bots* e *feeds*, representa outro avanço, pois diferencia claramente os papéis desempenhados no processo e favorece a responsabilização. A consideração de marcadores identitários como propriedades transversais permite análises interseccionais sem fixar identidades em posições estáticas, ampliando a capacidade de representação da taxonomia. O reposicionamento da categoria “local” em termos de *affordances*, em vez de plataformas específicas, confere maior generalidade e durabilidade ao modelo, uma vez que abstrai de implementações contingentes para privilegiar as possibilidades de ação que viabilizam a violência.

Do ponto de vista teórico, o trabalho contribui para a Ciência e Gestão da Informação ao propor um protótipo de Sistema de Organização do Conhecimento que articula literatura acadêmica, validação participativa e exemplos empíricos. Do ponto de vista prático, oferece um instrumento aplicável em contextos de moderação digital, tanto em processos humanos quanto em sistemas automatizados, auxiliando na detecção de padrões de violência e na formulação de critérios consistentes de análise.

Além da taxonomia, esta dissertação também apresenta uma definição própria de Linchamento Virtual, consolidada a partir da revisão bibliográfica, da análise empírica e da validação com especialistas. Nessa perspectiva, o Linchamento Virtual é compreendido como *“um processo coletivo de punição informal em ambientes digitais, desencadeado por um evento-gatilho, no qual múltiplos interagentes mobilizam práticas de assédio, exposição vexatória e coerção simbólica contra indivíduos acusados de transgressões. Nas plataformas digitais, arquiteturas*

algorítmicas favorecem a visibilidade, coordenação e repercussão dessas ações. O fenômeno caracteriza-se pela desproporcionalidade das reações, pelo sofrimento psicológico prolongado e pela amplificação de efeitos que ultrapassam o espaço digital, alcançando esferas sociais, econômicas, jurídicas e psicológicas, configurando uma prática de tortura psicológica e vigilantismo difuso.”

Mais do que encerrar o debate, esta pesquisa apresenta-se como proposta inicial e ponto de partida para investigações e aplicações futuras. Sua relevância reside na capacidade de articular teoria e prática, traduzindo categorias conceituais em uma estrutura operável que pode apoiar políticas públicas, estratégias institucionais e tecnologias de moderação. Nesse sentido, a consolidação da **tlv.br 1.1** representa não apenas um produto desta dissertação, mas também um marco inaugural na sistematização conceitual do Linchamento Virtual em língua portuguesa. Assim, as considerações finais aqui delineadas não fixam um modelo imutável, mas oferecem um caminho metodologicamente fundamentado e socialmente pertinente para enfrentar um dos fenômenos mais desafiadores da cultura digital contemporânea.

6.1 LIMITAÇÕES DA PESQUISA

Apesar de suas contribuições, a presente pesquisa apresenta limitações que precisam ser reconhecidas. O escopo conceitual adotado restringiu-se ao fenômeno do Linchamento Virtual, deixando de lado práticas digitais correlatas, como a chamada cultura do cancelamento ou o discurso de ódio individualizado. Essa escolha metodológica foi necessária para garantir profundidade analítica, mas limita a abrangência comparativa do estudo em relação a outros fenômenos de violência em ambientes digitais.

Outro aspecto a ser considerado refere-se ao processo de validação. Embora tenham participado especialistas com experiência consolidada em áreas-chave, nenhum deles estudou ou publicou trabalhos específicos sobre Linchamento Virtual. Além disso, o número de envolvidos foi reduzido e não incluiu públicos diretamente atingidos pelo fenômeno, como vítimas ou comunidades vulneráveis. A ausência dessas perspectivas pode restringir a diversidade de olhares incorporados à versão final da taxonomia, sobretudo em termos das dimensões subjetivas e sociais que caracterizam a experiência da violência digital.

A temporalidade constitui também um fator de limitação. As práticas digitais são dinâmicas, com *affordances* que se transformam rapidamente em função das constantes atualizações de plataformas. Desse modo, categorias consideradas adequadas no momento da pesquisa podem tornar-se insuficientes diante do surgimento de novas formas de violência ou da modificação dos modos de interação nos ambientes digitais.

Do ponto de vista prático, a taxonomia foi concebida como protótipo metodológico com potencial de aplicação em processos de moderação digital. No entanto, não foi testada diretamente em sistemas automatizados nem em protocolos de moderação humana em larga escala, o que impede a verificação imediata de sua eficácia operacional. Assim, a aplicabilidade do modelo permanece em aberto, dependendo de estudos complementares que explorem sua integração em contextos institucionais e técnicos.

Por fim, a proposta encontra-se formulada em língua portuguesa e ancorada no contexto brasileiro, o que pode restringir sua utilização em cenários internacionais. Apesar de dialogar com conceitos de alcance global, não foi realizada uma comparação sistemática com taxonomias ou tesouros já consolidados em outros idiomas e culturas, o que limita a universalidade do modelo e aponta para a necessidade de futuros esforços de adaptação e tradução conceitual.

6.2 TRABALHOS FUTUROS

A elaboração da tlv.br 1.1 constitui um ponto de partida para novas investigações e aplicações em diferentes níveis, tanto técnicos quanto conceituais. Nesse sentido, alguns desdobramentos futuros podem ser destacados.

Em primeiro lugar, a **aplicação em artefatos legíveis por máquina** representa um horizonte promissor. A modelagem da taxonomia em formatos de serialização (JSON, YAML) e modelos semânticos (SKOS, OWL) permitiria sua integração a pipelines computacionais, sistemas de moderação automatizada e ambientes de inteligência artificial. Esse tipo de estrutura pode servir como base para sistemas baseados em regras ou para o treinamento e avaliação de modelos de linguagem (LLMs) orientados à detecção de práticas de Linchamento Virtual.

Outro caminho diz respeito à **adoção de protocolos de uso humano**. A taxonomia pode ser traduzida em manuais de decisão e fluxos operacionais

destinados a equipes de moderação, jornalistas ou pesquisadores, funcionando como instrumento de apoio para a identificação, categorização e tratamento de eventos de violência digital. Esse uso amplia a aplicabilidade da proposta para além dos sistemas automáticos, favorecendo abordagens híbridas entre tecnologia e julgamento humano.

Além disso, recomenda-se aprofundar a etapa de **validação junto a especialistas** com reconhecida **atuação no tema do Linchamento Virtual**, ampliando o escopo para além dos especialistas em vulnerabilidades digitais. A incorporação de pesquisadores e profissionais que estudam o fenômeno pode qualificar a taxonomia quanto à adequação conceitual, à sensibilidade terminológica e à capacidade de distinguir o LV de práticas correlatas.

Adicionalmente, torna-se necessário refletir sobre **mecanismos de governança**. A atualização constante da taxonomia exige políticas claras para incorporação de novos termos, revisão de categorias e gestão colaborativa. Estabelecer diretrizes de manutenção e expansão garante a relevância do modelo em um ambiente digital dinâmico e em permanente transformação.

Por fim, aponta-se como linha futura a **problematização das plataformas digitais** a partir da observação direta de episódios de Linchamento Virtual. Tal abordagem permitiria identificar, em situações empíricas, *affordances*, mecanismos de visibilidade e padrões interacionais que conduzem à emergência dos eventos, retroalimentando e refinando a taxonomia. Essa perspectiva aproxima o trabalho do campo da etnografia digital e da análise crítica das arquiteturas das plataformas. Essa abordagem pode ser combinada à **escuta de vítimas ou pessoas diretamente atingidas** por episódios de Linchamento Virtual, permitindo articular mecanismos de plataforma e efeitos vividos do dano.

REFERÊNCIAS

ADANIA, João Pedro. Fim da moderação de conteúdo na Meta deve impulsionar desinformação e influenciar outras redes. **Estadão**, São Paulo, 08 de jan. de 2025. Disponível em: https://www.estadao.com.br/link/cultura-digital/fim-da-moderacao-de-conteudo-na-meta-deve-impulsionar-desinformacao-e-influenciar-outras-redes-nprei/?srsltid=AfmBOopH2CFHaJB_D1kwr8pHDTPVx-ZUL83cPbF7C-lhodu5wRo6uflq. Acesso em: 20 fev. 2025.

ANDRIANI, Marcelo Lima. **Um método para a construção de taxonomias utilizando a DBPEDIA**. 2017. 149 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia do Conhecimento) – Programa de Pós-Graduação em Engenharia e Gestão do Conhecimento, Universidade Federal de Santa Catarina, Florianópolis, 2017.

ARAÚJO, Carlos Alberto Ávila. Novos desafios epistemológicos para a ciência da informação. **Palabra Clave (La Plata)**, v. 10, n. 2, p. e116-e116, 2021.

BARBERINO, L. A. **O desejo por justiça: um estudo sobre linchamento virtual em sites de redes sociais**. 2017. Dissertação (Mestrado em Comunicação) – Programa de Pós-Graduação em Comunicação, Universidade Federal da Bahia, Salvador, 2017.

BELSEY, B. 2005. **Cyberbullying**: An emerging threat to the “always on” generation. 2005.

BERAN, Tanya; LI, Qing. **Cyber-harassment**: A study of a new method for an old behavior. *Journal of educational computing research*, v. 32, n. 3, p. 265, 2005.

BEZERRA, Arthur Coelho; SCHNEIDER, Marco; PIMENTA, Ricardo Medeiros; SALDANHA, Gustavo Silva. **IKRITIKA**: Estudos críticos em informação. 1a ed. Rio de Janeiro: Garamond, 2019. 252 p.

BRASILEIRO, Fellipe Sá; DE AZEVEDO, Jade Vilar. Novas práticas de linchamento virtual: fachadas erradas e cancelamento de pessoas na cultura digital. **Revista Latinoamericana de Ciencias de la Comunicación**, v. 19, n. 34, 2020.

BRASIL. Câmara dos Deputados. **Projeto de Lei nº 5.568, de 13 de abril de 2023**. Altera o Decreto-Lei n.º 2.848, de 7 de dezembro de 1940 (Código Penal) para tipificar o crime do cancelamento virtual, e dá outras providências. Brasília: Câmara dos Deputados, 2023.

BRAR, Harmandeep Singh; KUMAR, Gulshan. Cybercrimes: A proposed taxonomy and challenges. **Journal of Computer Networks and Communications**, v. 2018, n. 1, p. 1798659, 2018.

BRENNEN, J. Scott; SIMON, Felix M.; HOWARD, Philip N.; NIELSEN, Rasmus Kleis. **Types, Sources, and Claims of COVID-19 Misinformation**. Oxford: Reuters Institute, 2020

BROUGHTON, Vanda. The need for a faceted classification as the basis of all methods of information retrieval. **Aslib Proceedings**, v. 58, n. 1/2, p. 49-72, 2006

CANDOTTI, Fábio Magalhães; PINHEIRO, Israel; ALVES, Jander Batista. Dispositivos de segurança e justiça de rua: Outras questões sobre assaltos, vigilantismos e linchamentos. Dilemas, **Rev. Estud. Conflito Controle** – Rio de Janeiro -Vol. 12 – n.3 – Set-Dez. 2019.

CANDOTTI, Fabio M.; SILVA, Luiz Rogério Lopes; LOURENÇO, Natasha. **Linchamentos**: um estudo sobre casos noticiados em Manaus, Grande São Luís e Grande Vitória (2011-2020). Manaus: Ilhargas, 2022.

CANDOTTI, Fabio Magalhães; SILVA, Luiz Rogério Lopes. Incontáveis? Vigilantismo, jornalismo e a produção de linchamentos em uma metrópole amazônica. *Contemporânea – Revista de Sociologia da UFSCar*, São Carlos, v. 13, n. 3, p. 727-754, 2023. Disponível em: <https://www.contemporanea.ufscar.br/index.php/contemporanea/article/view/1302>. Acesso em: 28 set. 2025.

CARVALHO, André et al. Discursos de ódio nas redes digitais e a instauração do “tribunal” virtual. In: **Anais da 41º Intercom Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**. 2018.

CHHABRA, Anusha; VISHWAKARMA, Dinesh Kumar. A literature survey on multimodal and multilingual automatic hate speech identification. **Multimedia Systems**, v. 29, n. 3, p. 1203-1230, 2023.

CISCO, Susan L.; JACKSON, Wanda K. Creating Order out of Chaos with Taxonomies. **The Information Management Journal**, v. 39, n. 3, p. 44-50, 2005.

COHEN, S. **Demonios populares y pánicos morales**: desviación y reacción entre medios, política e instituciones. Barcelona, Editora Gedisa, 2015.

DAHLBERG, Ingetraut. **Knowledge Organization**: Its Scope and Possibilities. *Knowledge Organization*, v. 20, n. 4, p. 211-222, 1993

ESTADOS UNIDOS. **Public Law No. 117-107 (Emmett Till Antilynching Act)**, de 29 mar. 2022. Washington, DC: Congress.gov, 2022. Disponível em: <https://www.congress.gov/bill/117th-congress/house-bill/55>. Acesso em: 2 set. 2025.

FAUSTINO, Deivison; LIPPOLD, Walter. **Colonialismo digital**: por uma crítica hacker-fanoniana. Boitempo Editorial, 2023.

FERREIRA, D. A. A.; PINHEIRO, M. M. K.; MARQUES, R. M. Privacidade e proteção de dados pessoais: perspectiva histórica. **InCID: Revista de Ciência da Informação e Documentação**, v. 12, n. 2, p. 151–172, 30 nov. 2021.

FILLIES, Jan et al. A novel German TikTok hate speech dataset: far-right comments against politicians, women, and others. **Discover Data**, v. 3, n. 1, p. 4, 2025.

FRANÇA JUNIOR, Francisco de Assis de; SANTOS, Bruno Cavalcante Leitão; ALBUQUERQUE, Samara. “Qual o nome desse desgraçado? Nome... Nome... Tem que expor”: O linchamento virtual como reflexo de práticas punitivas bárbaras. **Revista Eletrônica da Faculdade de Direito de Pelotas (RFDP)**, Pelotas, RS, v. 7, n. 1, 157-178, 2021. Disponível em:

<https://periodicos.ufpel.edu.br/ojs2/index.php/revistadireito/article/view/21036>. Acesso em: 11 out. 2024.

FREITAS, Eliane Tânia. Linchamentos virtuais: ensaio sobre o desentendimento humano na internet. **Revista Antropolítica**, v. 42, n. 1, p. 140-163, 2017.

GILLESPIE, Tarleton. **Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media**. New Haven: Yale University Press, 2018.

GNOLI, Claudio. **Introduction to Knowledge Organization**. London: Facet Publishing, 2020.

GUIMARÃES, José Augusto Chaves. A análise documentária no âmbito do tratamento da informação: elementos históricos e conceituais. In: LARA, Marilda Lopes Ginez de; SMIT, Johanna Wilhelmina (Org.). **Organização e representação do conhecimento na perspectiva da Ciência da Informação**. Brasília: Thesaurus, 2003. p. 100-117.

HEDDEN, Heather. **The Accidental Taxonomist**. 2. ed. Medford, NJ: Information Today, 2016.

HINDUJA, Sameer; PATCHIN, Justin W. **Bullying beyond the schoolyard: preventing and responding to cyberbullying**. Thousand Oaks, CA: Corwin Press, 2009.

HJØRLAND, Birger; ALBRECHTSEN, Hanne. **Toward a new horizon in information science: domain analysis**. *JASIS*, v. 46, n. 6, p. 400-425, 1995.

HJØRLAND, Birger. Semantics and knowledge organization. A nnu. **Rev. Inf. Sci. Technol.**, v. 41, n. 1, p. 367-405, 2007.

HJØRLAND, Birger. **What is Knowledge Organization (KO)?** *Knowledge Organization*, v. 35, n. 2/3, p. 86-101, 2008.

HJØRLAND, Birger. Knowledge organization (KO). **Knowledge Organization**, v. 43, n. 6, p. 475-484, 2016. Disponível em: https://www.isko.org/cyclo/knowledge_organization. Acesso em: 10 fev. 2025.

HJØRLAND, Birger. **Known Item Search: Theoretical and Practical Considerations**. *Library Resources & Technical Services*, v. 69, n. 2, p. 1-17, 2025. DOI: <https://doi.org/10.5860/lrts.69n3.8497>.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 25964-1: Information and documentation — Thesauri and interoperability with other vocabularies — Part 1: Thesauri for information retrieval**. Geneva: International Organization for Standardization, 2011.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 25964-2: Information and documentation — Thesauri and interoperability with other vocabularies — Part 2: Interoperability with other vocabularies**. Geneva: ISO, 2013.

INTERNATIONAL ORGANIZATION FOR STANDARDIZATION. **ISO 21502:2020/2021 – Project, programme and portfolio management — Guidance on project management**. Geneva: ISO, 2020/2021

JO, Claire Wonjeong; et al. **Harmful YouTube video detection: a taxonomy of online harm and MLLMs as alternative annotators**. Preprint, [S.l.], 2024. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2506.18576>. Acesso em: 28 jun. 2025.

JUNQUEIRA, Antonio. H.; BOTELHO-FRANCISCO, Rodrigo. Raça: dimensão interseccional das vulnerabilidades digitais. Contemporanea | **Revista de Comunicação e Cultura (PósCom-UFBA)**, v. 19, n. 3, p. 63-78, 2021.

LAMBE, Patrick. **Organising Knowledge: Taxonomies, Knowledge and Organisational Effectiveness**. Oxford: Chandos Publishing, 2007.

LAMBERT, S. **Do We Need a «Real» Taxonomy of e-Business Models?** School of commerce research paper series, v. 06-6, p. 1–11, 2006.

LAUBHEIMER, Page. **Polyhierarchies Improve Findability for Ambiguous IA Categories**. Nielsen Norman Group, 13 maio 2018. Disponível em: <https://www.nngroup.com/articles/polyhierarchy/>. Acesso em: 20 ago. 2025.

LAW, D. M., SHAPKA, J. D., DOMENE, J. F., & GAGNÉ, M. H. Are cyberbullies really bullies? An investigation of reactive and proactive online aggression. **Computers in Human Behavior**, v. 28, n. 2, p. 664-672, 2012.

LIMA, Gercina Ângela. Organização e representação do conhecimento e da informação na web: teorias e técnicas. **Perspectivas em ciência da informação**, p. 57-97, 2020. Disponível em: <https://periodicos.ufmg.br/index.php/pci/article/view/22283> Acessado em 10 de fevereiro de 2025.

LLINARES, Fernando Miró. Taxonomía de la comunicación violenta y el discurso del odio en Internet. IDP. **Revista de Internet, Derecho y Política**, n. 22, p. 82-107, 2016. Disponível em: < <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=78846481007> > Acessado em 20 fev. 2025.

LU, J.; XU, B.; ZHANG, X.; MIN, C.; YANG, L.; LIN, H. Facilitating fine-grained detection of Chinese toxic language: hierarchical taxonomy, resources, and benchmarks. In: ROGERS, A.; BOYD-GRABER, J.; OKAZAKI, N. (ed.). **Proceedings of the 61st Annual Meeting of the Association for Computational Linguistics**. Toronto: Association for Computational Linguistics, 2023. p. 16235–16250. Disponível em: <https://aclanthology.org/2023.acl-long.898> . Acesso em: 28 jun. 2025.

MACEDO, Karen Tank Mercuri. Conflitos Sociais Contemporâneos: possíveis causas e consequências dos Linchamentos Virtuais. **Humanidades & Inovação**, v. 5, n. 4, p. 197-208, 2018.

MARTINS, José de Souza. **Linchamentos: A justiça popular no Brasil**. São Paulo: Contexto, 2015

MASARYK UNIVERSITY. **Visual Concept Ontology**. Brno: DISA – Department of Information Systems and Applications, [s.d.]. Disponível em: <https://disa.fi.muni.cz/research-directions/software/visual-concept-ontology/>. Acesso em: 25 set. 2025.

MAZZOCCHI, Fulvio. Knowledge Organization Systems (KOS): An Introductory Critical Account. *Knowledge Organization*, v. 45, n. 1, p. 54-78, 2018

MERCURI, K. T. **Linchamentos virtuais: paradoxos nas relações sociais contemporâneas**. 2016. Dissertação (Mestrado em Ciências Humanas e Sociais Aplicadas) – Faculdade de Ciências Aplicadas, Universidade Estadual de Campinas, Limeira, 2016.

MEIRA, Jamylle de Sousa; ANTUNES, Deborah Christina; OLIVEIRA, Inês Falcão Nogueira de. Transfobia, linchamento virtual e o pensamento antidemocrático no twitter. *Psicologia & Sociedade*, v. 35, p. e263652, 2023.

META. **Advancing our bullying and harassment policies**. 2021. Disponível em: <https://about.fb.com/news/2021/10/advancing-online-bullying-harassment-policies/>. Acesso em: 12 maio 2025.

MELIS, Matteo; LAPESA, Gabriella; ASSENMACHER, Dennis. **A Modular Taxonomy for Hate Speech Definitions and Its Impact on Zero-Shot LLM Classification Performance**. arXiv, v. 1, 23 jun. 2025. Disponível em: <https://arxiv.org/abs/2506.18576>. Acesso em: 04 ago. 2025.

MILES, Alistair; BECHHOFFER, Sean. **SKOS Simple Knowledge Organization System reference**. W3C Recommendation, 18 Aug. 2009. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/skos-reference/>. Acesso em: 15 set. 2025.

OLIVEIRA, Danielle Rodrigues de. Quando “pessoas de bem” matam: um estudo sociológico sobre linchamentos. **Encontro Anual da ANPOCS**, nº 35. Belo Horizonte, 2011.

PIERRE LÉVY. **O que é o virtual?** (trad. Paulo Neves, São Paulo, Editora 34, 1996), p. 16.

PLOSKER, George. Taxonomies: Facts and Opportunities for Information Professionals. *Information Outlook*, v. 9, n. 8, p. 10-13, 2005

POLETO, Álerton Emanuel; SANTOS DE MORAIS, Fausto. A moderação de conteúdo em massa por plataformas privadas de redes sociais. *Prisma Jurídico*, [S. l.], v. 21, n. 1, p. 108–126, 2022. DOI: 10.5585/prismaj.v21n1.20573. Disponível em: <https://uninove.emnuvens.com.br/prisma/article/view/20573>. Acesso em: 20 fev. 2025.

PROJECT MANAGEMENT INSTITUTE. **A Guide to the Project Management Body of Knowledge (PMBOK Guide)**. 6. ed. Newtown Square, PA: PMI, 2017.

SILVA, J. F. DA; ROCHA, A. DA. A Estrutura Intelectual da Produção Científica de Alianças Estratégicas: Impressionismo ou Realismo? *Revista de Administração Contemporânea*, v. 14, n. 4, p. 744–751, 2010.

SOUZA, R. R.; TUDHOPE, D.; ALMEIDA, M. B. Towards a taxonomy of KOS: dimensions for classifying knowledge systems. **Knowledge Organization**, v.39, n.3, p.179-92, 2012

RAMOS, Laura; RASMUS, Daniel W. **Best Practices in Taxonomy Development and Management**. Giga Information Group (Forrester), Planning Assumption, 8 jan. 2003.

RECUERO, Raquel. The Platformization of Violence: Toward a Concept of Discursive Toxicity on Social Media. **Social Media+ Society**, v. 10, n. 1, p. 20563051231224264, 2024.

RICH, P. the Organizational Taxonomy - Definition and Design. **Academy of Management Review**, v. 17, n. 4, p. 758–781, 1992.

RODRIGUES, Fernando de Assis; SANT'ANA, Ricardo C. G. Use of taxonomy of privacy to identify activities found in social networks' terms of use. **Knowledge Organization**, v. 43, n. 4, p. 285–295, 2016.

SALMINEN, Joni et al. Anatomy of online hate: developing a taxonomy and machine learning models for identifying and classifying hate in online news media. In: **Proceedings of the International AAAI Conference on Web and Social Media**. 2018.

SAMPAIO, R. C.; SABBATINI, M.; LIMONGI, R. **Diretrizes para o uso ético e responsável da Inteligência Artificial Generativa: um guia prático para pesquisadores**. São Paulo: Intercom, 2024

SILVEIRA, Lúcia da et al. Taxonomia da Ciência Aberta: revisada e ampliada. **Encontros Bibli**, v. 28, p. e91712, 2023.

SOLOVE, Daniel J. A taxonomy of privacy. **University of Pennsylvania Law Review**, v. 154, n. 3, p. 477–564, 2006.

SOUZA, Renato Rocha; TUDHOPE, Douglas; ALMEIDA, Maurício B. Towards a taxonomy of KOS: dimensions for classifying knowledge organization systems. **Knowledge Organization**, v. 39, n. 3, p. 179–192, 2012.

SPEZZATTO, Tiago Olympio. O empreendedor moral nas redes sociais: ação persucutória e linchamentos virtuais. **Revista de Criminologias e Políticas Criminais**, v. 8, n. 2, p. 01–21-01–21, 2022.

TERRA, J. C. C. et al. Taxonomia: elemento fundamental para a Gestão do Conhecimento. **Biblioteca Terra Forum**, p. 1–8, s.d. Disponível em: <http://pessoal.utfpr.edu.br/mansano/arquivos/taxonomia.pdf>. Acesso em: 12 maio 2025

TROTTIER, Daniel. Digital vigilantism as weaponisation of visibility. **Philosophy & Technology**, [s. l.], v. 30, n. 1, p. 55-72, 2017.

UDAS, Pranita Bhushan; PRAKASH, Anjal; GOODRICH, Chanda Gurung. 3 Gendered vulnerabilities in Diaras. **Engendering Climate Change**, p. 38, 2021.

VITAL, Luciana; CAFÉ, Lígia. **Ontologias e taxonomias: diferenças.** *Perspectivas em Ciência da Informação*, v. 16, n. esp., p. 126-140, 2011.

W3C. **SKOS Simple Knowledge Organization System Reference.** Edited by Alistair Miles and Sean Bechhofer. W3C Recommendation, 18 August 2009. Disponível em: <https://www.w3.org/TR/skos-reference/>. Acesso em: 27 ago. 2025.

WEHMHOENER, K. A. **Social norm or social harm:** An exploratory study of Internet vigilantism, 2010.

WILLARD, N. **Cyberbullying and Cyberthreats.** OSDSF Nacional Conference. Washington. 2005.

X. **Abusive Behavior.** Disponível em: <https://help.x.com/en/rules-and-policies/abusive-behavior>. Acesso em: 12 maio 2025.

XU, B.; LI, C.; LI, Y.; WANG, Y. Modular ontology learning with topic modelling over core ontology. *Procedia Computer Science*, v. 151, p. 771-778, 2019. DOI: <https://doi.org/10.1016/j.procs.2019.04.106>

YOUTUBE. **Políticas sobre assédio e cyberbullying.** Disponível em: <https://support.google.com/youtube/answer/2802268?hl=pt-BR>. Acesso em: 12 maio 2025.

YU, Xinchun et al. A fine-grained taxonomy of replies to hate speech. In: **EMNLP 2023 – Conference on Empirical Methods in Natural Language Processing**, Singapore, 2023. Proceedings. p. 7275–7289.

APÊNDICE 1 – DEFINIÇÕES DE LINCHAMENTO VIRTUAL CONTIDAS NOS TRABALHOS ANALISADOS

DEFINIÇÃO	TERMOS TRATADO COMO SINÔNIMOS OU EQUIVALENTES	AUTOR DA DEFINIÇÃO
Justiça popular exercida por usuários da Internet	Justiça popular na internet;	Meira; Antunes; Oliveira (2023)
Humilhação pública, exposição, julgamento e incitação à "justiça" nas redes sociais.		Mercuri (2016, apud Meira; Antunes; Oliveira, 2023)
Fenômeno que permeia a fronteira do online e offline bem como da liberdade de expressão e do crime contra a dignidade humana, entre outras. Tem diversos gatilhos, entre eles a intolerância política; o discurso de ódio é parte do LV.	Discurso de ódio	Macedo (2018)
A prática reiterada que leve ao vexame em ambiente virtual; o assédio que ocorre no universo virtual através do uso de TICs para manter comportamentos hostis, deliberados e repetitivos contra um indivíduo ou grupo a fim de prejudicá-lo.	violência on-line; assédio virtual;	Soares (2018)
Parte de um fenômeno maior – o cancelamento – e resulta em consequências graves, como a desincorporação e a dessocialização do indivíduo, isto é, sua exclusão da convivência social e digital, com impactos negativos em sua dignidade e direitos fundamentais.	Cancelamento	Siqueira; Vieira (2022)
Publicações em série, e quase que simultâneas, de diversos internautas e veículos de mídia distintos contra um sujeito.	Cancelamento	Brasileiro; Azevedo (2020)
Mutação entre as práticas tradicionais de linchamento e as lógicas virtuais contemporâneas das culturas digitais, que visa punir pessoas com fachada erradas, através da retirada de atenção ou validação social; Nova prática punitiva advinda como consequência da perda das fachadas nas redes sociais.		Brasileiro; Azevedo (2020 apud Siqueira; Vieira, 2022)
Uma forma de justiça social empregada quando os indivíduos acreditam que algum elemento da estrutura está em desacordo com a ordem moral convencional; uma variante das formas existentes de violência coletiva.		Carvalho et al. (2018 apud Brasileiro; Azevedo, 2020)
Perseguição online intensa e hostil contra uma pessoa.	cancelamento;	Rattigueri (2023)
Um movimento que tem como objetivo punir, de forma seletiva e subjetiva, os indivíduos que ao olhos dos "justiceiros" cometeram algo reprovável.	cultura do cancelamento; cancelamento virtual	De Freitas Medeiros; Valim (2023)
Episódio de humilhação pública caracterizados pela crueldade em que há uma transposição da lógica dos linchamentos físicos para uma onda de opinismo público, alimentada por posicionamentos morais intransigentes dos atores sociais acusadores.	Linchamento Moral	Ronson (2015)
Processo de justicamento com o propósito de punir sujeitos que transgridem determinadas normas sociais, muitas vezes provocas por um pânico moral.	Cancelamento	Cohen (2015)
Forma de vigilância na Internet que tem como objetivo humilhar publicamente seus alvos, usando as mídias sociais.	Estigmatização; Linchamento Social	Gonçalves (2016)
O "cancelamento", fenômeno contemporâneo, denominado de "linchamento virtual" por seus críticos, ou ativismo e radicalização da democracia por seus defensores, realizado com o intuito de problematizar condutas incompatíveis com a diversidade identitária, ou seja, expor, desconstruir e exigir que não sejam naturalizadas posturas racistas, machistas, homofóbicas, transfóbicas, dentre outras.	Cancelamento	Martins; Cordeiro (2022)
Uma reação nas redes sociais que ocorre como resposta a comportamentos considerados inaceitáveis socialmente.	Cancelamento; Sombra Social	Pereira (2023)
A manifestação de ideias depreciativas em relação a outras pessoas, uma forma de inferiorizar, ridicularizar, expor alguém, sem autorização, e com intenção de ferir ou se divertir, sem medir as consequências para o outro.	Cyberbullying; violência virtual	Aleixo; Engelman (2022)
Um mau uso da tecnologia.	Abuso virtual; cyberbullying	Cavalcanti; De Lima Coutinho (2019)
Situações de linchamento ocorridas na Internet.	Cyberbullying; linchamento ocorrido na Internet	Ribeiro (2023) e Orlandini; Cassiano (2021)
É uma prática nas redes sociais que é alimentada por narrativas de ódio, resultando em destruição e condenação dos indivíduos. Essa ação transcende o ambiente virtual e impacta diretamente a vida real das pessoas envolvidas.	Linchamento social	Coutinho (2019)
Processo de violência associado ao linchamento que tem no meio virtual seu espaço de execução.	Linchamento	De Jesus (2022)
Ataque realizado por empreendedores morais no ambiente das redes sociais com viés punitivista.		Spezzatto (2022)
Julgamento público sobre uma presumida transgressão; Humilhação que submete o indivíduo ao medo, decorrente das ameaças e dos efeitos sociais dos julgamentos negativos sobre ele em um ambiente de rede social; Prática violenta nas redes sociais; publicações em série, e quase que simultâneas, de diversos internautas e veículos de mídia distintos contra um sujeito.	Assédio virtual;	Freitas (2017)
humilhação pública e o conjunto de agressões verbais disseminadas nas redes sociais	Justicamento on-line	França Junior; Santos; Albuquerque (2021)
uma expressão usada pela mídia para relatar eventos em que há preferência pela exposição, humilhação pública, julgamento e justicamento popular na Internet, mas que resultam em consequências fora do ciberespaço		MERCURI, 2016
ações coordenadas de ataque moral e simbólico que transitam entre os espaços online e offline, implicando violência simbólica, exclusão e constrangimento público.		Mercuri e Lima-Lopes (2020)
Ele é um fenômeno em que se nota uma fronteira frágil entre atual e virtual; representa a liberdade de expressão que flerta com o crime contra a dignidade humana; expressa tanto a liberdade de navegação como o controle pelas mídias sociais e pelos próprios usuários; torna tênues as noções de público e privado		MACEDO (2023, p.14-15)
Assédio coordenado, especialmente a vítimas de tragédias ou dissidentes	Assédio em massa, Intimidação coordenada	Meta (2021)
Intimidação em grupo, incitação ao bullying, ataques organizados	Assédio, Bullying, Ataques coordenados	Tiktok (2025)
Incitação de assédio, ataques coordenados, perseguição	Comportamento abusivo, Incitação ao assédio	X (2025)
Incentivo a assédio repetido ou coordenado, mesmo que indireto	Assédio, Campanhas de assédio orquestradas	Youtube (2025)
Ameaçar alguém, quando o ato é praticado através de redes sociais ou por qualquer outro meio que possibilite a interação social de forma virtual	Cancelamento virtual	Brasil (2023)

APÊNDICE 2 – TABELA DE APOIO

ID	HIERARQUIA	CONCEITO	DEFINIÇÃO	SINÔNIMOS	FONTE
1	1	EVENTO GATILHO	Categoria que descreve o acontecimento inicial que desencadeia um linchamento virtual.	Fato inicial; Estopim; Gatilho	MIRÓ LLINARES, 2012
2	1.1	Crime real ou suspeita de crime	Alegação ou constatação de prática criminosa que motiva ataques digitais contra um indivíduo ou grupo.	Acusação criminal; Denúncia de crime; Suspeita criminal	CITRON, 2014
3	1.2	Divergência ideológica ou política	Diferença marcante de opiniões políticas ou ideológicas que provoca hostilidade e ataques online.	Conflito ideológico; Divergência política; Polarização	MARWICK & LEWIS, 2017
4	1.3	Comportamento considerado ofensivo ou controverso	Ação ou fala interpretada como desrespeitosa, provocadora ou socialmente inaceitável no espaço digital.	Conduta ofensiva; Ação controversa; Atitude polêmica	RONSON, 2015
5	1.4	Fake news ou desinformação	Criação ou disseminação de informações falsas ou enganosas para prejudicar reputações ou manipular percepções.	Desinformação; Notícia falsa; Boato	WARDLE & DERAKHSHAN, 2017
6	1.5	Flagrante ou exposição	Registro visual ou textual de ato ou situação que compromete publicamente a vítima.	Exposição flagrante; Registro comprometedores; Prova pública	RONSON, 2015
7	1.6	Erros ou gafes públicas	Ações ou declarações mal executadas que geram repercussão negativa online.	Erro público; Gafe; Falha	RONSON, 2015
8	2	FORMAS DE VIOLÊNCIA	Abrange os diferentes tipos de danos simbólicos, psicológicos e sociais infligidos durante um linchamento virtual.	Tipos de violência; Modalidades agressivas; Formas de ataque	ONU, 2018
9	2.1	Tortura (simbólica/psicológica)	Ação continuada e sistemática de humilhação, exposição e pressão psicológica, com o objetivo de destruir a integridade emocional da vítima.	Tortura psicológica; Abuso emocional; Violência simbólica	SÁ, 2014
10	2.2	Doxxing (exposição de dados pessoais)	Divulgação intencional de dados pessoais sem consentimento, visando prejudicar ou intimidar a vítima.	Exposição de dados; Vazamento de informações; Divulgação não autorizada	CITRON, 2014
11	2.3	Cancelamento / Boicote	Movimento coletivo de rejeição e boicote contra uma pessoa ou entidade, visando exclusão social e profissional.	Boicote; Exclusão social; Cancelamento	MARWICK, 2013
12	2.4	Ataques morais (xingamentos, deslegitimação)	Ofensas verbais e ataques à honra, buscando deslegitimar moralmente a vítima.	Ofensa moral; Insulto; Deslegitimação	CITRON, 2014
13	2.5	Edição ou manipulação de conteúdo original	Alteração de conteúdo original para distorcer o contexto e prejudicar a vítima.	Manipulação de mídia; Alteração de conteúdo; Edição distorcida	WARDLE & DERAKHSHAN, 2017
14	2.6	Pressão por demissão ou retaliação institucional	Mobilização para forçar a perda de cargo, função ou posição de uma pessoa em resposta a um ato ou fala.	Pressão institucional; Retaliação profissional; Punição organizacional	RONSON, 2015
15	2.7	Campanhas coordenadas de denúncia ("mutirão")	Ação coordenada de múltiplos usuários para denunciar e gerar punições rápidas contra a vítima.	Mutirão de denúncia; Ataque coordenado; Mobilização punitiva	HEATH et al., 2021
16	2.8	Falsa imputação de crime	Acusação falsa de prática criminosa com o objetivo de prejudicar reputação e provocar rejeição pública.	Acusação falsa; Denúncia infundada; Imputação criminosa	CITRON, 2014
17	3	AUTORIA	Conjunto de atores envolvidos no processo de linchamento virtual, com diferentes funções e responsabilidades.	Participantes do linchamento; Atores envolvidos; Elementos do processo	MIRÓ LLINARES, 2012
18	3.1	HUMANO	Seres humanos dotados de intencionalidade, mas que só exercem agência em rede com outros humanos e com não-humanos. Em outras palavras, sua capacidade de agir não é isolada, mas sempre mediada por uma rede heterogênea de actantes	Usuários; Pessoas; Indivíduos	LATOURE, 2005, p. 71
19	3.1.1	Multidão anônima	Multidão composta por usuários anônimos que agem de forma coordenada ou espontânea, muitas vezes sem responsabilização.	Multidão digital; Usuários anônimos; Coletividade online	PHILLIPS, 2015
20	3.1.2	Influenciadores	Usuários com grande alcance que, ao se posicionarem, influenciam a opinião pública e intensificam a repercussão.	Influencer; Formador de opinião; Celebridade digital	ZUBOFF, 2019
21	3.1.3	Perfis falsos ou automatizados (fakes, bots)	Perfis não autênticos criados para manipular narrativas, disseminar ataques ou gerar desinformação.	Fake; Contas falsas; Perfis automatizados; Identidades fictícias	FERRARA et al., 2016
22	3.2	NÃO HUMANO	Entidades materiais (máquinas, artefatos, organismos, dispositivos) que participam da ação, produzem efeitos e também "inscrevem" certas intenções e constrangimentos nas práticas humanas. São considerados actantes, assim como os humanos, pois contribuem para transformar estados de coisas	Agente artificial; Sistema automatizado; Entidade tecnológica	LATOURE, 1999, p. 103

23	3.2.1	Plataformas	Ambientes digitais de hospedagem de conteúdo e interação, que exercem papel central na dinâmica dos linchamentos ao definir regras, algoritmos e alcance.	Redes digitais; Ambientes online; Plataformas sociais	GILLESPIE, 2018
24	3.2.1.1	Algoritmo	Conjunto de instruções lógicas que determina quais conteúdos serão exibidos, priorizados ou ocultados, afetando a visibilidade de ataques virtuais.	Sistema algorítmico; Mecanismo de recomendação; Código automatizado	ZUBOFF, 2019
25	3.2.1.2	Viés	Inclinação sistemática dos algoritmos ou decisões humanas que favorecem certos conteúdos, grupos ou julgamentos, distorcendo a neutralidade da moderação.	Tendência algorítmica; Preconceito sistêmico; Discriminação digital	NOBLE, 2018
26	3.2.1.3	Políticas de moderação	Conjunto de diretrizes e normas estabelecidas pelas plataformas para reger o comportamento dos usuários e o conteúdo permitido.	Regras de uso; Termos de serviço; Código de conduta	GILLESPIE, 2018
27	3.2.1.4	Ferramentas de distribuição de conteúdo (feeds, trends)	Ferramentas técnicas usadas para ordenar, destacar ou viralizar conteúdos nas plataformas, como timelines, tópicos em alta e recomendações automáticas.	Timeline; Trending topics; Recomendação de conteúdo	STIEGLITZ et al., 2018
28	3.2.2	Bots	Programas automatizados que simulam comportamentos humanos, amplificando discursos e ataques em ambientes digitais.	Robôs sociais; Perfis automatizados; Agentes artificiais	FERRARA et al., 2016
29	4	VÍTIMA	Sujeito diretamente afetado pelos ataques, com danos emocionais, reputacionais ou sociais.	Alvo; Pessoa atacada; Indivíduo exposto	CITRON, 2014
30	4.1	Pessoa física (Dignidade, Liberdade)	Vítima individual cuja dignidade ou liberdade é comprometida em razão da exposição pública digital.	Pessoa vulnerada; Indivíduo afetado; Sujeito lesado	UNESCO, 2020
31	4.2	Grupo social ou identitário	Grupos identificados por pertencimento étnico, de gênero, sexualidade, religião ou outro traço comum, frequentemente alvos.	Grupo social; Minoria; Comunidade identitária	ONU MULHERES, 2021
32	4.3	Grupo vulnerável	Grupos ou indivíduos com maior risco de sofrer ataques digitais devido à sua posição social, econômica ou simbólica.	Grupos em risco; Pessoas vulneráveis; Populações sensíveis	UNESCO, 2020
33	4.4	Instituição	Entidade pública ou privada alvo de ataques simbólicos que buscam minar sua credibilidade ou autoridade.	Organização; Entidade; Corporação	GILLESPIE, 2018
34	5	LOCAL (PLATAFORMAS)	Ambiente virtual em que ocorre o ataque, podendo variar entre redes, fóruns, chats ou sites jornalísticos, afetando sua forma e alcance.	Ambiente virtual; Espaço digital; Local da ocorrência	PHILLIPS, 2015
35	5.1	Redes sociais	Plataformas digitais centradas na interação social e compartilhamento público de conteúdo, como Twitter, Facebook ou Instagram.	Mídia social; Rede digital; Plataforma de interação; Twitter/X, Facebook, Instagram	MARWICK, 2013
36	5.2	Aplicativos de mensagens	Aplicativos que operam comunicação privada ou em grupos fechados, como WhatsApp ou Telegram, utilizados para coordenar ou repercutir ataques.	Mensageiros; Apps de conversa; Canais fechados; WhatsApp, Telegram	WARDLE & DERAKHSHAN, 2017
37	5.3	Transmissões ao vivo e lives	Recursos audiovisuais ao vivo que permitem interação simultânea e intensa, podendo desencadear linchamentos em tempo real.	Lives; Transmissões em tempo real; Conteúdo ao vivo; YouTube, TikTok, Twitch	CITRON, 2014
38	5.4	Fóruns e comunidades (Ambiente)	Espaços online onde usuários se reúnem por interesses comuns, frequentemente anônimos ou pseudônimos, como Reddit ou 4chan.	Grupos online; Comunidades virtuais; Fóruns de discussão; Reddit, 4chan	PHILLIPS, 2015
39	5.5	Mídias jornalísticas (portais com seções de comentários)	Portais noticiosos com áreas abertas para comentários ou engajamento do público, onde muitas vezes se iniciam ou amplificam ataques.	Portais de notícias; Sites jornalísticos; Mídia online	RONSON, 2015
40	6	CONSEQUÊNCIAS	Categoria que agrupa os principais efeitos e danos provocados pelo linchamento virtual sobre a vítima.	Impactos; Efeitos; Danos	WARDLE & DERAKHSHAN, 2017
41	6.1	Psicológicas	Efeitos emocionais e mentais que comprometem o bem-estar psicológico da vítima após ser alvo de ataques online.	Consequências mentais; Efeitos psicológicos; Abalo emocional	WHO, 2022
42	6.2	Sociais	Efeitos que atingem as relações interpessoais e o status social da vítima, promovendo isolamento e exclusão.	Consequências sociais; Repercussões comunitárias; Danos coletivos	GRASSO, 2022
43	6.3	Profissionais e Financeiras	Categoria que inclui danos à trajetória profissional e situação financeira da vítima, decorrentes da exposição negativa.	Danos profissionais; Perdas financeiras; Consequências econômicas	CITRON, 2014
44	6.4	Jurídicas	Consequências legais possíveis, como processos, investigações ou censura, que podem atingir vítima ou agressores.	Medidas legais; Sanções jurídicas; Processos judiciais	SOLOVE, 2007
45	6.5	Reputacionais	Consequências que afetam a imagem pública, confiança e credibilidade da vítima de forma duradoura.	Danos à reputação; Comprometimento de imagem; Perda de credibilidade	CITRON, 2014

APÊNDICE 3 – tlv.br 1.1

