



Feira de Ciência e Engenharia de Guarulhos – FECEG 2021

O IMPACTO DO CYBERBULLYING NA VIDA DO ADOLESCENTE

Autores:

André Augusto Silva Longuine
Lucas Fagundes Ledoino Junior
Pedro Ivo Vieira Fortes Queiroz

Orientadores:

Augusto Filippo
Rubiane Duarte Masulck

Colégio Anglo Cruzeiro

Resumo

O crescimento das redes sociais tem aumentado a vulnerabilidade das pessoas com relação à exposição na internet, e o cyberbullying tem se tornado mais presente no cotidiano dos jovens, já que o acesso à internet foi intensificado em decorrência da pandemia do novo Sars-CoV-2 e do distanciamento social. O termo cyberbullying está relacionado a situações de abuso físico ou psicológico em meios eletrônicos, e esse avanço tecnológico e digital pode tornar o ambiente digital propício para o cyberbullying, onde os agressores, protegidos pela distância, violam a intimidade das vítimas de forma indiscriminada. Esse estudo objetiva discutir sobre a temática do cyberbullying, propiciando reflexões, na busca por alternativas que possam amenizar essa prática, além de explorar porque essa prática ocorre nesse ambiente dos games e discutir quais são os impactos do cyberbullying na vida dos adolescentes. Esse trabalho se trata de uma pesquisa aplicada de caráter exploratório, com análise quali-quantitativa dos resultados. Foi aplicado um

questionário para os alunos do Sistema Anglo de ensino das cidades de Cruzeiro, Lorena e Guaratinguetá, e entrevista com uma psicóloga, realizada por meio do aplicativo WhatsApp. Com relação os resultados analisados, foi evidenciado que, de fato, o cyberbullying está presente na vida dos adolescentes, e que todas as formas de bullying, (online, presencial, em redes sociais ou em jogos), pode trazer diversas consequências para a vítima e para o agressor, como problemas na autoestima, na autoconfiança, propiciar casos de ansiedade, depressão, e problemas de interação. Alguns progressos acerca da superação desse problema já estão ocorrendo dentro das comunidades de gamers, onde os jogadores podem denunciar o agressor dentro do jogo, por exemplo. Conclui-se que ações de conscientização devem ser trabalhadas entre os jovens e que o ambiente escolar seria ideal para isso. Ações como elaboração de palestras e criação de rodas de conversa sobre o tema poderiam ser eficientes para esclarecer dúvidas e para que os jovens saibam como agir e como se proteger diante de uma situação como essa. O trabalho mostrou que a maioria dos estudantes que participaram da pesquisa não tomaram providências diante dessa agressão provavelmente por não saberem como agir ou por não terem sido instruídos para tal.

Palavras-chave: Bullying. Jogos Online. Adolescentes.

1. Introdução

Com o crescimento das redes sociais nos últimos anos, as pessoas têm ficado cada vez mais vulneráveis à exposição na internet, com isso, o cyberbullying está aumentando gradativamente a cada ano e com a pandemia do novo Sars-CoV-2 houve um aumento em relação à prática desse crime, pois as pessoas tiveram que ficar em isolamento social, com isso, o acesso à internet foi intensificado nos estudos, no trabalho e no lazer.

O termo cyberbullying foi originado pela formação das palavras “cyber” que está relacionado a meios eletrônicos e “bullying” que é um conceito para descrever situações de abuso de forma física ou psicológica. Aqui no Brasil, esse termo foi empregado pela primeira vez em 2005 pelo professor canadense Bill Belsey (DUARTE, 2017).

Um estudo mostra que crianças e adolescentes já sofreram cyberbullying em algum momento de suas vidas, e inclusive, já realizaram atividades consideradas como cyberbullying, segundo a pesquisa da Intel Security, realizada com 507 crianças e adolescentes com idades entre 8 e 16 anos conclui-se que 66% já presenciaram casos de agressão na internet, 21% afirmam ter sofrido cyberbullying e 24% já realizaram atividades consideradas cyberbullying (EBC, 2015).

Dentre os motivos que podem levar os jovens a realizarem ações como essas, geralmente são relatados, os motivos de defesa, ou seja, foram atacados ou maltratados por alguém anteriormente, por não gostarem da pessoa afetada ou por acompanharem pessoas que já praticaram essas ações.

Um ponto de destaque é que o Brasil é o segundo país no ranking mundial na prática de cyberbullying, atrás somente da Índia, segundo a pesquisa do Instituto IPSOS (PORFÍRIO, 2021). No Brasil, atualmente é muito fácil ter acesso às redes sociais, com isso muitos jovens criam perfis fakes para fazer ofensas a outras pessoas e não terem sua identidade revelada.

Outro ponto de destaque é que 86% das crianças e adolescentes (entre 9 e 17 anos) brasileiros têm acesso às redes sociais e através delas “navegam” na internet, na maioria das vezes sem o monitoramento dos pais, o que faz o jovem internauta deparar-se com o cyberbullying e também muitas vezes o praticar, segundo a pesquisa da Agência Brasil, que foi realizada em 2019 (CRUZ, 2019).

A problemática deste estudo tem como base os problemas psicológicos que podem ser causados na vítima, e as consequências que podem surgir a partir disso, como demonstrado em diversos estudos. Na pesquisa será abordado o que leva uma pessoa a praticar o cyberbullying, como ele ocorre em áreas específicas, como no e-sports, e quais as possíveis consequências para a as vítimas.

Esta pesquisa é importante, pois até nos dias atuais o cyberbullying é abordado como se não fosse um crime e as pessoas que praticam não se conscientizam sobre o impacto que causa na vida de quem está do outro lado da tela, na maioria das vezes, impactos psicológicos. Isso vem se intensificando pelo avanço da tecnologia e se agravando cada vez mais nessa época de pandemia em que muito jovens passam horas e horas no computador

e isso ficou tão comum entre os internautas que já comentem o crime sem se conscientizar.

O cyberbullying também ocorre nos jogos online, onde muitas vezes esse ambiente pode ser tóxico, um exemplo é o jogo *League of Legends*, conhecido popularmente como LOL, pois existem problemas em sua comunidade, tornando-a uma comunidade tóxica que atinge o jogo em geral. A internet proporciona que a pessoa se sinta segura para praticar ações que não praticaria fora dela (SULER, 2004 apud FERNANDEZ, 2017).

Essa pesquisa trata-se de uma pesquisa aplicada de caráter exploratório, por isso, para atingir os objetivos propostos, foi utilizada a metodologia quali-quantitativa. Para isso, foi aplicado um questionário para alunos do ensino médio do sistema Anglo. Além disso, para trazer uma visão profissional sobre o assunto foi realizada uma entrevista com uma psicóloga, onde ela abordará possibilidades de caminhos para agir diante dessa situação.

O objetivo principal deste trabalho é discutir sobre a temática do cyberbullying, propiciando reflexões, na busca por alternativas que possam amenizar essa prática. Também busca compreender a justificativa das pessoas que praticam, o que pode acarretar para as pessoas envolvidas.

Essa pesquisa também objetiva explorar porque essa prática ocorre nesse ambiente dos games; e também discutir sobre quais são os impactos do cyberbullying na vida dos adolescentes.

2. Materiais e Métodos

O presente trabalho, quanto a natureza, trata-se de uma pesquisa aplicada, pois tem como finalidade gerar um conhecimento para a aplicação prática, sendo dirigida para a busca de solução de problemas, que neste caso, envolve oportunizar a reflexão dos jovens acerca do cyberbullying e seu caráter é exploratório, pois busca maior familiaridade com o tema.

Na pesquisa, foram utilizadas as seguintes metodologias: com relação aos resultados, foi realizada uma análise com abordagem quali-quantitativa, sendo aplicado questionário para os alunos do ensino médio do sistema Anglo

de ensino, além de ser realizada uma entrevista com uma psicóloga que realiza palestras sobre os temas “bullying e cyberbullying” em escolas de ensino fundamental e médio. A entrevista foi realizada por meio do aplicativo WhatsApp, e o objetivo da entrevista com essa profissional foi obter uma visão profissional de alguém que tenha proximidade com o tema da pesquisa. Foram utilizados como procedimentos de pesquisa uma pesquisa bibliográfica sobre o assunto, baseada em livros e artigos científicos, que serão usados para complementar as análises realizadas na coleta de dados com os questionários e entrevista.

3. Resultados e Discussão

A pesquisa foi realizada com 55 alunos do ensino médio do sistema Anglo de ensino, foi realizada nas escolas das cidades de Guaratinguetá, Lorena e Cruzeiro. Todas as perguntas eram objetivas, sendo que em três delas era possível marcar mais de uma opção ou adicionar uma resposta sem ser as que estavam nas alternativas.

3.1 Análise dos Questionários

Com relação à faixa etária dos alunos que responderam a pesquisa, de um total de 55 participantes, observa-se que um maior número de pessoas com idade entre 15, 16 e 17 anos (27,3%, 40% e 29,1%, respectivamente) responderam ao questionário.

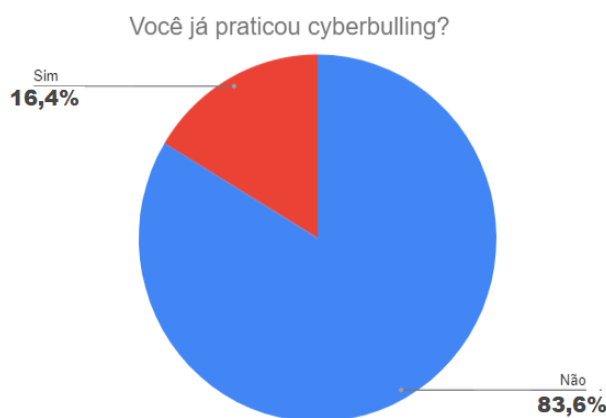
A maioria dos participantes da pesquisa são do gênero feminino (74,5%), enquanto apenas 28,1% são do gênero masculino e 3,6% não quiseram se identificar.

Considerando que a maior parte da amostragem seja de pessoas do sexo feminino, acredita-se que a coleta de dados seja mais expressiva com relação ao cyberbullying em ambientes virtuais como redes sociais, por exemplo. E considerando a grande participação do gênero masculino em jogos online, locais onde é frequente a prática do cyberbullying, é possível que com essa participação reduzida de pessoas do gênero masculino, a coleta de informações sobre o cyberbullying nos *e-sports* não seja tão extensa.

Com relação aos conhecimentos dos participantes em relação ao cyberbullying, foi observado que grande parte dos participantes (96,4%) possuem um conhecimento prévio sobre o assunto. Mas ainda existe uma pequena parte (3,6%) que mostra que alguns ainda não conhecem essa prática. Provavelmente, isso se deve ao fato de alguns não jogarem jogos online e com isso não conhecerem esse tipo de bullying virtual, tão frequente nesse ambiente dos *e-sports*.

Com relação à prática em si do cyberbullying, observa-se (Figura 1) que há uma grande diferença entre a quantidade de pessoas que já praticaram (16,4%) com um maior número de pessoas que não praticaram cyberbullying (83,6%). Ainda que não possa ser confirmado que todas as pessoas responderam com sinceridade se já haviam praticado ou não, dado que muitas pessoas podem se sentir constrangidas de assumir esse fato, observa-se que o resultado foi positivo, ou seja, grande parte dos participantes alegam não realizarem essa prática tão negativa para os adolescentes.

Figura 1 - Gráfico sobre a prática do cyberbullying



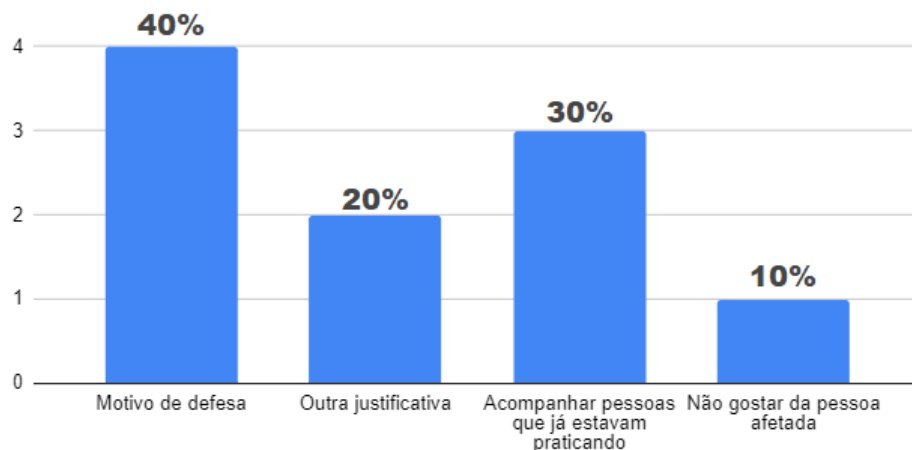
Fonte: **Autoria Própria**

Desses participantes que já praticaram, a maior parte das justificativas (Figura 2) referem-se a “autodefesa” (40%) ou para “acompanhar uma pessoa que já estava praticando” (30%), e com isso podemos ver que muitas pessoas são influenciadas por outras a praticarem atos de violência, uma atitude errada, já que o ato poderia ser minimizado caso essa pessoa visse o outro praticando o bullying e interferisse, defendesse o outro, dentre outras possibilidades.

Ainda, 20% assinalaram “outra justificativa” e 10% alegaram praticar por não gostar da pessoa em questão.

É importante ressaltar que a prática desse crime para se defender, não deveria ser uma alternativa a ser considerada, já que quando alguém sofre qualquer tipo de agressão, seja verbal ou física, não deveriam utilizar-se desse mesmo ato prejudicial para a sua defesa. E também, a prática desse crime como o fato de uma pessoa não gostar da outra também não deveria ser uma razão plausível para a prática do cyberbullying, considerando que vivemos em sociedade e deveríamos aprender a conviver bem com todos, até com quem nos desagrada por quaisquer motivos.

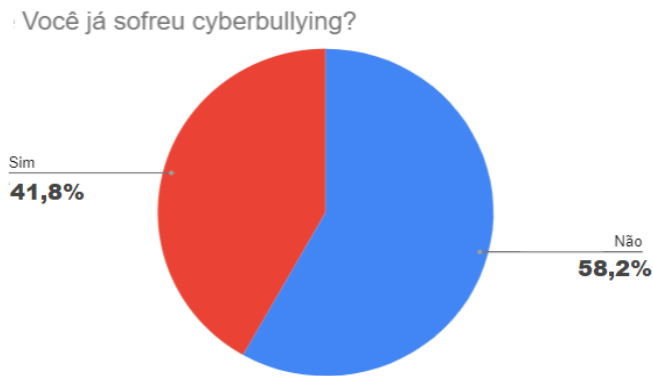
Figura 2 - Justificativa da prática do cyberbullying



Fonte: **Autoria Própria**

Sobre a quantidade de pessoas que alegaram que já foram vítimas da prática do cyberbullying (Figura 3), percebe-se que uma porcentagem considerável de 41,8% (quase a metade dos participantes) já passaram pela situação de ser ofendido ou humilhado na internet, confirmando que é, de fato, uma prática frequente e presente no cotidiano dos jovens.

Figura 3 - Gráfico sobre quem já sofreu cyberbullying

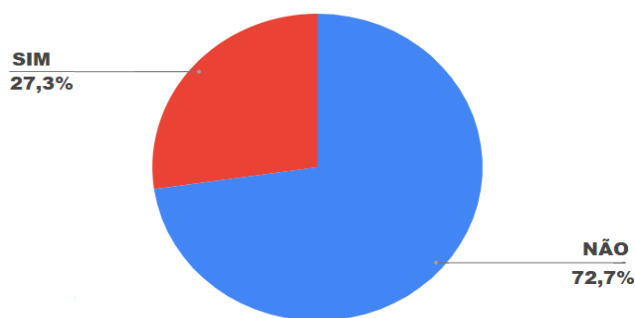


Fonte: **Autoria Própria**

Quando questionados sobre quais os sentimentos que as pessoas tiveram ao sofrerem o cyberbullying constatou-se que a maior parte das pessoas que sofreram cyberbullying tiveram um sentimento de vergonha (46,7%), humilhação (28,9%), ansiedade (20%) e raiva (4,4%). Sendo esses sentimentos negativos, acredita-se que eles podem impactar na autoestima e no bem estar desses adolescentes. Nessa questão os participantes poderiam assinalar mais de uma resposta caso quisessem, pois muitas vezes um sentimento só não é o suficiente para expressar a situação. E destacamos que uma das opções era “Outros”, porém ninguém acrescentou outros sentimentos, nem mesmo o sentimento de “indiferença” ou disseram ter ficado “bem” a partir da violência. Isso evidencia que a prática só traz sentimentos negativos para todos aqueles que foram vítimas.

Sobre a porcentagem de pessoas que foram vítimas de cyberbullying em jogos online, podemos ver no gráfico (Figura 4) que a grande maioria das pessoas disseram que não sofreram cyberbullying (72,7%) e apenas 27,3% sofreram. Talvez seja interessante ressaltar que a maioria dos participantes dessa pesquisa trata-se de pessoas do gênero feminino, e esse público é minoria na participação de jogos online, ou talvez, as pessoas do gênero feminino não recebam tantas agressões verbais durante os jogos em questão.

Figura 4 - Representação gráfica de pessoas que já sofreram cyberbullying nos jogos online



Fonte: **Autoria Própria**

Com relação à porcentagem dos tipos de jogos que as pessoas mais sofrem cyberbullying, o destaque foi para o jogo FPS (Tiro em primeira pessoa) com 46,7% em relação aos demais: FIFA (6,7%), MOBA (6,7%), LOL (13,3%), *Final fantasy* (6,7%) e *Avakinlife* (6,7%). Podemos observar que os dois jogos com a maior porcentagem (FPS, LOL) são jogos de tiro, isso faz com que sejam mais violentos que os demais, e a hipótese é que isso oportunize maior tensão e mais provocações entre os jogadores, podendo desencadear situações de cyberbullying.

Quando questionados sobre terem tomado alguma providência após terem sofrido alguma situação de cyberbullying, a grande maioria das pessoas (72,7%) apontaram não terem tomado providências. Isso pode ter ocorrido ou por não terem sido impactados significativamente pelo ato, ou por não saberem como agir, ou até mesmo, por não terem sido instruídos sobre a melhor forma de proceder em um caso desse. Por isso é tão importante a abordagem desse tema dentro do contexto escolar, e entre adolescentes, para que eles sejam orientados, e saibam como proceder.

Considerando a minoria das pessoas que sofreram cyberbullying e tomaram alguma medida a esse respeito (27,3%), dessas, a maior porcentagem (36,4%) alegaram que, tendo essa agressão ocorrido em um jogo online, denunciaram o jogador dentro do próprio jogo ou no console que a pessoa joga. Várias pessoas não tomaram nenhuma providência (18,2%), e outras que agiram denunciaram o ato (24,2%), ou “*Comunicou seus pais/responsável*” (12,1%), “*Foi em uma consulta com psicólogo (a)*” (3%), “*Falei para a coordenação da escola*” (3%).

Embora sendo uma minoria de vítimas que tomaram alguma providência, as atitudes tomadas foram adequadas. Reforçamos que quanto mais ações de conscientização forem trabalhadas entre os jovens, melhor eles

poderão se sair em situações como essas. Dos participantes que sofreram cyberbullying em jogos online, muitos fizeram a denúncia no próprio jogo, o que mostra que sendo uma prática comum nesse contexto e sendo muito prejudicial, essa alternativa ter sido ofertada aos *gamers* pode trazer certa segurança, e eles podem se sentir mais amparados nesse sentido.

3.2 Entrevista com Profissional

Foi realizada uma entrevista com a psicóloga Mariah Caroline Cardoso Bustamante Barbosa CRP 06/151630, Bacharel e Licenciada em Psicologia, com Especialização em Clínica Cognitivo Comportamental (2020) e Avaliação Psicológica (2020). Essa profissional realiza palestras sobre os temas “bullying e cyberbullying” em escolas de ensino fundamental e médio. A entrevista foi realizada por meio do aplicativo WhatsApp, e o objetivo da entrevista com essa profissional foi obter uma visão profissional de alguém que tenha proximidade com o tema da pesquisa.

Dentre as falas mais importantes da profissional, destacam-se:

“Hoje sabemos que há inúmeros motivos sociais e comportamentais para que o bullying aconteça. Vemos hoje, entre os jovens, uma geração em processo de desconstrução de alguns comportamentos prejudiciais que a geração anterior praticava, mas ainda há resquícios de repetições de comportamentos. Entre os motivos mais notáveis, colocamos em destaque a baixa autoestima de quem pratica o bullying.”

“A prática do Cyberbullying ficou mais notável com_a quarentena. Há alguns comportamentos sendo desconstruídos pela nova geração, hoje já se discute comportamentos tóxicos dentro de jogos. Com a quarentena, ficou ainda mais popular os campeonatos e streamers gamers que falam abertamente sobre o tema. São lives em que uma determinada pessoa joga enquanto conversa com seu público, e as conversas são sobre os mais variados temas, até mesmo temas relevantes para reflexão. O Cyberbullying sempre existiu de forma intensa, mas hoje estamos vendo e refletindo sobre ele.”

“Na mesma proporção em que o ambiente de jogo online, seja ele *battle royale* ou outros, propicia as ações de cyberbullying, ele também proporciona uma nova percepção sobre essas ações. Hoje, em jogos mais tóxicos, como LOL (League of Legends), por exemplo, já podemos perceber que há uma reavaliação de comportamento por parte da comunidade gamer. No entanto, é algo que está engatinhando. É novo, e como tudo que é novo, vai levar um tempo para ser efetivo. Precisamos usar “desse mundo” para possibilitar a intervenção com o público que usufrui e sofre cyberbullying nesse espaço. O Cyberbullying começa no mundo cibernético, mas ele transcende as telas.”

“Normalmente as pessoas que praticam cyberbullying sofreram com ele em algum momento da vida e isso causou cicatrizes difíceis de serem digeridas. O mesmo acontece com quem é alvo de cyberbullying e não há uma estrutura para ressignificar essa vivência. Normalmente o Bullying (ou o cyber) vem afetar principalmente a autoestima e a autoconfiança da pessoa. Há uma reconfiguração em sua autopercepção fazendo com que ela comece a se ver com as críticas, “as brincadeiras”. Acompanhamos nos últimos 2 anos algumas tragédias com adolescentes que tiveram colaboração com bullying no impulso do fazer. (Sejam ataques em escolas ou até mesmo suicídios).”

“Com relação à melhor forma de evitar o cyberbullying nas redes sociais ou nos ambientes de jogos online, batemos sempre na tecla de que não deve haver a proibição, e sim o uso dessas atitudes para iniciar um processo de reflexão que possibilite a mudança. Precisamos estar atentos às pessoas que estão sofrendo com o cyberbullying para não acarretar as consequências da prática, mas sempre que conseguirmos, usar esse espaço de desconstrução de forma positiva e não punitiva.”

“O jovem deve conversar com algum adulto que você confie sobre a situação para que seja analisado o nível do cyberbullying. Algumas agressões, mesmo que no meio virtual, são passíveis de processo. Mas o mais importante é entender como você se sente diante disso e ter auxílio para que isso não seja internalizado de forma negativa. Caso seja notado consequências, buscar ajuda profissional.”

4. Considerações Finais

Por meio do presente trabalho é possível concluir que o cyberbullying está presente na vida dos adolescentes, e que todas as formas de bullying, sejam elas de forma online, presencial, em redes sociais ou em jogos, pode trazer diversas consequências emocionais, psicológicas e sociais, para a vítima e para o agressor. Pode gerar consequências na autoestima, na autoconfiança, além de propiciar casos de ansiedade, depressão, e problemas de interação.

Conclui-se que o objetivo do trabalho foi atingido, dado que ele poderá propiciar reflexões acerca do tema, tanto para os participantes que responderam ao questionário, quanto para aqueles que tiverem contato com os resultados dessa pesquisa, além de que foram exploradas as causas e consequências dessa prática no cotidiano dos jovens, inclusive no ambiente dos jogos online.

Com as colocações da profissional da área da psicologia esse trabalho também proporciona maiores reflexões sobre o cyberbullying na atualidade, dado que nesse contexto do distanciamento social em decorrência da pandemia do Covid-19, essa prática tenha ficado mais notória, pelo fato de as pessoas estarem mais conectadas a internet, mas que progressos acerca da superação desse problema também já estão ocorrendo dentro das comunidades de gamers: os jogadores podem denunciar o agressor dentro do jogo, e existem gamers fazem streamers discutindo esse tema para conscientizar os jogadores.

Na entrevista a profissional também sugere que o caminho seria um maior enfoque na reflexão e não na punição da prática, além da busca por um adulto ou profissional da área para melhor orientar quem esteja passando por tal situação.

Reforçamos que quanto mais ações de conscientização forem trabalhadas entre os jovens, melhor eles poderão se sair em situações como essas, e o ambiente escolar seria o ideal para isso. Ações como elaboração de palestras sobre o assunto para a comunidade escolar e criação de rodas de conversa sobre o tema poderiam ser eficientes para esclarecer dúvidas sobre o cyberbullying e para melhor orientar os jovens.

O trabalho mostrou que a maioria dos estudantes que participaram da pesquisa não tomaram providências diante dessa agressão (72,7%), provavelmente por não saberem como agir ou por não terem sido instruídos sobre como agir.

Para trabalhos futuros sugere-se maiores aprofundamentos acerca dessa prática nesse mundo virtual dos e-sports.

Referências

BRASIL. Lei 13.185 de 2015. <http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2015-2018/2015/lei/l13185.htm> Acesso em 26/03/2021.

CRUZ, E. P. **Brasil tem 24,3 milhões de crianças e adolescentes que usam internet.** Disponível em: <<https://agenciabrasil.ebc.com.br/geral/noticia/2019-09/brasil-tem-243-milhoes-de-criancas-e-adolescentes-utilizando-internet>>. Acesso em 30/03/2021.

DUARTE, A. **Cyberbullying: o que é e como agir.** Disponível em: <<https://www.e-konomista.pt/cyberbullying/>>. Acesso em 24/03/2021.

EBC. **21% das crianças já foram vítimas de agressões online, revela pesquisa.** Disponível em: <<https://memoria.ebc.com.br/infantil/2015/07/21-das-criancas-ja-foram-vitimas-de-agressoes-online-revela-pesquisa>>. Acesso em 21/05/2021.

FANTE, C. **Fenômeno bullying: como prevenir a violência nas escolas e educar para a paz.** 8. ed. Brasil: Verus, 2005.

FARIA, N. **Mais de 60% dos jovens foram vítimas de cyberbullying na pandemia. Agressores indiferentes.** Disponível em: <<https://www.publico.pt/2020/09/16/sociedade/noticia/60-jovens-vitimas-cyberbullying-pandemia-agressores-indiferentes-1931643>>. Acesso em 21/05/2021.

FERNANDEZ, A. **Comportamento Tóxico em Jogos Multiplayer Online: Uma Revisão Narrativa.** Orientadora: Profa. Dra. Thaíse Campos Mondin. 2017. 23 f. Trabalho de Conclusão de Curso - Bacharel em Psicologia, Faculdade de Psicologia da Universidade Federal de Pelotas, Pelotas, 2017. Disponível em: <<https://wp.ufpel.edu.br/psicologia/files/2019/02/TCC-Amanda-Fernandez-Psicologia.pdf>>. Acesso em: 07/05/2021.

KUHN, Q. L.; LYRA, L. R.; TOSI, P. C. Silveira. **Bullying em contextos escolares.** Unoesc & Ciência, v. 2, n. 1, p. 49-62, 2011.

MARINHO, J. **Cyberbullying: A origem da intimidação sistemática nas redes**. Disponível em: <http://iccs.com.br/cyberbullying-a-origem-da-intimidacao-sistematica-nas-redes-juliana-marinho/>. Acesso em 26/03/2021.

MOURA, D. R.; CRUZ, A. C. N.; QUEVEDO, L. A. **Prevalência e características de escolares vítimas de bullying**. *Jornal de Pediatria*, v. 87, p. 19-23, 2011.

NETO, A. A. L. **Bullying - comportamento agressivo entre estudantes**. *Jornal de Pediatria*. Rio de Janeiro, 2005, n. 5, s. 164, p. 1-9.

PORFÍRIO, Francisco. **"Cyberbullying"; *Brasil Escola***. Disponível em: <https://brasilecola.uol.com.br/sociologia/cyberbullying.htm> Acesso em 21/05/2021.

SILVA, E; ROSA, E. **Professor sabem o que é bullying? Um tema para a formação docente**. Artigo - *Psicol. Esc. Educ. Maringá*, 2013, p. 329-338.

TANIELIAN, Adam. **A EA, peritos sobre comunidades e 200 Game Changers debateram sobre como combater a toxicidade online**. Disponível em: < <https://www.ea.com/pt-br/news/building-healthy-communities-summit> > Acesso em 21/05/2021.