



A influência do tipo de jogo online, interações e fatores de risco para cyberbullying em adolescentes

RESUMO

Este estudo investigou o uso da internet, preferências por jogos eletrônicos e o envolvimento com o cyberbullying entre adolescentes, considerando as diferenças entre os sexos. Os dados foram coletados com 37 estudantes ($F=45,9\%$; $M=54,5$), do terceiro ano do ensino médio de uma escola pública em Minas Gerais, Brasil. Os principais temas abordados incluíram tempo online, estilo de jogo, interações virtuais e experiências com cyberbullying. Os resultados mostraram que 91,9% não foram vítimas, embora 59,5% já tivessem presenciado essas situações. As meninas relataram menos vitimização direta e maior impacto emocional. Ambos os sexos reconheceram comportamentos agressivos online, como linguagem ofensiva e exclusão intencional. As causas mais citadas foram anonimato, competitividade e falta de monitoramento. As estratégias de prevenção sugeridas incluíram educação, campanhas de conscientização, penalidades mais severas e ferramentas de moderação. Os achados destacam a importância de políticas e intervenções psicossociais voltadas à redução do cyberbullying entre jovens.

PALAVRAS-CHAVE: Internet;
Cyberbullying; Adolescentes

Isabela Carolina de Oliveira

Graduada em Educação Física
Universidade Federal de Ouro Preto,
Depto de Educação Física
Ouro Preto-MG, Brasil
isabela.co@aluno.ufop.edu.br
<https://orcid.org/0009-0003-5363-4496>

Lidianne Aparecida Fernandes

Doutora em Ciências do Esporte - UFMG
Universidade Federal de Ouro Preto,
Depto de Educação Física
Ouro Preto-MG, Brasil
lidianne.fernandes@ufop.edu.br
<https://orcid.org/0000-0001-8909-1612>

Siomara Aparecida Silva

Doutora em Ciências do Movimento Humano/UFRGS
Universidade Federal de Ouro Preto,
Depto de Educação Física
Ouro Preto-MG, Brasil
siomarasilva@ufop.edu.br
<https://orcid.org/0000-0001-7590-9129>

Ronaldo Angelo Dias Silva

Doutor em Ciências do Esporte - UFMG
Universidade Estadual do Paraná,
Depto de Educação Física
Paranavaí-PR, Brasil
ronaldoedfisica@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-7668-6131>

Bruno Ocelli Ungheri

Doutor em Estudos do Lazer - UFMG
Universidade Federal de Ouro Preto,
Depto de Educação Física
Ouro Preto-MG, Brasil
bruno.ungheri@ufop.edu.br
<https://orcid.org/0000-0003-4827-5874>

The influence of online game type, interactions, and risk factors for cyberbullying among adolescents

ABSTRACT

This study investigated internet use, electronic gaming preferences, and involvement in cyberbullying among adolescents, considering sex differences. Data were collected from 37 third-year high school students ($F=45,9\%$; $M=54,5$), from a public school in Minas Gerais, Brazil. Key topics included online time, game style, virtual interactions, and experiences with cyberbullying. Results showed that 91.9% had not been victims, although 59.5% had witnessed such situations. Girls reported less direct victimization but greater emotional impact. Both sexes acknowledged engaging in aggressive online behaviors, such as offensive language and intentional exclusion. The most cited causes were anonymity, competitiveness, and lack of monitoring. Suggested preventive strategies included education, awareness campaigns, stricter penalties, and moderation tools. The findings highlight the importance of targeted policies and psychosocial interventions to reduce cyberbullying among youth.

KEYWORDS: Internet use; Cyberbullying; Adolescents

La influencia del tipo de juego en línea, las interacciones y los factores de riesgo del ciberacoso en adolescentes

RESUMEN

Este estudio investigó el uso de Internet, las preferencias por juegos electrónicos y la participación en ciberacoso entre adolescentes, considerando las diferencias de sexo. Los datos se recopilaron de 37 estudiantes, ($F=45,9\%$; $M=54,5$), de tercer año de secundaria de una escuela pública en Minas Gerais, Brasil. Los temas principales incluyeron tiempo en línea, estilo de juego, interacciones virtuales y experiencias con ciberacoso. Los resultados mostraron que el 91,9 % no había sido víctima, aunque el 59,5 % había presenciado estas situaciones. Las chicas reportaron menor victimización directa y mayor impacto emocional. Ambos os sexos reconocieron comportamientos agresivos en línea, como lenguaje ofensivo y exclusión intencional. Las causas más citadas fueron anonimato, competitividad y falta de supervisión. Las estrategias de prevención sugeridas incluyeron educación, campañas de concienciación, sanciones más severas y herramientas de moderación. Los hallazgos destacan la importancia de políticas e intervenciones psicosociales dirigidas a reducir el ciberacoso entre los jóvenes.

PALABRAS-CLAVE: Uso de internet; Ciberacoso; Adolescentes

INTRODUÇÃO

O bullying resulta de uma dinâmica de poder desigual, na qual indivíduos mais fortes atacam repetidamente os mais vulneráveis por meio de agressões físicas, verbais ou manipulação de relações sociais — como espalhar boatos, humilhar ou excluir a vítima (Swearer; Hymel, 2015; Rodkin; Espelage; Hanish, 2015). Além disso, os papéis de agressor e vítima podem ser intercambiáveis, visto que alguns indivíduos podem ser vítimas em determinadas situações e agressores em outras (Swearer; Hymel, 2015). Assim, o bullying caracteriza-se como uma forma complexa de agressão interpessoal, podendo manifestar-se de forma individual ou coletiva, e tende a cessar com a retirada do agressor ou da vítima do ambiente onde ocorre (Rigby; Smith, 2011).

Com o advento da internet, a dinâmica do bullying, anteriormente limitada a espaços físicos e a períodos específicos, tornou-se mais difícil de conter e de ignorar (Neumayer et al., 2023). No ambiente digital, essa prática é conhecida como cyberbullying, um comportamento intencional e repetido de causar danos a terceiros por meio de mídias sociais, sites e plataformas de jogos eletrônicos. Essas plataformas proporcionam comunicação imediata e constante, o que limita os períodos de alívio para as vítimas. Além disso, os conteúdos compartilhados online tendem a ser permanentes, públicos e com potencial de alcançar um número ilimitado de pessoas (Vismara et al., 2023).

Entre os ambientes digitais propícios à ocorrência de cyberbullying, destacam-se as plataformas de jogos eletrônicos. O estilo de jogo tem reavivado o antigo debate sobre a influência dos videogames na indução à violência (Anderson; Dill, 2008; Dill; Dill, 1998; Przybylski; Weinstein, 2019). Estudos sobre a associação entre tipo de jogo e comportamento agressivo têm resultados divergentes: alguns apontam efeito positivo dos jogos violentos sobre a agressividade (Greitemeyer, 2019), outros indicam efeitos de pequena magnitude e curta duração (Kühn et al., 2019), enquanto outros não identificam relação significativa (Barrington; Ferguson, 2022).

Para Greitemeyer (2019), a prática de jogos violentos está relacionada a pensamentos agressivos, emoções hostis e comportamentos agressivos, sendo essa associação confirmada por estudos longitudinais, experimentais e meta-análises. O autor também constatou que a agressividade do jogador pode influenciar outras pessoas ao seu redor, mesmo aquelas que não participam diretamente da atividade. Em seu estudo, amigos de jogadores de jogos violentos apresentaram aumento nos comportamentos agressivos ao longo do tempo. Por outro lado, Kühn et al. (2019) ressaltam que a exposição a conteúdos violentos eleva temporariamente a acessibilidade de pensamentos agressivos, mas os efeitos não são duradouros. Já Barrington e Ferguson (2022) não

identificaram diferenças significativas nos níveis de agressividade entre participantes que jogaram videogames violentos e aqueles que jogaram jogos não violentos.

Além do estilo de jogo, fatores como tempo de exposição à internet, gênero e idade também estão associados ao cyberbullying (Gohal et al., 2023). Segundo os autores, a prevalência é ligeiramente maior entre meninos, e a incidência tende a aumentar na adolescência, especialmente entre os 14 e 15 anos, com queda nos anos subsequentes. No entanto, o cyberbullying não é restrito a crianças e adolescentes, afetando também a população adulta (Jenaro; Flores; Frías, 2018), sendo o tempo de exposição online um importante fator de risco. Aproximadamente 20% dos indivíduos que permanecem conectados por mais de 12 horas diárias apresentam maior propensão a serem vítimas (Gohal; Alqassim; Eltyeb, 2023).

Outro aspecto relevante é a desinibição percebida no ambiente online, ou seja, a sensação de anonimato e liberdade, que aumenta a probabilidade de envolvimento com o cyberbullying. Wong, Cheung e Xiao (2018) apontam que homens são mais influenciados pela experiência de vitimização, enquanto mulheres são mais afetadas pela desinibição online, tornando-se mais suscetíveis a praticar esse tipo de agressão.

Diante desse panorama, o presente estudo teve como objetivo investigar os padrões de uso da internet, as preferências por tipos de jogos eletrônicos, a frequência de interações online e o nível de exposição e envolvimento com práticas de cyberbullying entre adolescentes, considerando as variáveis de sexo. Especificamente, buscou-se: (a) identificar o grau de conhecimento sobre o fenômeno; (b) relatar experiências de vitimização direta e indireta; (c) reconhecer comportamentos agressivos em ambientes digitais a partir da autopercepção; e (d) descrever os impactos emocionais dessas experiências. Também se investigou a percepção dos participantes quanto às causas e consequências do cyberbullying no contexto social, além de identificar estratégias preventivas consideradas eficazes por esse público. A compreensão desses fatores é essencial para subsidiar políticas educacionais e intervenções psicossociais que abordem tanto o comportamento dos usuários quanto os contextos virtuais nos quais estão inseridos.

MÉTODO

Amostra

A amostra deste estudo foi composta por 37 estudantes, com média de idade de 18,11 anos ($DP = 0,39$), de ambos os sexos (feminino = 45,9%; masculino = 54,05%), matriculados no terceiro ano do ensino médio de uma escola pública do estado de Minas Gerais. Os participantes

autodeclararam-se jogadores ativos de plataformas online, sendo considerados gamers. Para seleção da amostra, utilizou-se o método de amostragem em bola de neve (*snowball sampling*) conforme descrito por Biernacki e Waldorf (1981), o que permitiu uma composição progressiva e orgânica do grupo. Inicialmente, foram convidados estudantes que se enquadravam nos critérios de idade e frequência de uso de plataformas de jogos online. Esses alunos, por sua vez, indicaram outros colegas com o mesmo perfil.

Todos os participantes receberam um questionário sobre o tema cyberbullying, além de duas cópias do Termo de Consentimento Livre e Esclarecido (TCLE) e do Termo de Assentimento Livre e Esclarecido (TALE). O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Ouro Preto (Parecer nº 7.028.092).

Instrumentos e procedimentos

Foi utilizado um questionário estruturado, composto por 30 itens fechados em escala tipo Likert, com opções de resposta variando de “discordo totalmente” a “concordo totalmente”. O instrumento abordou aspectos relacionados ao tempo médio de permanência online, estilo de jogo predominante, frequência de interação com outros jogadores, nível de conhecimento sobre o cyberbullying, formas e meios mais recorrentes de agressão, impactos percebidos na experiência de jogo, reações emocionais e estratégias de enfrentamento adotadas pelos participantes. O questionário foi elaborado pelos próprios pesquisadores, considerando a inexistência de instrumentos validados que contemplassem os objetivos específicos da presente investigação.

Análise estatística

Foi realizado uma estatística descritiva por meio de porcentagem para analisar a distribuição de frequência das variáveis em ambos os sexos. Além disso, foi realizada uma regressão logística binomial para avaliar a influência das variáveis preditoras na probabilidade de um indivíduo ser vítima de *Cyberbullying*. Foram verificados os pressupostos de multicolinearidade por meio do Fator de Inflação da Variância. A qualidade do modelo de regressão logística foi avaliada com base na deviância, utilizada como medida ajuste e erro do modelo. Os critérios AIC (Akaike Information Criterion) e BIC (Bayesian Information Criterion) foram empregados para comparar modelos, penalizando a complexidade e favorecendo aqueles com melhor equilíbrio entre qualidade do ajuste e parcimônia. O teste Omnibus da razão de verossimilhança foi aplicado para verificar se o modelo

com as variáveis preditoras apresentou um ajuste significativamente superior ao modelo nulo (sem preditores), sendo considerado significativo quando $p < 0,05$.

Além disso, foram calculados os valores de R^2 de Nagelkerke que representam a proporção da variabilidade explicada pelo modelo. Por fim, a razão de chances (Odds Ratio) foi estimada para cada variável preditora, permitindo interpretar o aumento ou a redução na probabilidade do desfecho (conhecer vítima de *Cyberbullying*) associada à presença ou ao aumento de determinada variável explicativa. O nível de significância adotado foi de $\alpha = 0,05$. Para a análise estatística dos dados foi utilizado o *software* JAMOVI (versão 2.6.26).

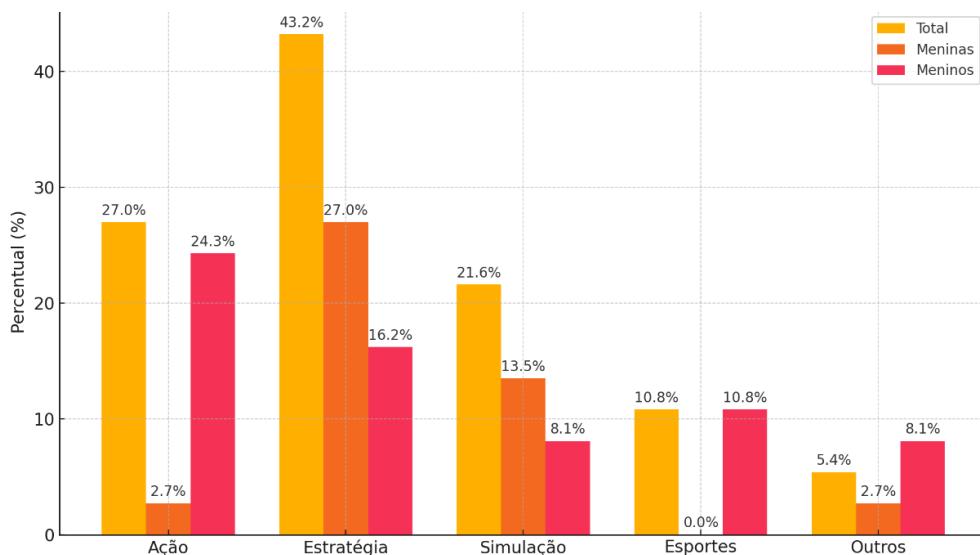
RESULTADOS

Análise descritiva

Em relação ao número de horas de acesso à internet, a maioria dos participantes (73%) relatou acesso por período menor que 5 horas por dia conectada, enquanto 16,2% informaram ficar conectados entre 5 e 10 horas por dia. Apenas 10,8% dos respondentes indicaram ficar online por mais de 10 horas ao dia. Estratificado por sexo, a maioria das mulheres (45,9%) declarou ficar conectada por menos de 5 horas online. Já entre os homens, 5,4% afirmaram passar entre 10 e 15 horas online diariamente, 16,2% entre 5 e 10 horas, e outros 5,4% mais de 15 horas por dia conectados. Além disso, 27,0% dos participantes do sexo masculino indicaram passar menos de 5 horas online.

Em relação às preferências por tipos de jogos foram observadas as seguintes categorias: ação, estratégia, simulação e esportes. Observou-se também que a maior parte dos participantes não joga jogos de ação e que o tipo de jogo se difere entre os diferentes sexos. Os dados podem ser observados na Figura 1.

Figura 1. Tipos de jogos e frequência de jogo por sexo



Fonte: os autores

A maioria dos participantes (37,8%) relatou nunca interagir online durante os jogos, e uma porcentagem igual (37,8%) interage raramente. Apenas 10,8% interagem regularmente, e 13,5% sempre interagem. Entre os gêneros, 32,4% das meninas afirmaram nunca interagir online, em contraste com apenas 5,4% dos meninos. A interação rara foi observada em 8,1% das meninas e 29,7% dos meninos. A interação regular foi mencionada por 5,4% de ambos os gêneros, enquanto apenas meninos (13,5%) disseram sempre interagir, com nenhuma menina relatando essa frequência, conforme pode ser observado na Tabela 1.

Tabela 1. Relação da frequência de interação por sexo

Frequência de interação	Total (%)	Meninas (%)	Meninos (%)
Nunca interage	37,8	32,4	5,4
Raramente interage	37,8	8,1	29,7
Interage regularmente	10,8	5,4	5,4
Sempre interage	13,5	0,0	13,5

Fonte: os autores

Os dados coletados mostram que a maioria dos participantes (59,5%) possui um conhecimento razoável sobre *Cyberbullying*, enquanto 40,5% relataram que conhecem pouco sobre o assunto. Apenas 16,2% das meninas e 24,3% dos meninos afirmaram que conhecem pouco sobre o tema. Já

entre os que se consideram familiarizados, a distribuição foi equilibrada entre os sexos: 29,7% das meninas e 29,7% dos meninos indicaram esse nível de conhecimento.

Quando questionados sobre as experiências pessoais, os dados mostram que uma pequena parte dos participantes já foi vítima de *Cyberbullying*, enquanto a maioria nunca passou por essa experiência. Muitos afirmaram conhecer alguém que tenha sido vítima, e um número significativo presenciou situações de *Cyberbullying* online. Quando analisado por gênero, as meninas relataram uma menor incidência de vitimização direta, mas mais frequentemente indicaram desconhecer ou não conhecerem vítimas. Meninos, por outro lado, mostraram maior familiaridade com a observação de *Cyberbullying* e revelaram mais incertezas sobre sua experiência ou o conhecimento de vítimas. Ambos os grupos, em sua maioria, responderam negativamente às dúvidas sobre a vivência ou o conhecimento de vítimas de *Cyberbullying* (Tabela 2).

Tabela 2. Experiências pessoais relacionadas ao Cyberbullying por sexo

Categoría	Total (%)	Meninas (%)	Meninos (%)
Já foi vítima de <i>Cyberbullying</i>	8,1	5,4	2,7
Nunca foi vítima de <i>Cyberbullying</i>	91,9	40,5	51,4
Conhece alguém que foi vítima	29,7	8,1	21,6
Nunca conheceu vítima de <i>Cyberbullying</i>	-	37,8	32,4
Não foi vítima e não conhece vítimas	-	18,9	8,1
Já presenciou <i>Cyberbullying</i>	59,5	16,2	43,2
Nunca presenciou <i>Cyberbullying</i>	-	29,7	10,8
Incerteza sobre vitimização ou conhecimento	-	13,5	10,8
Respondeu negativamente à incerteza	-	32,4	43,2

Fonte: os autores

Identificamos que tanto meninas quanto meninos reconheceram comportamentos associados ao *Cyberbullying*. Alguns admitiram já terem praticado atitudes agressivas online, como o uso de linguagem ofensiva e a exclusão intencional de outras pessoas em ambientes virtuais. Também foram relatadas práticas como difamação, assédio verbal, ameaças diretas e roubo de identidade digital. Outros comportamentos observados incluíram a disseminação de boatos, a publicação de informações privadas, perseguição online e manipulação de imagens sem consentimento. Em todos os casos, houve participantes que afirmaram não adotar tais condutas, o que evidencia a diversidade de posturas diante do fenômeno do *Cyberbullying*, conforme apresentado na Tabela 3.

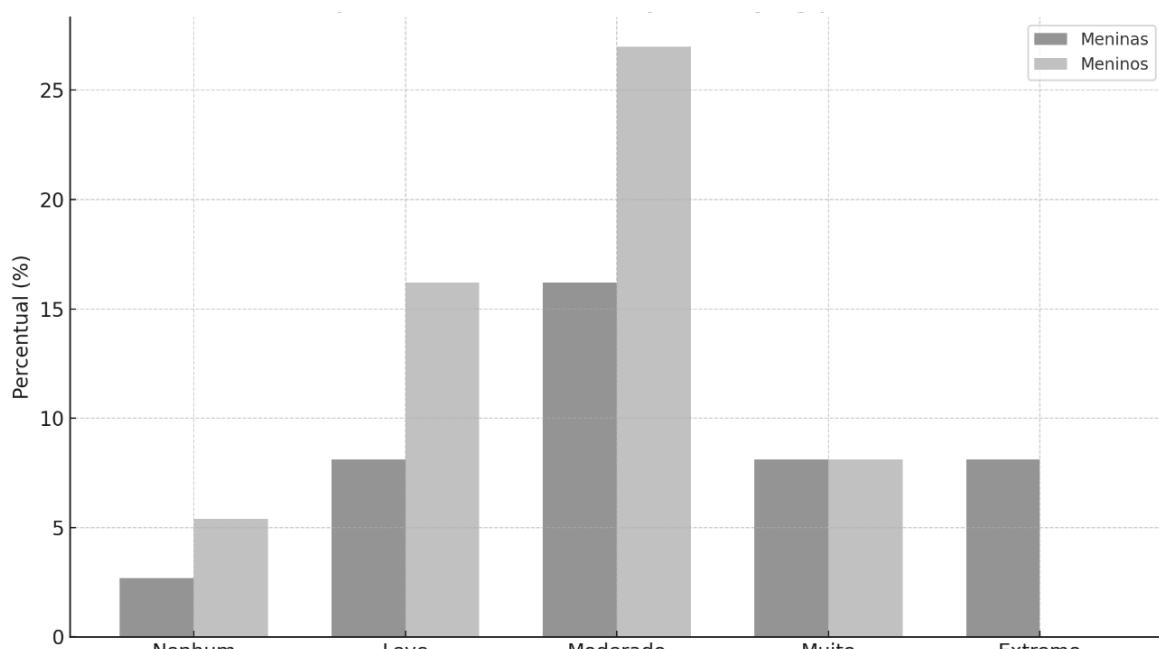
Tabela 3. Comportamentos associados ao Cyberbullying entre meninas e meninos

Comportamento	Meninas (%)		Meninos (%)	
	Sim	Não	Sim	Não
Agressividade online	27,0	18,9	24,3	29,7
Linguagem ofensiva	40,5	5,4	40,5	13,5
Exclusão intencional	24,3	21,6	18,9	35,1
Difamação	29,7	16,2	21,6	32,4
Assédio verbal online	40,5	5,4	43,2	10,8
Ameaça direta	27,0	18,9	32,4	21,6
Roubo de identidade digital	10,8	35,1	8,1	45,9
Disseminação de boatos	13,5	32,4	10,8	43,2
Divulgação de informações privadas	10,8	35,1	2,7	51,4
Perseguição online	2,7	43,2	10,8	43,2
Manipulação de imagens sem consentimento	8,1	37,8	2,7	51,4

Fonte: os autores

Ao analisar os impactos emocionais do *Cyberbullying*, destacamos que a intensidade do sofrimento varia entre os indivíduos. A maioria relatou ter sentido algum tipo de impacto, com destaque para efeitos moderados. Meninas demonstraram níveis mais intensos de sofrimento emocional do que meninos, sendo as únicas a relatar impacto extremo. Ainda que alguns tenham dito não ter sentido nenhum efeito, a maior parte dos respondentes reconheceu ter sido afetada emocionalmente em algum grau pelas experiências de *Cyberbullying* (Figura 2).

Figura 2. Impactos emocionais do Cyberbullying por sexo



Fonte: os autores

Cyberbullying afeta consideravelmente o ambiente, enquanto essa percepção foi compartilhada por 21,6% de meninos. Além disso, 13,5% das meninas e 27,0% dos meninos acreditam que o impacto ocorre em certa medida. Poucos participantes demonstraram descrença ou incerteza quanto ao impacto do *Cyberbullying* no ambiente. Apenas 2,7% dos meninos declararam não acreditar que o *Cyberbullying* afete o ambiente, e 2,7% apontaram não terem certeza sobre isso. Nenhuma menina manifestou essas opiniões. De maneira geral, 94,6% dos respondentes reconhecem que o cyberbullying interfere, pelo menos em alguma medida, no ambiente social, sendo que muitas meninas perceberam esse impacto de forma significativa.

Os dados da tabela mostram que os participantes apontaram diversas causas para o *Cyberbullying*, com destaque para o anonimato na internet, a competitividade e a diferença cultural como os fatores mais reconhecidos. O anonimato foi considerado o principal facilitador, seguido da competitividade e da falta de monitoramento. Meninas tendem a associar mais o *Cyberbullying* à falta de controle e anonimato, enquanto meninos destacam mais frustrações pessoais. Causas como busca por notoriedade, diversão e pressão de grupo foram menos mencionadas, indicando que os participantes enxergam o *Cyberbullying* majoritariamente como resultado de questões sociais e psicológicas mais complexas do que simples entretenimento ou influência externa.

Tabela 4. Fatores apontados como causas do Cyberbullying por sexo

Fator Causador	Total de Participantes (%)	Meninos (%)	Meninas (%)
Competitividade	56,7	32,4	24,3
Não relacionaram	43,2	—	—
Anonimato na internet	62,1	27,0	35,1
Diferença cultural	54	27,0	27,0
Falta de monitoramento	51,3	18,9	32,4
Frustrações pessoais	45,9	27,0	18,9
Busca por notoriedade	32,4	16,2	16,2
Diversão	18,9	10,8	8,1
Pressão de grupo	16,2	10,8	5,4

Fonte: os autores

Quanto às estratégias de prevenção, 45,9%, dos participantes indicaram que educação e conscientização são essenciais para combater o *Cyberbullying*. Além disso, 73%, defenderam a aplicação de penalidades mais severas para os infratores, e 45,9%, sugeriram o incentivo à denúncia como uma solução viável. Além disso, sistemas de moderação nas plataformas online foram apontados como medida eficaz por 64,8%, dos participantes sendo 32,4% de meninas e 32,4%, de meninos. Apenas 35,1%, dos participantes consideraram que essa estratégia não seria suficiente ou não se aplicaria. A educação e conscientização foi aprovada por 45,9%, participantes, enquanto 54,1%, não consideraram essa abordagem eficaz. Houve leve predominância entre as meninas favoráveis à medida (24,3%) em relação aos meninos (21,6%). A identificação dos agressores e aplicação de punições dividiu opiniões: 40,5%, dos participantes concordaram com a estratégia (41,1%, meninas e 40%, meninos), enquanto a maioria (59,5%) não a considerou eficaz ou aplicável, sendo 10 meninas e 12 meninos).

Análise inferencial

Os resultados da regressão binomial indicaram que o modelo foi significativo conforme indicado pelo teste Omnibus da razão de verossimilhança ($\chi^2 = 12.7$; $gl = 5$; $p = 0,027$). A qualidade do ajuste foi reforçada pela análise da Deviância (32,4), do AIC (44,4) e do BIC (54,0). O coeficiente de determinação ajustado para modelos logísticos, o R^2 de Nagelkerke, foi de 0,411, sugerindo que aproximadamente 41,1% da variabilidade na variável dependente pode ser explicada pelas variáveis

preditoras incluídas no modelo. Em relação aos preditores, os resultados indicaram que os participantes que jogavam jogos de ação apresentaram uma maior chance de conhecer uma vítima de *Cyberbullying* ($\beta = 1,960$; $p = 0,052$), com uma razão de chances estimada em 7,098 (IC95%: 0,986–51,12). De forma semelhante, os jogadores de “outros tipos de jogos” apresentaram uma associação marginalmente significativa com a variável dependente ($\beta = 2,635$; $p = 0,057$), indicando uma razão de chances de 13,941 (IC95%: 0,923–210,48). O sexo ($p = 0,88$) e os demais tipos de jogos (estratégia, simulação e esportes) não apresentaram associações estatisticamente significativas com a variável resposta ($p > 0,25$). A análise de colinearidade não apontou problemas entre as variáveis preditoras, com valores de VIF variando entre 1,07 e 1,37, bem abaixo do ponto de corte usual de 10. A capacidade preditiva do modelo também foi satisfatória, com uma acurácia geral de 81,1%, especificidade de 84,6% e sensibilidade de 72,7%, indicando boa performance na classificação correta dos casos.

DISCUSSÃO

O objetivo do presente estudo foi investigar os padrões de uso, as preferências por tipos de jogos eletrônicos, a frequência de interações online e o nível de exposição e envolvimento com práticas de cyberbullying entre adolescentes, considerando as variáveis de sexo. Os resultados demonstram que o cyberbullying é um fenômeno prevalente entre adolescentes usuários de plataformas de jogos eletrônicos, influenciado por fatores como tipo de jogo, anonimato, competitividade e ausência de regulação. Esses achados corroboram pesquisas anteriores que apontam a internet como um ambiente propício à manifestação de comportamentos agressivos, especialmente quando há anonimato e falta de responsabilização (Baldry; Farrington; Sorrentino, 2015; Malta et al., 2024; Peebles, 2014).

O conhecimento sobre o cyberbullying entre os participantes foi, em geral, razoável, embora cerca de 40% tenham relatado conhecimento limitado. Esse dado reforça a necessidade de estratégias de educação digital nas escolas, com o objetivo de aumentar a conscientização e fornecer ferramentas para a prevenção e o enfrentamento desse fenômeno. Outro ponto de destaque refere-se às experiências pessoais dos adolescentes com o cyberbullying. Apesar de uma baixa taxa de vitimização direta, muitos relataram conhecer vítimas ou já terem presenciado episódios de agressão online. Além disso, os meninos mostraram maior familiaridade com essas situações, o que pode refletir tanto maior exposição quanto uma naturalização do comportamento agressivo em contextos digitais. A menor frequência de vitimização direta identificada nesta amostra pode estar associada à

transformação qualitativa do comportamento agressivo entre adolescentes mais velhos, que passam a utilizar estratégias mais simbólicas e menos abertas de ataque.

A análise de regressão binomial evidenciou que jogar jogos de ação está associado a um aumento significativo na probabilidade de conhecer uma vítima de cyberbullying. Esse resultado reforça o alerta feito por estudiosos como Greitemeyer (2023), que discute os efeitos contagiosos e retaliatórios do engajamento em jogos violentos sobre a agressividade interpessoal, incluindo aquela que se manifesta no ambiente virtual. O estudo de Neumayer et al. (2023) também mostra que a vitimização, tanto tradicional quanto virtual, prediz mudanças negativas no uso problemático de jogos online, o que pode estar relacionado ao comportamento de evasão emocional dos jovens diante de conflitos sociais. Além disso, a literatura demonstra que a relação entre cyberbullying e sofrimento emocional é consistente. Adolescentes vítimas desse tipo de violência virtual tendem a apresentar sintomas de ansiedade, depressão e ideação suicida (Jenaro; Flores; Frías, 2018; Li et al., 2022; Vismara et al., 2022).

Em nosso estudo, as meninas relataram maior impacto emocional, corroborando dados que indicam que as consequências do cyberbullying podem ser mais severas em populações femininas, possivelmente devido à internalização emocional e ao tipo de agressão vivenciada, mais frequentemente associada à exclusão social e difamação (Nixon et al., 2014; Swearer et al., 2012). A interação online durante jogos mostrou-se um ponto crítico. Participantes do sexo masculino apresentaram maior frequência de interação, o que pode estar relacionado à maior exposição ao cyberbullying. Esses autores destacam que a exposição contínua a ambientes competitivos e agressivos amplia o risco de envolvimento tanto como vítima quanto como agressor. Corroborando esse resultado, a meta-análise conduzida por Barlett; Coyne (2014), que avaliou 122 estudos, mostrou que os homens apresentaram uma tendência ligeiramente maior ao envolvimento com práticas de cyberbullying em comparação às mulheres.

No estudo de Malta et al. (2024), foi observada maior prevalência de *cyberbullying* entre meninas e adolescentes mais jovens, associada a piores indicadores de saúde mental, uso de substâncias psicoativas e agressão por parte dos pais. Os resultados sobre *cyberbullying* e suas relações com o sexo e faixa etária têm sido controversos na literatura (Malta et al., 2024). Além disso, outro fator que merece atenção é a idade de maior exposição ao *cyberbullying*. De acordo com Gohal; Alqassim; Eltyeb, (2023), a incidência tende a aumentar na adolescência, especialmente entre os 14 e 15 anos, com redução nos anos subsequentes.

No presente estudo, a amostra foi composta por estudantes com média de idade de 18,11 anos, o que representa uma fase final da adolescência e pode explicar, em parte, a menor frequência de relatos de envolvimento observada. Essa faixa etária é marcada por maior autonomia digital, uso mais

frequente de redes sociais e contato ampliado com comunidades virtuais diversas. Embora distinta da faixa crítica de maior prevalência relatada em outros estudos, traz contribuições importantes para a compreensão do fenômeno. Observa-se que, mesmo em idades mais avançadas, o *cyberbullying* não desaparece, mas tende a se manifestar de forma mais sutil e relacional, envolvendo práticas como exclusão social, ironias públicas e disseminação de informações pessoais.

Ainda assim, os resultados ressaltam a importância de considerar o *cyberbullying* como um fenômeno que pode persistir até o final da adolescência, reforçando a necessidade de atenção contínua por parte de educadores, escolas e pais. Embora a literatura indique maior prevalência em idades mais jovens, o *cyberbullying* não é restrito a crianças e adolescentes, afetando também a população adulta (Jenaro; Flores; Frías, 2018). Desse modo, mais estudos são necessários para esclarecer as diferenças etárias e os potenciais mecanismos de proteção que possam reduzir a exposição e o envolvimento em práticas de *cyberbullying* em diferentes faixas etárias e entre os sexos.

Reconhecemos, entretanto, que essa diferença etária pode limitar a generalização dos resultados para faixas etárias mais jovens. Destacamos que, apesar da menor prevalência esperada em idades mais avançadas, o *cyberbullying* ainda se mostrou presente e relevante entre adolescentes mais velhos.

A percepção coletiva sobre o impacto do *cyberbullying* também merece atenção, pois a maioria dos participantes reconheceu que o fenômeno afeta o ambiente social, especialmente entre meninas. Esse dado está alinhado com as discussões de Swearer; Hymel (2015), que argumentam que o bullying — e, por extensão, o *cyberbullying* — é um fenômeno grupal, estruturado em dinâmicas de poder e reforçado pela aceitação social tácita do comportamento agressivo.

As estratégias de prevenção indicadas pelos adolescentes convergem com as recomendações da literatura científica, que apontam medidas educativas, penalidades mais severas e a criação de sistemas eficazes de moderação como caminhos promissores para conter o avanço da violência virtual (Gohal; Alqassim; Eltyeb, 2023; Wong; Cheung; Xiao, 2018). No entanto, como apontado por Neumayer et al. (2023), tais estratégias devem ser aplicadas de forma integrada, tanto no ambiente escolar quanto nas plataformas digitais, visando interromper o ciclo de vitimização em ambos os contextos.

Nesse sentido, o Brasil tem avançado na implementação de estratégias de combate a crimes cibernéticos. A Lei nº 14.811/2024, sancionada em 12 de janeiro de 2024, representa um marco significativo na proteção de crianças e adolescentes no país. A legislação introduz medidas de prevenção e combate à violência em ambientes educacionais, institui a Política Nacional de Prevenção e Combate ao Abuso e Exploração Sexual da Criança e do Adolescente e prevê o aumento de penas para crimes cometidos contra menores de 14 anos, especialmente quando praticados em

contexto escolar. No entanto, é necessário avaliar, monitorar e implementar medidas contínuas de proteção, informação e enfrentamento de práticas como o cyberbullying, sobretudo no ambiente escolar.

Por fim, a ausência de associações estatisticamente significativas entre o sexo, como evidenciado por Wong; Cheung; Xiao, (2017), e a prática de cyberbullying, bem como entre a maioria dos tipos de jogos e a variável dependente, reforça a complexidade do fenômeno, que não pode ser explicado por um único fator isolado, mas sim por um conjunto de elementos contextuais, sociais e individuais.

Os resultados deste estudo trazem contribuições relevantes para a compreensão do comportamento digital de adolescentes, especialmente no que se refere ao uso da internet, às preferências por jogos eletrônicos e à dinâmica do cyberbullying, considerando diferenças entre os sexos.

CONCLUSÕES

O tempo de exposição à internet, o tipo de jogo praticado e o padrão de interação durante as partidas influenciam diretamente a probabilidade de envolvimento ou testemunho de situações de *Cyberbullying*, com destaque para os jogos de ação, que apresentaram associação significativa com o conhecimento de vítimas. Além disso, os participantes reconheceram impactos emocionais relevantes decorrentes dessas experiências, sendo mais intensos entre meninas. A percepção geral aponta o anonimato, a competitividade e a ausência de moderação como fatores que favorecem a prática. Os dados reforçam a necessidade de estratégias educativas e de regulamentação no ambiente virtual, com foco em promover espaços digitais mais seguros e respeitosos para os jovens.

Referências

ANDERSON, Craig A; DILL, K. E. Video games and aggressive thoughts, feelings, and behavior in the laboratory and in life. **Journal of Personality and Social Psychology**, v. 78, n. 4, p. 772-790, 2000. doi: <https://doi.org/10.1037/0022-3514.78.4.772>.

BALDRY, Anna Costanza.; FARRINGTON, David. P; SORRENTINO, Anna. Am I at risk of cyberbullying? A narrative review and conceptual framework for research on risk of cyberbullying and cybervictimization: the risk and needs assessment approach. **Aggression and Violent Behavior**, v. 23, p. 36-51, 2015. doi: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2015.05.014>

BARRINGTON, Genicelle; FERGUSON, Christopher. Stress and violence in video games: their influence on aggression. **Trends in Psychology**, v. 30, p. 497-512, 2022. doi: <https://doi.org/10.1007/s43076-022-00141-2>

BIERNACKI, Patrick; WALDORF, Dan. Snowball sampling: problems and techniques of chain referral sampling. **Sociological Methods & Research**, v. 10, n. 2, p. 141-163, 1981. doi: <https://doi.org/10.1177/004912418101000205>.

DILL, Karen E; DILL, Jody. C. Video game violence: a review of the empirical literature. **Aggression and Violent Behavior**, v. 3, n. 4, p. 407-428, 1998. doi: [https://doi.org/10.1016/S1359-1789\(97\)00001-3](https://doi.org/10.1016/S1359-1789(97)00001-3)

GOHAL, Gihan; ALQASSIM, Abdullah; ELTYEB, Elsadig. Prevalence and related risks of cyberbullying and its effects on adolescent. **BMC Psychiatry**, v. 23, p. 39, 2023. doi: <https://doi.org/10.1186/s12888-023-04542-0>

GREITEMEYER, Tobias. The contagious impact of playing violent video games on aggression: longitudinal evidence. **Aggressive Behavior**, v. 45, p. 635-642, 2019. doi: <https://doi.org/10.1002/ab.21857>

JENARO, Cristina; FLORES, Noelia; FRÍAS, Chintia Patricia. Systematic review of empirical studies on cyberbullying in adults: what we know and what we should investigate. **Aggression and Violent Behavior**, v. 38, p. 113-122, 2018. doi: <https://doi.org/10.1016/j.avb.2017.12.003>

KÜHN, Simone; KUGLER, Dimitrij Tycho; SCHMALEN, Katharina; WEICHENBERGER, Markus; WITT, Charlotte.; GALLINAT, Jurgen. Does playing violent video games cause aggression? A longitudinal intervention study. **Molecular Psychiatry**, v. 24, p. 1220-1234, 2019. doi: <https://doi.org/10.1038/s41380-018-0031-7>

MALTA, Deborah Carvalho. et al. Cyberbullying entre escolares brasileiros: dados da Pesquisa Nacional de Saúde do Escolar, 2019. **Ciência & Saúde Coletiva**, v. 29, e19572023, 2024. Disponível em: <http://cienciaesaudecoletiva.com.br/artigos/cyberbullying-entre-escolares-brasileiros-dados-da-pesquisa-nacional-de-saude-do-escolar-2019/19224?id=19224>

NEUMAYER, Franziska; JANTZER, Vanessa; LERCH, Stefan; RESCH, Franz; KAESS, Michael. Traditional bullying and cyberbullying victimization independently predict changes in problematic internet gaming in a longitudinal sample. **Journal of Adolescent Health**, v. 73, p. 288-295, 2023. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2023.03.013>

NIXON, Charisse . L. Current perspectives: the impact of cyberbullying on adolescent health. **Adolescent Health, Medicine and Therapeutics**, v. 5, p. 143-158, 2014. doi: <https://doi.org/10.2147/AHMT.S36456>

PEEBLES, Erin. Cyberbullying: hiding behind the screen. **Paediatrics & Child Health**, v. 19, n. 10, p. 527-528, 2014. doi: <https://doi.org/10.1093/pch/19.10.527>

PRZYBYLSKI, Andrew; WEINSTEIN, Netta. Violent video game engagement is not associated with adolescents' aggressive behaviour: evidence from a registered report. **Royal Society Open Science**, v. 6, article 171474, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1098/rsos.171474>

RIGBY, Ken; SMITH, Peter. Is school bullying really on the rise? **Social Psychology of Education**, v. 14, p. 441-455, 2011. doi:<https://doi.org/10.1007/s11218-011-9158-y>

RODKIN, Philip; ESPELAGE, Dorothy; HANISH, Laura. A relational framework for understanding bullying: developmental antecedents and outcomes. **American Psychologist**, v. 70, n. 4, p. 311-321, 2015. Disponível em: <https://doi.org/10.1037/a0038658>

SWEARER, Susan; HYMEL, Shelley. Understanding the psychology of bullying: moving toward a social-ecological diathesis–stress model. **American Psychologist**, v. 70, n. 4, p. 344-353, 2015. doi: <https://doi.org/10.1037/a0038929>

SWEARER, Susan; WANG, Cixin; MAAG, John; SIEBECKER, Amanda; FRERICHS, Lynae. Understanding the bullying dynamic among students in special and general education. **Journal of School Psychology**, v. 50, p. 503-520, 2012. doi: <https://doi.org/10.1016/j.jsp.2012.04.001>

VISMARA, Matteo; GIRONE, Nicolaja; CONTI, Dario; NICOLINI, Gregoria; DELL’OSO, Bernardo. The current status of cyberbullying research: a short review of the literature. **Current Opinion in Behavioral Sciences**, v. 46, n. 101152, 2022. doi: <https://doi.org/10.1016/j.cobeha.2022.101152>.

WONG, Randy Yee Man; CHEUNG, Christy, XIAO, Bo. Does Gender Matter in Cyberbullying Perpetration? An Empirical Investigation. **Computers in Human Behavior**, v. 79, 2017. doi: <https://doi.org/10.1016/j.chb.2017.10.022>.

NOTAS DE AUTOR

AGRADECIMENTOS

Agradecemos aos voluntários da pesquisa, bem como ao Instituto Federal de Minas Gerais, por viabilizarem o trabalho e contribuírem para a construção de saberes no campo da Educação Física.

CONTRIBUIÇÃO DE AUTORIA: Não se aplica.

FINANCIAMENTO: Não se aplica.

CONSENTIMENTO DE USO DE IMAGEM: Não se aplica.

APROVAÇÃO DE COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA:

O estudo foi aprovado pelo Comitê de Ética em Pesquisa da Universidade Federal de Ouro Preto (Parecer nº 7.028.092), no dia 23 de agosto de 2024.

CONFLITO DE INTERESSES:

A autoria entende não haver conflito de interesses.

LICENÇA DE USO

Os autores cedem à **Motrivivência - ISSN 2175-8042** os direitos exclusivos de primeira publicação, com o trabalho simultaneamente licenciado sob a [Licença Creative Commons Attribution Non-Comercial ShareAlike](#) (CC BY-NC SA) 4.0 International. Esta licença permite que **terceiros** remixem, adaptem e criem a partir do trabalho publicado, desde que para fins **não comerciais**, atribuindo o devido crédito de autoria e publicação inicial neste periódico desde que adotem a mesma licença, **compartilhar igual**. Os **autores** têm autorização para assumir contratos adicionais separadamente, para distribuição não exclusiva da versão do trabalho publicada neste periódico (ex.: publicar em repositório institucional, em site pessoal, publicar uma tradução, ou como capítulo de livro), com reconhecimento de autoria e publicação inicial neste periódico, desde que para fins **não comerciais e compartilhar com a mesma licença**.

PUBLISHER

Universidade Federal de Santa Catarina. Programa de Pós-Graduação em Educação Física. LaboMídia - Laboratório e Observatório da Mídia Esportiva. Publicado no [Portal de Periódicos UFSC](#). As ideias expressadas neste artigo são de responsabilidade de seus autores, não representando, necessariamente, a opinião dos editores ou da universidade.

EDITORES

Mauricio Roberto da Silva, Giovani De Lorenzi Pires, Rogério Santos Pereira.

EDITOR DE SEÇÃO

Bianca Poffo

REVISÃO DO MANUSCRITO E METADADOS

Giovani De Lorenzi Pires

HISTÓRICO

Recebido em: 14/08/2025

Aprovado em: 21/11/2025

