

A CONVIVÊNCIA DIGITAL E SEUS PROBLEMAS: UM ESTUDO COM ADOLESCENTES DE ESCOLAS PÚBLICAS PAULISTAS

CONVIVENCIA DIGITAL Y SUS PROBLEMAS: UN ESTUDIO CON ADOLESCENTES DE ESCUELAS PÚBLICAS DE SÃO PAULO

THE DIGITAL COEXISTENCE AND ITS PROBLEMS: A STUDY WITH ADOLESCENTS FROM SÃO PAULO STATE PUBLIC SCHOOLS

Fernanda Issa de Barros FARHAT¹
Catarina Carneiro GONÇALVES²

RESUMO: As formas de convivência são atravessadas por múltiplas variáveis, de modo que os atuais aparatos tecnológicos marcam não apenas as interações entre as pessoas como constroem formas diferenciadas de relações na contemporaneidade. Desse modo, ambientes físicos e virtuais se fundem, configurando em possibilidades de convivências reais que impactam nas relações entre as pessoas, sobretudo nos tempos pandêmicos no qual se potencializou sobremaneira as relações interpessoais mediadas pelas plataformas virtuais. Reconhecendo essa realidade, urge refletir: Como ocorre a convivência entre adolescentes nos ambientes virtuais? Quais são as maiores dificuldades da convivência que não inclui o contato físico? Objetivando refletir acerca de tais indagações, realizou-se um estudo descritivo a respeito da ciberconvivência/ciberagressão buscando identificar como estão caracterizados os comportamentos e as interações ocorridas nos ambientes virtuais. O instrumento de coleta de dados foi um questionário estruturado, contendo 15 questões em torno da temática, aplicado de forma virtual através de um formulário via *Google Forms*. Os participantes do estudo compuseram uma amostra de 1.923 adolescentes, estudantes das duas diretorias da rede de ensino público estadual paulista: a DRE “Leste 3” na região metropolitana de São Paulo com 1.056 respondentes e a DRE de Taquaritinga, no interior paulista, com 867 adolescentes. Encontramos uma amostra de quase 40% das alunas e dos alunos respondendo já terem sido insultados nas interações virtuais, experimentando dor e sofrimento nessa forma de convivência.

PALAVRAS-CHAVE: Convivência virtual. Convivência. Empatia. Pandemia. Internet.

¹ Universidade Estadual Paulista (UNESP), Araraquara – SP – Brasil. Mestranda em Educação Escolar. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8274-9095>. E-mail: fernanda.issa@unesp.br

² Universidade Federal de Pernambuco (UFPE), Recife – PE – Brasil. Departamento de Métodos e Técnicas de Ensino. Doutorado em Educação. ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-2508-2762>. E-mail: catarina.goncalves@ufpe.br

RESUMEN: *Las formas de convivencia están atravesadas por múltiples variables, de modo que los dispositivos tecnológicos actuales marcan no solo las interacciones entre las personas, sino que también construyen diferentes formas de relaciones en los tiempos contemporáneos. Así, los entornos físicos y virtuales se fusionan, configurándose en posibilidades de convivencia real que impactan en las relaciones entre las personas, especialmente en tiempos de pandemia en los que se potenciaron enormemente las relaciones interpersonales mediadas por plataformas virtuales. Reconociendo esta realidad, es urgente reflexionar: ¿Cómo se da la convivencia entre adolescentes en entornos virtuales? ¿Cuáles son las mayores dificultades de vivir que no incluyen el contacto físico? Con el objetivo de reflexionar sobre estas cuestiones, se realizó un estudio descriptivo sobre ciber existencia/ciber agresión buscando identificar cómo se caracterizan los comportamientos e interacciones ocurridos en entornos virtuales. El instrumento de recolección de datos fue un cuestionario estructurado, que contenía 15 preguntas en torno al tema, aplicadas virtualmente a través de un formulario a través de Google Forms. Los participantes del estudio compusieron una muestra de 1.923 adolescentes, estudiantes de las dos juntas directivas de la red de educación pública del estado de São Paulo: la DRE "Leste 3" en la región metropolitana de São Paulo con 1.056 encuestados y la DRE de Taquaritinga, en el interior de São Paulo, con 867 adolescentes. Encontramos una muestra de casi el 40% de los estudiantes que respondieron ya han sido insultados en las interacciones virtuales, experimentando dolor y sufrimiento en esta forma de convivencia.*

PALABRAS CLAVE: *Convivencia virtual. Convivencia. Empatía. Pandemia. Internet.*

ABSTRACT: *The forms of coexistence are crossed by multiple variables, so that the current technological apparatuses not only mark the interactions between people but also build different forms of relationships in contemporaneity. In this way, physical and virtual environments merge, configuring possibilities of real coexistence that impact on relationships between people, especially in pandemic times in which interpersonal relationships mediated by virtual platforms have been greatly enhanced. Recognizing this reality, it is urgent to reflect on: How does the coexistence between adolescents occur in virtual environments? What are the biggest difficulties of coexistence that does not include physical contact? Aiming to reflect on these questions, a descriptive study was conducted on cyber coexistence/cyber aggression seeking to identify how the behaviors and interactions occurring in virtual environments are characterized. The instrument for data collection was a structured questionnaire, containing 15 questions about the theme, applied virtually through a form via Google Forms. The participants of the study comprised a sample of 1,923 adolescents, students from two directorates of the São Paulo state public school system: the DRE "Leste 3" in the metropolitan region of São Paulo with 1,056 respondents and the DRE of Taquaritinga, in the countryside of São Paulo, with 867 adolescents. We found a sample of almost 40% of students responding that they had already been insulted in virtual interactions, experiencing pain and suffering in this form of coexistence.*

KEYWORDS: *Virtual interaction. Coexistence. Empathy. Pandemic. Internet.*

Introdução

É evidente que a internet é um importante recurso de comunicação que pode oferecer múltiplos aspectos positivos, como a praticidade, o acesso à informação e à cultura, proximidade entre as pessoas, economia de tempo etc. Além disso, pode favorecer, ainda, a conservação das relações interpessoais quando a presencialidade não é algo possível em função das longas distâncias ou, inclusive, de algumas situações extremas, como a pandemia da COVID-19 que, pela alta letalidade, privou por longo período interações *face a face*.

Todavia, como o contato interacional favorecido pela conectividade não acontece, somente, entre pessoas conhecidas e próximas ao convívio presencial, ele traz potencialidades e perigos que diferem dos que ocorrem na convivência presencial. Algumas vezes, em função do amplo alcance da rede, a relação mediada pela tecnologia ocorre entre pessoas desconhecidas, oferecendo riscos às vidas e seguranças físicas e emocionais de crianças, adolescentes e jovens, de modo que a ciberconvivência precisa ser vista, também, como fator que amplia a vulnerabilidade infanto-juvenil para as variadas formas de violência.

Isto posto, consideramos urgente refletirmos sobre as marcas da ciberconvivência entre crianças, adolescentes e jovens, compreendendo os impactos da interação virtual no desenvolvimento global dessas faixas etárias. Assim, corroboramos com Lévy (2011, p. 11) reconhecendo a existência de “um movimento geral de virtualização que afeta hoje não apenas a informação e a comunicação entre as pessoas, mas, também, os corpos, o funcionamento econômico, ou o exercício da inteligência”. Com isso, enfatizamos que a ampla forma de virtualização das interações possibilita riscos ainda desconhecidos para as relações interpessoais de crianças, adolescentes e jovens, carecendo, portanto, de um olhar atento para tal dimensão que impacta, diretamente, na subjetivação dos sujeitos.

Muitos desses riscos se sustentam na forma violenta como, sistematicamente, as relações ocorrem nas redes sociais. Isso porque, as questões que marcam as convivências na presencialidade marcam, também, na virtualidade (ALAMILLO; PÉREZ, 2018), e o bullying, as intimidações e outros conflitos frequentemente presentes nas trocas sociais entre pares adentram as ciberconvivências. Com isso, compreendemos que distintas formas de violências que marcam as convivências virtuais na atualidade não foram inventadas a partir das relações tecnológicas digitais, mas, sim, abrolharam e se multifacetaram a partir do aumento do público nessas redes e das distintas possibilidades de relações interpessoais.

Justo por isso, considerando as especificidades da ciberconvivência, compreendemos que há conflitos com características próprias das relações virtuais, ampliando, ainda mais, o

escopo das violências que vulnerabilizam as pessoas na contemporaneidade. Com isso, queremos dizer que “o real, o possível, o atual e o virtual são complementares e possuem uma dignidade ontológica equivalente” (LÉVY, 2011, p. 11), precisando ser analisado e percebido a partir de suas particularidades.

Isso significa dizer que as violências que ocorrem nos espaços de interação física vão se reconfigurando para a virtualidade, assumindo formas específicas de agressão o que, segundo Dempsey *et al.* (2011), tem o objetivo de gerar danos intencionais a uma pessoa, humilhando-a ou ridicularizando-a através de plataformas digitais. Em função de suas especificidades, as situações de ciberagressão são bastante danosas ao bem-estar psicológico de crianças, adolescentes e jovens, ocasionando sofrimento e dor aos envolvidos, impactando negativamente em diversas dimensões do desenvolvimento, incluindo na saúde mental. Isso porque, como destaca Avilés (2013), as violências interpessoais se tornaram comuns nos ambientes digitais, adotando formas e espaços mais cruéis e de difícil enfrentamento.

Alguns estudos, dentre eles os conduzidos por Garaigordobil *et al.* (2020), elucidam que os alvos de agressão no ambiente virtual podem apresentar sentimentos de solidão, insegurança, infelicidade, tristeza, desamparo, irritabilidade, ansiedade, depressão, ideação suicida, suicídio, estresse pós-traumático, medo, baixa autoestima, raiva e frustração etc., e essas consequências podem ser duradouras a médio e longo prazo.

Compreendendo a gravidade desses impactos na subjetivação dos sujeitos ampliamos, ainda mais, a nossa preocupação quando reconhecemos que a pandemia ocasionada pela COVID-19 ocasionou em um aumento significativo de tempo de uso nas redes, acarretando a hiperconectividade (SIBILIA, 2016) e, conseqüentemente, maior impacto da qualidade das interações virtuais na saúde das pessoas. Isso porque a alta letalidade do coronavírus exigiu um distanciamento social necessário, modificando as formas de viver e conviver em tempos pandêmicos, restringindo as interações para a ciberconvivência.

Reconhecendo os impactos negativos da violência virtual na subjetivação infantil e juvenil nos interessa, nesse estudo, conhecer as formas de violência que se manifestam na convivência cibernética, analisando suas incidências, tipos, e, ainda, especificidades. Para isso, a pesquisa foi realizada objetivando identificar como ocorre a convivência entre os adolescentes em ambientes virtuais, bem como quais serão as maiores dificuldades quando pensamos na ciberconvivência. Para responder a essas questões e, diante da necessidade de apontarmos as novas dimensões da convivência em tempos pandêmicos, questões sobre essa temática foram inseridas no diagnóstico do clima e da convivência. Trata-se de uma pesquisa descritiva que

contou com a participação de 1.923 adolescentes, estudantes das duas diretorias da rede de ensino público estadual paulista: a DRE “Leste 3” na região metropolitana de São Paulo com 1.056 respondentes e da DRE de Taquaritinga, no interior paulista, com 867 adolescentes que responderam a pesquisa. A dimensão da ciberconvivência/ciberagressão foi coletada a partir de um instrumento que contou com 15 perguntas fechadas para verificar os relacionamentos e os comportamentos em ambientes virtuais.

Os dados analisados serão apresentados a seguir, refletindo a respeito das violências virtuais e seus efeitos na convivência entre adolescentes.

Ciberconvivência: O que nos mostram os dados de pesquisa?

Não há dúvidas de que as crianças e os adolescentes, de forma cada vez mais intensa, convivem ciberneticamente. Com isso, estão expostos aos benefícios e perigos das redes, carecendo, portanto, de análise e reflexão. A partir dessa reflexão, empreendemos uma pesquisa realizada com adolescentes, através da qual encontramos uma amostra de quase 40% das alunas e dos alunos respondendo já ter sido insultada nas interações virtuais, experimentando dor e sofrimento nessa forma de convivência.

Esse não é um percentual pequeno e nos convoca a pensar sobre o bem-estar de meninos e meninas que, cada vez mais expostos às convivências sociais, experimentam de emoções negativas em suas convivências paritárias. Com isso não defendemos que se combatam os usos das redes. Acreditamos que, de forma crítica, é preciso educar para o uso seguro das tecnologias digitais de comunicação, de modo que crianças e adolescentes precisam estar cientes dos riscos da convivência cibernética, para que, quando necessário, sejam capazes de se proteger e/ou buscar proteção para não sofrerem ou, até mesmo, provocarem danos emocionais a outrem. Para tanto, urge pensarmos em ferramentas capazes de ajudar meninos e meninas na promoção de competências que os ajudem a analisar as situações de convivência virtual, a tomarem decisões pautadas no convívio ético em todos os espaços interacionais e, ainda, no bem-estar de toda coletividade.

Defendemos que além da proteção, meninos e meninas devem refletir, também, sobre a forma como eles próprios interagem nas redes. Isso porque outro dado do mesmo estudo nos chama atenção: quando indagados sobre a prática de ofensas, os entrevistados afirmam que “não aconteceu”. Apesar disso, ao compararmos esses dados com outros achados da pesquisa, identificamos que 38,5% das alunas e dos alunos entrevistados já vivenciaram essas situações ou conhecem colegas que já sofreram com mensagens ofensivas, nos levando a perceber que o

reconhecimento das próprias ações como inadequadas ou violentas é algo que precisa, também, estar no escopo das mediações para uma convivência cibernética positiva.

Gráfico 1 – Respostas de adolescentes sobre mensagens que ofendem



Fonte: GEPEM

Estes números trazem um alerta às questões das redes sociais, mostrando que, embora tenhamos um número significativo de respostas “Isso não aconteceu”, é preciso considerar as respostas de alunos que já passaram por tal situação e/ou conhecem alguém que já passou, visto que as mesmas trazem sofrimentos e consequências do ponto de vista da saúde mental à quem vive essas agressões.

Considerando a urgência na construção de programas de ciberconvivência, indagamos os meninos e as meninas a respeito das principais formas de conflitos que ocorrem nas interações mediadas pelas redes, pedindo que eles evidenciassem as violências que já ocorreram com eles. Os dados mostram que as práticas de violências virtuais não se distanciam dos problemas gerais de convivência entre as pessoas, mostrando pouca tolerância para a manutenção dos vínculos e capacidade de lidarmos com as diferenças (BAUMAN, 2008).

Tabela 1 – Resultados absolutos e frequência das respostas

Fizeram isso comigo ou aconteceu comigo...	Números absolutos	Frequência (%)
Enviar mensagens que ofendem	203	10,5%
Ameaçar alguém por meio de mensagens na internet, nas redes sociais ou situações de jogos online.	175	9,1%
Criar páginas ou grupos para falar mal de alguém.	72	3,7%
Excluir uma pessoa sem que ela queira, de uma rede social ou grupo, porque ela incomoda ou porque não se gosta dela.	173	9,0%
“Cancelar” uma pessoa por ter condutas ou opiniões diferentes.	114	5,9%

Publicar ou enviar comentários pessoais de alguém conhecido para outras pessoas ficarem sabendo (e que a pessoa não gostaria que fosse divulgado).	84	4,4%
Usar fotos íntimas de uma pessoa para chantageá-la.	38	2,0%
Compartilhar vídeos/fotos íntimas de uma pessoa conhecida sem a permissão dela (o).	37	1,9%
Editar uma foto ou criar “memes”, criar um perfil fake (falso) para ridicularizar ou humilhar alguém.	68	3,5%
Hackear a conta de outra pessoa e enviar mensagens ou postar algo fingindo ser essa pessoa.	73	3,8%
Criar ou participar de enquetes nas redes sociais que zoam ou ridicularizam alguém.	53	2,8%
Ofender ou zoar alguém na internet por sua orientação sexual ou identidade de gênero-LGBT+ (homofobia, transfobia etc.)	65	3,4%
Insultar ou zoar alguém na internet por seu tipo físico (magro, obeso, alto, baixo, ruivo, negro, loiro etc.)	162	8,4%
Ameaçar o(a) namorado(a) por WhatsApp ou rede social porque ele(a) quer romper a relação.	39	2,0%
Ofender ou desrespeitar (não é discutir) com alguém na internet por sua opção política, religiosa ou ideológica.	94	4,9%

Fonte: GEPEM

Ao analisarmos os dados acima podemos verificar que os adolescentes já vivenciaram diversas situações em que foram expostos humilhados, difamados, desrespeitados. Como podemos notar, 175 adolescentes disseram já ter passado por essa situação: “Ameaçar alguém por meio de mensagens na internet, nas redes sociais ou situações de jogos online”.

Além disso, a ausência da tolerância ficou evidente quando se percebe que mais de 100 alunas e alunos já passaram por situações de cancelamento virtual. Trata-se de uma forma de mostrar indignação ao comportamento alheio, contudo, revela pouca tolerância entre as relações interpessoais e, sobretudo, uma forma heterônoma de lidar com o problema, posto que a solução de um conflito perpassa pela exclusão de outrem.

Quando pensamos em tal questão do ponto de vista do desenvolvimento moral, identificamos que as práticas de cancelamento se tornam bastante danosa às relações interpessoais, justo porque elas anulam o sujeito justamente diante do outro, impossibilitando a sua existência social. Além disso, o cancelamento evidencia, também, dificuldade em coordenar de pontos de vista, em acolher as diferenças e, ainda, nega o diálogo com as diferenças, assegurando ricas possibilidades de desenvolvimento para os envolvidos na situação de conflito.

Isso porque, ao cancelar o outro, muitas vezes, o sujeito argumenta a partir da adoção de mecanismos de Desengajamentos Morais (BANDURA, 1999), construindo justificativas morais que explicam a violência e a negação das pessoas, muitas vezes, responsabilizando-as pelos maus tratos sofridos.

Além do cancelamento virtual, identificamos que o desrespeito é, também, bastante presente na convivência cibernética. Isso porque nos chamou atenção a frequência de práticas de insultos e xingamentos ligados à aparência física. No item: “Insultar ou zoar alguém na internet por seu tipo físico (magro, obeso, alto, baixo, ruivo, negro, loiro etc.)”, encontramos mais de 8% dos jovens que sofrem por essa dimensão, ressaltando a importância dos alunos e alunas reconhecerem a importância do respeito às pessoas, independentemente da sua aparência.

A partir das primeiras análises descritivas, mais perguntas surgiram: O fato de terem computador em casa será uma variável que interfere nesses resultados? Da mesma forma, ter um celular próprio fará diferença para que haja problemas de ciberagressão? Vejamos os resultados encontrados.

Para responder a tais indagações, tomamos para análise as respostas que apontaram a autoria de ciberagressões: quem assinalou a alternativa “Eu fiz isso” como autores de ciberagressão e aqueles que não assinalaram tal alternativa (“Eu fiz isso”) como “não autores de ciberagressão”. Os percentuais se referem às agressões indicadas em algum momento nos últimos três meses, considerando quem não tem computador e quem tem; quem não tem celular e quem tem. Vejamos os resultados encontrados com auxílio da tabela a seguir.

Tabela 2 – Correspondência entre ter ou não computador em casa e ter sido autor

Variável	Tem computador/notebook na sua casa?		Valor-p
	Não (n=902)	Sim (n=1021)	
Enviar mensagens que ofendem.	39 (4,32%)	28 (2,74%)	0,06
Ameaçar alguém por meio de mensagens na internet, nas redes sociais ou situações de jogos online.	30 (3,33%)	22 (2,15%)	0,11
Criar páginas ou grupos para falar mal de alguém.	50 (5,54%)	27 (2,64%)	<0,01
Excluir uma pessoa sem que ela queira, de uma rede social ou grupo, porque ela incomoda ou porque não se gosta dela.	124 (13,75%)	130 (12,73%)	0,51

“Cancelar” uma pessoa por ter condutas ou opiniões diferentes.	52 (5,76%)	47 (4,6%)	0,25
Publicar ou enviar comentários pessoais de alguém conhecido para outras pessoas ficarem sabendo (e que a pessoa não gostaria que fosse divulgado).	48 (5,32%)	28 (2,74%)	<0,01
Usar fotos íntimas de uma pessoa para chantageá-la.	29 (3,22%)	13 (1,27%)	<0,01
Compartilhar vídeos/fotos íntimas de uma pessoa conhecida sem a permissão dela (o).	28 (3,1%)	15 (1,47%)	0,02
Editar uma foto ou criar “memes”, criar um perfil fake (falso) para ridicularizar ou humilhar alguém.	42 (4,66%)	20 (1,96%)	<0,01
Hackear a conta de outra pessoa e enviar mensagens ou postar algo fingindo ser essa pessoa.	39 (4,32%)	24 (2,35%)	0,02
Criar ou participar de enquetes nas redes sociais que zoam ou ridicularizam alguém.	30 (3,33%)	25 (2,45%)	0,25
Ofender ou zoar alguém na internet por sua orientação sexual ou identidade de gênero-LGBT+ (homofobia, transfobia etc.)	28 (3,1%)	20 (1,96%)	0,11
Insultar ou zoar alguém na internet por seu tipo físico (magro, obeso, alto, baixo, ruivo, negro, loiro etc.)	43 (4,77%)	27 (2,64%)	0,01
Ameaçar o(a) namorado(a) por WhatsApp ou rede social porque ele(a) quer romper a relação.	27 (2,99%)	17 (1,67%)	0,05
Ofender ou desrespeitar (não é discutir) com alguém na internet por sua opção política, religiosa ou ideológica.	52 (5,76%)	43 (4,21%)	0,12

Fonte: GPEM

Entre os participantes, 902 adolescentes afirmaram não ter computador em casa, enquanto 1021 deles têm esse equipamento em sua residência. Quando comparamos as ações de agressão evidenciadas pelos adolescentes entre aqueles que têm ou não computador em casa, encontramos diferenças estatisticamente significativas ($p < 0,005$) entre os dois grupos.

A partir dos dados, verificamos que 5,32% dos participantes que indicaram já terem publicado ou enviado comentários pessoais de alguém conhecido para outras pessoas ficarem sabendo (e que a pessoa não gostaria que fosse divulgado) não têm computador em casa, enquanto somente 2,74% deles têm esse aparelho e esta diferença é estatisticamente significativa (Valor- $p < 0,001$).

Da mesma forma, 3,22% daqueles que usaram fotos íntimas de uma pessoa para chantageá-la não têm computador em casa, enquanto somente 1,27% têm esse aparelho em sua

residência e esta diferença também é significativa (Valor-p <0,01). Entre aqueles que compartilharam vídeos/fotos íntimas de uma pessoa conhecida sem a permissão dela(e), 3,1% têm computador em casa, enquanto 1,47% não têm (com diferença significativa de Valor-p < 0,02). Outros 4,66% dos que têm computador em casa já editaram uma foto ou criaram “memes” ou criaram perfil fake (falso) para ridicularizar ou humilhar alguém, contra 1,96% dos que fizeram tal agressão e que não possuem computador em sua casa (diferença significativa de Valor-p <0,01).

Quanto à hackear a conta de outra pessoa e enviar mensagens ou postar algo fingindo ser essa pessoa, 4,32% dos que o fizeram têm computador em casa e 2,35% não o têm (com diferença significativa de Valor-p <0,02). Dos que já criaram páginas ou grupos para falar mal de alguém, 5,54% têm computador em casa enquanto 2,65% não o têm (com diferença significativa de Valor-p <0,01); 4,77% dos que insultaram ou “zoaram” alguém na internet por seu tipo físico não têm computador em casa enquanto 2,64% dispõem desse recurso (com diferença significativa de Valor-p <0,01); e, finalmente, 2,99% dos que ameaçaram o(a) namorado(a) por WhatsApp ou rede social porque ele(a) queria romper a relação têm computador em casa em comparação com 1,67% dos agressores que não têm (com diferença significativa de Valor-p <0,05).

Esses resultados nos levam a refletir sobre algo bastante importante: o fato de não terem computadores ou celulares próprios, não garante que tais situações não ocorram. Não raro, nos deparamos com punições em que as mães, pais ou responsáveis proíbem o uso destes recursos tecnológicos, tendo como objetivo ajudar suas filhas e filhos a repensarem suas ações no âmbito virtual e promover, assim, um espaço mais respeitoso. Contudo, os dados aclaram que não possuir tais recursos não é suficiente ou fator decisivo para evitar situações de humilhações e maus tratos.

Ao mesmo tempo, fica evidente que boa parte das agressões virtuais não são conhecidas pelos pais ou responsáveis dos adolescentes já que não é de casa que elas são postadas, o que nos mostra, ainda, a necessidade de orientação, mas não de privação para o uso dos aparatos tecnológicos. Justo por isso, a esse respeito, Avilés (2021) reflete sobre a importância no protagonismo das crianças e dos jovens em programas educativos eficazes para o combate às violências na ciberconvivência. De acordo com esse autor, é papel dos programas educacionais acompanhar e orientar crianças e jovens no enfrentamento das inseguranças e dificuldades vividas na convivência cibernética, favorecendo uma participação real em experiências que favoreçam reflexões e, portanto, aprendizagens. O foco seria em ajustar as formas de

convivência usando os próprios conflitos como oportunidades para se pensar as formas de interação vivenciadas. Diante da complexidade do mundo virtual, limitar os usos não traz nenhuma seguridade aos jovens usuários, que desamparados podem, inclusive, se tornar mais vulneráveis à convivência virtual e as violências que nela ocorrem.

E quanto ao uso de celular próprio? Os autores de ciberagressão usariam seu próprio celular para fazê-lo? Quando analisamos os resultados encontrados vemos que não há diferenças significativas ($p < 0,005$) entre quem tem e não tem celular, com exceção a uma única ação: “excluir uma pessoa sem que ela queira, de uma rede social ou grupo, porque ela incomoda ou porque não se gosta dela” cuja diferença é significativa ($p < 0,01$). Entre os participantes, 7,77% dos adolescentes que já agiram dessa forma não têm celular próprio, enquanto 13,86% deles revelam possuir um celular próprio. Parece evidente que tal ação é muito mais comum sendo realizada por um celular visto que as ações em redes sociais são acessadas com muito mais frequência em aparelhos móveis.

Ao não encontrarmos diferenças significativas entre possuir ou não um celular e ser autor de uma ciberagressão, nossos resultados mostram que os adolescentes enviam mensagens que ofendem mesmo não possuindo celulares próprios. Ademais, ameaçam alguém por meio de mensagens na internet, nas redes sociais ou em jogos online, publicando ou enviando comentários pessoais de alguém conhecido para outras pessoas. Além disso, mesmo sem celular próprio insultaram ou “zoaram” alguém na internet por seu tipo físico (magro, obeso, alto, baixo, ruivo, negro, loiro etc) ou ainda hackearam a conta de outra pessoa e enviaram mensagens ou postaram algo fingindo ser essa pessoa.

Eis uma questão importante a se pensar nesses novos tempos: o fato de não ter celular não é empecilho para que haja intimidação nas relações virtuais. Mais uma vez, esse dado reforça que o controle externo, cuja proibição do uso se apresenta como estratégia protetiva, é ineficaz. Salientamos, então, o papel das instituições escolares na formação de alunas e alunos acerca de uma educação digital pautada por princípios éticos que façam uso das situações reais de conflito para construção de reflexões protetivas para uma convivência ética.

É nesse sentido que estudos sobre o protagonismo infantil e juvenil estão sendo defendidos, considerando que a atuação das situações reais de conflito e, ainda, a reflexão entre pares é um caminho saudável e eficaz para o enfrentamento da ciberagressão. Nessa perspectiva, crianças e adolescentes devem ser colocados em sua posição de protagonismo, ajudando os colegas e se indignando perante as violências vivenciadas. De acordo com Avilés (2021), a conexão relacional entre pares deve ser o caminho para construção de valores mais

genuínos que sustentem os direitos humanos, tais como a cidadania, a justiça, o respeito, a solidariedade, a tolerância, a igualdade, a ajuda, a compaixão etc.

Buscando compreender a existência de diferenças de gênero entre meninos e meninas envolvidos em violências na convivência cibernética, nos perguntamos: há diferenças entre aqueles que sofrem ou fazem sofrer na convivência virtual no que concerne ao gênero?

A partir dos resultados vemos que somente para uma situação de ciberagressão entre meninos e meninas há uma diferença estatisticamente significativa: “Ameaçar alguém por meio de mensagens na internet, nas redes sociais ou situações de jogos online”. Esta é a ação mais presente entre meninos (3,8%) do que entre meninas (1,67%) e essa diferença é estatisticamente significativa ($p < 0,001$).

Compreendendo que há diferenças nas formas identitárias de meninos e meninas e, ainda, que há uma masculinidade tóxica vivenciada nas relações sociais, analisamos essa pequena diferença como práticas associadas ao comportamento dos meninos em jogos online, destacada como mais utilizada pelo gênero masculino.

Chama a atenção, ainda, o fato de que entre as 15 situações descritas para avaliar a frequência das ações pelos alunos e alunas, aquela que mais se destaca com maior porcentagem (12,5% entre os meninos e 13,6% entre as meninas) é “Excluir uma pessoa sem que ela queira, de uma rede social ou grupo, porque ela incomoda ou porque não se gosta dela”.

Considerando os resultados encontrados constatamos que as meninas parecem sofrer mais situações de desrespeito do que os meninos, visto que houve diferença estatisticamente significativa em cinco das 15 situações apresentadas: as meninas (19,18%) recebem mais mensagens ofensivas do que os meninos (12,27%) e essa diferença é significativa ($p < 0,001$); são mais excluídas de grupos e das redes sociais (14,55%) do que os meninos (8,83%) com diferença significativa ($p < 0,001$) e, ainda, já tiveram comentários pessoais publicados ou enviados para outras pessoas ficarem sabendo sem que tivessem autorizada a divulgação (7,41% das meninas e 5,03% dos meninos com diferença significativa de $p < 0,004$). Da mesma forma, as meninas passaram por mais situações em que foram alvo de páginas ou grupos criados especialmente para falar mal delas (5,93% entre as meninas e 3,8% entre os meninos com diferença significativa de $p < 0,04$).

Finalmente, os resultados apontaram que as meninas (13,4%) também receberam mais ofensas por ser magra demais, obesa, alta, baixa do que os meninos (9,45%) que passaram por essa situação de desrespeito (com diferença significativa de $p < 0,001$). Assim como no caso da masculinidade tóxica, que nos explica a maior ameaça em jogos praticada pelos meninos,

encontramos também nesse resultado uma pressão social machista que atribui às mulheres maior responsabilidade estética, exigindo corpos perfeitos num mundo balizado por valores efêmeros tais como a beleza e o poder.

Os dados apontaram que em várias situações de agressões virtuais as meninas passaram por mais momentos desagradáveis de humilhação e desrespeito em relação aos meninos, o que parece também nos ajudar a compreender a relação entre valores estéticos e a violência direcionada às meninas.

Não encontrar diferenças significativas nas 14 demais situações significa que a questão de gênero não é uma variável que interfere no fato de que entre os participantes dessa pesquisa sejam autores de ciberagressão. Tanto meninos quanto meninas o fazem, ainda que suas ações tenham baixa ocorrência entre eles.

Ciberconvivência e a necessidade de programas educativos que enfrentem o problema

Pierre Lévy, na consagrada obra “O que que é virtual?”, nos convoca a pensar que as interações contemporâneas são, igualmente, impactadas pelo mundo físico e virtual, sendo essas duas dimensões formas de relações interpessoais possíveis no mundo real. Isso porque, de forma cada vez mais intensa, a virtualidade atravessa as vidas entre as pessoas, marcando as formas como elas convivem não apenas quando estão conectadas.

Em 2018, de acordo com os dados nacionais apresentados pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE, 2018), o percentual de domicílios que utilizavam a internet subiu de 74,9% para 79,1% no intervalo de apenas um ano: entre 2017 e 2018.

Esses dados atingem não apenas os adultos, mas, inclusive, crianças e adolescentes. Quando analisamos dados apontados pelo relatório TIC KIDS ONLINE (2019), encontramos informações que indicam que entre os brasileiros de nove a 17 anos há um amplo percentual de interações virtuais, de modo que 78% do público entre essas idades afirma enviar mensagens em aplicativos sem supervisão dos familiares. Além disso, 77% das crianças e adolescentes tem permissão de assistir aos vídeos e filmes online sem nenhum tipo de orientação por parte dos adultos; e, ainda, 75% utilizam a internet sozinhos.

Sabemos que, como bem destaca Livingstone (2013) e os dados aqui já apresentados, a segurança nas redes sociais não se caracteriza, exclusivamente, pelo controle dos adultos sobre os conteúdos construídos e acessados por crianças e adolescentes. Quando falamos em supervisão, defendemos práticas cooperativas que favoreçam o protagonismo e que orientem meninos e meninas a pensarem sobre oportunidades, perigos e benefícios do mundo digital.

Evidentemente, em espaços desconhecidos, é preciso que alguém mais experiente esteja mediando novas convivências cibernéticas. A tal respeito, Avilés (2021) chama atenção para o fato de que urge pensarmos em um acompanhamento educativo que forneça às crianças e adolescentes diretrizes para se comportarem nas redes digitais e em relacionamentos virtuais com outras pessoas. Isso porque, sem referência anterior ou de análise, meninos e meninas ficam mais vulneráveis às violências e perigos cibernéticos.

Esse apontamento feito por Avilés é ainda mais importante quando constatamos outras vulnerabilidades do público infantil e juvenil, de modo que 42% dos entrevistados em nossa pesquisa já tiveram contato online com alguém que não conhecia (27% dessas comunicações foram feitas pelas redes sociais e 21% por meio de plataformas de mensagens on-line). Por fim, este mesmo relatório evidencia que 22% dos participantes explicitaram ter encontrado pessoalmente com pessoas que conheceram na internet, evidenciando um risco que atravessa a virtualidade, inclusive, a segurança física.

Esse amplo alcance à virtualização na convivência infantil e juvenil e, ainda, a falta de orientação para uma ciberconvivência positiva pelos educadores (pais e professores) para crianças e adolescentes, potencializa formas nefastas de convivência cibernética, vulnerabilizando meninos e meninas às diversas formas de violência: *Sexting*, *shaming*, cancelamento virtual, cyberbullying, discurso de ódio, linchamentos, entre outros.

Avilés (2021) nos chama atenção para o fato de que crianças e adolescentes precisam de ajuda para estruturar uma comunicação que ainda não consolidaram de forma positiva, como é o caso da que ocorre nas plataformas virtuais. Para esse autor, é na mediação que os adultos favorecem em experiências novas que os mais jovens poderão estruturar a construção de mensagens consistentes e seguras, condições que precisam para se comunicar de forma assertiva.

Tal mediação, ainda de acordo com o autor supracitado, precisa considerar as especificidades de cada sujeito. As crianças terão nos adultos as figuras de referências, ao passo que os adolescentes encontram nos pares as referências para convivência cibernética, sendo necessário, portanto, da formação de cibermentores.

Isso posto, a mediação necessária para aprendizagem positiva de ciberconvivência, longe de ser uma estratégia de coerção e controle, precisa se configurar como uma análise na coletividade e complexidade, favorecendo a confiança e ampliação de novas perspectivas. Isso ajudará aos meninos e às meninas a construir uma narrativa segura nas ciberconvivências, estando mais protegidos diante das violências.

Considerações finais

Considerando que a virtualidade potencializa o alcance da convivência e, com isso, das vulnerabilidades diante dos perigos, acreditamos que plataformas como Facebook, Instagram, Twitter e WhatsApp, entre outras, podem alastrar conteúdos violentos aumentando, veementemente, o sofrimento de quem é exposto. Justo por isso precisam se tornar objetos de reflexão por parte dos usuários, a fim de que possam desenvolver ferramentas para promover a convivência positiva, sendo essa demanda um elemento preventivo crucial para evitar a manifestação da violência e sua reprodução em formas de abuso, assédio ou imposição.

Diante dos dados aqui apresentados, torna-se imperativo a construção de programas de convivência que assegurem possibilidades eficazes de enfrentamento da violência que ocorre nas convivências cibernéticas. Sobretudo em cenários como os contemporâneos, nos quais em função da pandemia a virtualidade se tornou ainda mais intensa, é preciso pensar em possibilidades de assertividade nas relações interpessoais mediadas pelas redes, assegurando aos meninos e meninas condições de construção de autonomia moral.

Os dados aqui apresentados mostram, por exemplo, que o controle externo não é protetivo diante dos perigos da virtualidade. Isso porque não há maior fator de proteção entre os que não possuem celulares e computadores quando comparados com os que possuem livre acesso a tais equipamentos digitais.

De forma cada vez mais intensa, meninos e meninas contemporâneas encontram formas de acessar as redes, carecendo, portanto, de práticas elucidativas que favoreçam a compreensão da vulnerabilidade digital, construindo caminhos para o enfrentamento crítico dos problemas e dilemas que vivemos em contextos tecnológicos.

Dito isso, é preciso considerar elementos que favoreçam o desenvolvimento moral de crianças e adolescentes, ajudando-os a analisar situações novas a partir de valores e princípios que já conservam em suas personalidades éticas. Isso significa dizer que, mais do que nunca, urge construirmos caminhos para autonomia moral, considerando que muitos problemas das redes estão ancorados na fragilidade que um pensamento heterônomo favorece, atribuindo demasiado valor ao olhar do outro sobre nós mesmos.

REFERÊNCIAS

ALAMILLO, R.; PÉREZ, M. Chaves para prevenir o bullying e o "cyberbullying": Melhorando a convivência e a "cibercoexistência" em ambientes escolares. **Participação Educativa**, v. 5, n. 8, p. 129-143, 2018. Disponível em <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6785346>. Acesso em: 05 abr. 2022.

AVILÉS, J. Pandemia y convivencia escolar: Incertidumbres y retos. **Revista Tópicos Educativos**, v. 27, n. 1, p. 1-21, 2021. Disponível em: <https://www.redalyc.org/journal/6727/672770961001/672770961001.pdf>. Acesso em: 10 dez. 2021.

AVILÉS, J. M. M. **Bullying**: Guia para educadores. Campinas, SP: Mercado de Letras, 2013.

BANDURA, A. Moral disengagement in the perpetration of inhumanities. **Personality and Social Psychology Review**, v. 3, n. 3, p. 193-209, 1999. Disponível em: https://journals.sagepub.com/doi/10.1207/s15327957pspr0303_3. Acesso em: 10 maio 2021.

BAUMAN, Z. **A sociedade individualizada**: Vidas contadas e histórias vividas. Rio de Janeiro: Zahar, 2008.

DEMPSEY, A. G. *et al.* Has Cyber Technology Produced a New Group of Peer Aggressors? **Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking**, v. 14, n. 5, 2011. Disponível em: <https://www.liebertpub.com/doi/abs/10.1089/cyber.2010.0108>. Acesso em: 23 ago. 2021.

GARAIGORDOBIL, M. *et al.* Cyberaggression in Adolescents of Bolivia: Connection with Psychopathological Symptoms, Adaptive and Predictor Variables. **International Journal of Environmental Research and Public Health**, n. 17, n. 3, 1022, 2020. Disponível em: <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/3/1022>. Acesso em: 15 jul. 2021.

LÉVY, P. **O que é o virtual?** São Paulo: Editora 34, 2011.

LIVINGSTONE, S. Risco online, danos e vulnerabilidade: Reflexões sobre a base de evidências para a política de segurança da Internet infantil. **Zer**, v. 18, n. 35, p. 13-28, 2013. Disponível em: <https://ojs.ehu.eus/index.php/Zer/article/view/10667>. Acesso em: 12 dez. 2021.

SIBILIA, P. **O show do eu**: A intimidade como espetáculo. 2. ed. Rio Janeiro: Contraponto, 2016

IBGE. Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística. **Pesquisa nacional por amostra de domicílios**: Pnad Contínua. Rio de Janeiro: IBGE, 2018. Disponível em: https://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv101705_informativo.pdf. Acesso em: 14 fev. 2021.

TIC KIDS ONLINE. **Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil**: 2018. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2019.

Como referenciar este artigo

ISSA, F.; GONÇALVES, C. C. A convivência digital e seus problemas: Um estudo com adolescentes de escolas públicas paulistas. **Revista on line de Política e Gestão Educacional**, Araraquara, v. 26, n. esp. 3, e022097, jul. 2022. e-ISSN:1519-9029. DOI: <https://doi.org/10.22633/rpge.v26iesp.3.16957>

Submetido em: 19/11/2021

Revisões requeridas: 25/02/2022

Aprovado em: 09/04/2022

Publicado em: 01/07/2022