

SOCIABILIDADE DIGITAL, HIPERVISIBILIDADE E O ATAQUE A FACE CHAMADO CYBERBULLYING

Taiza Ramos de Souza Costa Ferreira¹
 Simone Gonçalves de Assis²
 Joviana Quintes Avanci³

RESUMO: O presente artigo tem por objetivo refletir sobre o processo de expansão da cultura digital, apresentando algumas dinâmicas presentes nas interações digitais, em especial a hipervisibilidade até o ponto nomeado por Recuero de “ataques a face”. Consideramos neste estudo o fenômeno *cyberbullying* como um tipo de violência que ocorre nas ambiências de redes de sociabilidades digitais e que podem causar danos sem precedentes a saúde psíquica de jovens. O estudo pretende iniciar uma reflexão sobre a relevância de pensar a violência que ocorre no contexto digital não como um fator isolado. Concluímos com este artigo que estar hiperconectado as redes sociais digitais é uma realidade presente na pós-modernidade, que pode potencializar práticas de *cyberbullying* dada a vulnerabilidade de crianças e adolescentes.

Palavras chaves: Cyberbullying, Hipervisibilidade, Sociabilidade, Jovens, Saúde mental.

ABSTRACT: This article aims to reflect on the expansion process of digital culture, presenting some dynamics present in digital interactions, especially hypervisibility to the point named by Recuero of “attacks on the face”. In this study, we consider the phenomenon of cyberbullying as a type of violence that occurs in the environments of digital social networks and that can cause unprecedented damage to the psychological health of young people. The study intends to start a reflection on the relevance of thinking about violence that occurs in the digital context, not as an isolated factor. We conclude with this article that being hyperconnected to digital social networks is a reality present in postmodernity that can potentiate cyberbullying practices given the vulnerability of children and adolescents.

Keywords: Cyberbullying, Hypervisibility, Sociability, Youth, Mental Health.

INTRODUÇÃO

A comercialização da internet a partir da década de 1980, adquiriu usos e costumes diferenciados (Viana,1995). Segundo Castells (2018) a internet antes de ser mídia no sentido originário da palavra é um meio para comunicação interativa. Pode-se afirmar que o mundo não é mais o mesmo depois da internet. Desde então, a internet estabelece formas peculiares de exercício da subjetividade ao possibilitar a “imersão no universo online através do acesso e compartilhamento de informações. Oiwaka (2010) vai dizer que desde o surgimento das primeiras páginas da *World Wide Web* e da proliferação dos sites pessoais as “performances

¹ Doutoranda do Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e da Mulher pelo Instituto Fernandes Figueiras - IFF (FIOCRUZ). E-mail: taiza.as@gmail.com

² Professora do Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e da Mulher do Instituto Fernandes Figueiras – IFF (Fundação Oswaldo Cruz). E-mail: simonegassis@globo.com

³ Professora do Programa de Pós-Graduação em Saúde da Criança e da Mulher do Instituto Fernandes Figueiras – IFF (Fundação Oswaldo Cruz). E-mail: avanci@globo.com

dos sujeitos” tem sido pauta de estudos sobre interação mediadas por computadores. Ao ler o termo “performance dos sujeitos”, imediatamente fizemos um *link* com outro termo “a escrita de si” usado por Foucault para dizer que: (a escrita constitui o próprio sujeito e que constrói a ideia de indivíduo). Narrativa que apresenta um modo próprio de subjetivação, construção da identidade e representação do eu. As interações em redes sociais digitais contribuíram para uma nova cultura, a cultura digital. Levy (2010), nomeia essa forma de cultura como cibercultura, por representar um conjunto de artifícios materiais e intelectuais, de práticas, de costumes, de maneiras de pensamento e de valores desenvolvidos juntamente com a expansão do ciberespaço. Todavia, essa ideia de navegação *online*, ou seja, aquela ideia de “entrar na internet”, como se houvesse uma separação entre o real e o virtual, representa uma realidade mais concebível em tempos em que o acesso à rede mundial de computadores era feito por meio da internet discada.

Com o passar dos tempos, essa ideia vem caído em desuso, por acreditar-se que essas fronteiras *on-line*, *off-line* já não mais existem ou estariam misturadas. Para Rogers (2016) esse borramento das fronteiras tem relação com a extensão das interações face a face com as relações estabelecidas a todo tempo no cotidiano da sociedade, que utiliza algum dispositivo eletrônico com acesso à internet. Castells (2018) afirma que as fronteiras entre meios de comunicação de massa [a internet é um deles] e todas as outras formas de comunicação estão perdendo a nitidez [grifo do autor]. Em meio a uma sociedade pós-moderna, a inserção de dispositivos tecnológicos no cotidiano trouxe consigo novos significados para o que representa viver coletivamente. Entre as características está o que Lemos (2015) chama de hipervisibilidade, ou seja, a configuração dessa exposição e ampliação da visibilidade que os corpos e as vidas passam a ter, a partir desses mecanismos eletrônicos de propagação de informação, imagens e vídeos.

Com isso, a cultura digital e o desenvolvimento de uma sociabilidade digital apresentam diferentes formas e a violência é uma delas. E a mesma se apresenta em meio a essa cultura peculiar e, nas relações digitais que se estabelecem nesse universo. Esta nova sociabilidade digital é mediada por diferentes dispositivos tecnológicos que permitem o envio e recebimento de mensagens de textos, áudios, imagens, fotos e vídeos para criação e manutenção de vínculos afetivos sociais e/ou profissionais. Ademais o compartilhamento de conteúdo digital, podem ser utilizados de maneira negativa, no intuito de expor de forma vexatória a imagem de um indivíduo. Tais ações quando ocorridas através de redes sociais digitais podem ser configuradas como “*atos de ameaça à face*”. Goffman em 1967 no artigo

“a elaboração da face” traz a ideia da face como possuidora de um valor social positivo reclamado propriamente pelo indivíduo. Neste sentido, as pessoas tenderiam a viver experiências emocionais que trazem impacto à face que lhe é apresentada num contato com outras pessoas. Raquel Recuero (2012) se apropria do conceito de “atos de ameaça a face” para falar da conversação nos sites de redes sociais trazendo uma reflexão de que atos de ameaça a face podem ser danosos e levar a perda de capital sociais, silenciamento e rompimento das conexões que mantem as redes. Como exemplo podemos citar, as exclusões e bloqueios de grupos e aplicativos de redes sociais digitais como *WhatsApp*, *Instagram*, *Facebook*, entre outros. É possível considerar que as ameaças a face representam formas de violência. A Organização Mundial da Saúde – OMS (2002) considera a violência como:

“O uso de força física ou poder, em ameaça ou na prática, contra si próprio, outra pessoa ou contra um grupo ou comunidade que resulte ou possa resultar em sofrimento, morte, dano psicológico, desenvolvimento prejudicado ou privação” (OMS, 2002, pg.5).

A definição dada pela OMS associa intencionalidade com a realização do ato, independentemente do resultado produzido. De acordo com dados da pesquisa *TIC KIDS ONLINE* (2017) que mapeia possíveis riscos e oportunidades na internet, ao entrevistar crianças e adolescentes entre a faixa etária de 09 e 17 anos, o estudo revelou que cerca de 24% são pessoas do sexo feminino, sem destaque para a orientação sexual. Além disso, 30% dos adolescentes entre 15 e 17 anos foram tratados de forma ofensiva na internet nos últimos 12 meses. Entre os adolescentes de 11 a 14 anos, 11% foram excluídos ou bloqueados de algum grupo ou atividade digital. Tipos de violência como estas ocorridas entre pares, descrevem algumas das dinâmicas presente no fenômeno chamado de *cyberbullying*. O *cyberbullying* pode ser considerado um ato de ameaça à face que pode ser concebido e difundido nas ambiências de sociabilidade digital como atos de violência simbólica, sistemática e psicológica¹⁰. Diante disso, temos como objetivo refletir sobre o processo de expansão da cultura digital avaliando as interações digitais até o ponto nomeado por Recuero de “ataques a face”; apresentar o *cyberbullying* como um ato de ameaça a face que se manifesta nas redes sociais digitais, analisar algumas formas de interações que vão sendo moduladas através da cultura digital podem ser negativas se não vivenciadas de forma reflexiva e empática.

No que tange a metodologia trata-se de um estudo descritivo (Andrade, 2007), com abordagem qualitativa de caráter documental realizado por meio de revisão bibliográfica (pg.114). Esta revisão bibliográfica foi realizada sem uma sistematização, utilizando como base bibliográficas, artigos científicos, capítulos de livros, acessados previamente através de disciplinas do campo da comunicação social e referências bibliográficas disponibilizadas em um grupo de estudos sobre sociabilidade digital, além de dissertações e teses de doutorado. O que possibilitou refletir que a temática da comunicação digital em um contexto de violência é uma questão de saúde e carece de atenção para seus contornos.

SOCIABILIDADE DIGITAL E ATAQUES A FACE

Desde que o mundo é mundo os fenômenos midiáticos sempre fizeram parte das sociedades humanas e são uma característica universal de todas elas (Véron, 2014). Corroborando desta ideia, Primo (2012) afirma que a mídia e a comunicação não são influências externas na cultura e sociedade, pois fazem parte delas. E com o passar dos anos cada vez mais pessoas tem utilizado o ambiente digital para estabelecer conexões, compartilhar interesses e publicizar espontaneamente seus corpos e vidas. Esse processo em que a sociedade passa a usar marcas e, assume um *ethos* com base no que pretende postar para os outros, o que quer evidenciar. Maffesoli chama esse fenômeno de “ética da estética” (Maffesoli, 1987 citado por Lemos, 2015).

Em conformidade a esta lógica, ao que Sibília (2008) chama de “imperativo de visibilidade” verdadeiras performances são criadas atrás das telas. Primo et al. (2015) com base em Sibília resumem que “aquilo que não é exposto e não entra em um campo de visibilidade, por não ser visto, corre o risco de não existir”. Logo, na ausência desse corpo a presença de alguém só é percebida através de suas manifestações. Postar a imagem de um prato com uma comida apresentável, divulgar instantaneamente através de transmissões ao vivo (*live*) momentos de uma festa *#aovivo*, viagens *#semfiltro*, são algumas demarcações desse lugar de existência numa sociedade digital.

Bauman (2013) vai falar que o rompimento do anonimato é fruto de mudança da visão de mundo das pessoas sobre o que deve ser publicado e o que deve ser mantido no âmbito do privado. O privado tal qual ainda é possível compreender na contemporaneidade, no que tange a intimidade individual ou ainda quando experimentada no âmbito privado na presença de poucos era concebido de modo diferente. Na idade média, por exemplo, não

existia nada de privado na vida cotidiana das pessoas. Essa tal intimidade individual foi adquirida somente a partir dos séculos XVI e XVII (Ayrés e Duby, 2009), ou seja, não existia o privado. Dados como a localização em tempo real podem ser compartilhados com pessoas, independentemente do tipo de laço que se possua com as pessoas que você tenha adicionado as suas redes sociais digitais.

Este contexto de visibilidades e exposição, nos leva a beber da fonte de Foucault para pensar no modelo de prisão panóptica pautado na arquitetura de Jeremy Bethlem, onde poucos vigiavam muitos, para refletir sobre um outro modelo de sociedade. Já na pós-modernidade, chamada por alguns de contemporaneidade, haveria uma descontinuidade da temporalidade e os compartilhamentos seriam prioritários (os status das plataformas de redes sociais digitais como *Facebook*, *Snapchat*, *Instagram* e *WhatsApp* revelam essa ideia). Em tempos de pós-modernidade, Bruno (2015) nomeia como Palinóptico o que representa a exposição da subjetividade, lugar onde a verdade é representada por aquilo que é aparente, onde todos vigiam todos. Neste lugar onde todos vigiam todos e a todo momento conteúdos são compartilhamentos, percebemos que essa hipervisibilidade pode favorecer a vulnerabilidade digital e conseqüentemente contribuir para que uma pessoa se torne alvo de uma violência digital. Apesar disso, cada vez mais são feitos investimentos nessas plataformas de redes sociais digitais, através da manutenção e da criação de novas conexões, busca-se a construção de perfis em busca de benefícios e que resultam em valores simbólicos, como (status social, parcerias de negócios, visibilidade, rentabilidade financeira...) (Recuero, 2012) (1).

É bem verdade que, com as plataformas de redes sociais digitais foi possível se estabelecer conexões com pessoas que possuímos relações de profundidade e pessoas que acabamos de conhecer pessoalmente ou ainda aqueles com quem nunca tivemos uma aproximação física, todavia se comunga de um interesse comum ou por alguma relação de proximidade com alguém que conhecemos (mesmo que apenas digitalmente). Recuero (2016) fala da importância das conexões pontes, ou seja, os laços fracos no processo de circulação de informações entre determinados grupos sociais. O que poderia favorecer a ampliação das conexões e uma mudança nos padrões de conectividade. Essas conexões com pessoas desconhecidas ou pouco conhecidas resultaria numa hiperconexão de redes ou redes mais conectadas. Elison, Steinfield e Lampe (2007) afirmam que a internet forma mais laços fracos. O termo cunhado pelo sociólogo Mark Granovetter, vai descrever que ao mesmo tempo que os laços fracos são privados de informações, eles são necessários para

uma suposta integração dos indivíduos em sociedade e os sistemas sociais carentes de “*Laços Fracos*” seriam fragmentados e incoerentes (Kaufman, 2012).

Cabe salientar que no cotidiano de uma sociedade hiperconectada, esse pouco conhecido é muito relativo, uma vez que é possível conhecer mais sobre uma pessoa com apenas alguns clicks e minutos de acesso a um buscador ou plataforma de redes sociais digitais, mesmo que não tendo contato físico com o indivíduo. Destacamos que as relações sociais que se estabelecem nessas redes não necessariamente são de verdade, mas simulações, por vezes, são conexões feitas com a intenção de alcance de uma maior visibilidade. Quanto mais conexões se alcança, uma audiência aumentada é construída com base nesta popularidade e visibilidade (Maia e Braga, 2017). Assim, percebe-se que nenhuma conexão é feita sem intencionalidade nessas associações em rede.

Recuero (2012) (1) aponta que os usuários se adicionavam uns aos outros buscando maximizar “o prestígio social” gerado pela percepção dos demais. Ou seja, a ferramenta passa a ser usada como uma forma de maximizar o acesso aos valores sociais, influenciando percepção e construção de **capital social**. Cada vez mais os indivíduos buscam por aceitação/aprovação, a partir do conteúdo que é postado em uma plataforma de rede social. As conversações em redes podem promover a manutenção da face, uma vez que “a face” possui valores sociais positivos que são gerados através de interações com outros sujeitos. A representação do papel social só seria sustentada pelo contexto e pela face apresentada, as interações por meio de conversações sejam elas por símbolos, textos, *emoticons* seriam utilizadas para construir e legitimar a face (Recuero, 2016).

Em meio a essas interações o capital social simbólico de um indivíduo é construído. Recuero (2016) destaca a definição de Coleman de 1988 para Capital Social, que seriam aqueles recursos que são definidos pela sua função para os atores e que podem ser apropriados por eles (sejam grupos ou indivíduos). Constitui-se do investimento dos atores num determinado grupo, contribuindo para a construção de redes sociais mais complexas e diferenciadas (Coleman apud Recuero, 2016). O que se percebe nesta lógica é que cada vez mais as redes permitem outras possibilidades de capital social. Pessoas que possivelmente não se conheçam presencialmente podem ter acesso a perfis de outras pessoas com base em uma hashtag em fotos, a partir de determinada postagem com conteúdo de seu interesse ou afinidade, permitindo conexões pontes (laços fracos). Tudo isso em curto tempo, porém contribuindo para um aumento da “reputação” ou imagem veiculada a partir de valores associados. Do mesmo modo que facilmente as vinculações são estabelecidas em rede digital

elas são desfeitas por uma simples discordância. O rompimento das relações se tornaram ainda mais sensíveis em tempos de polarização de interesses e encontram-se acentuadas por causa dos algoritmos que regem os interesses demarcados digitalmente. Segundo Martino (2015) as relações sociais mantidas na rede digital, devem ser consideradas “*por seu turno, conexões são criadas, mantidas e/ou abandonadas a qualquer instante, sem maiores problemas*”.

CYBERBULLYING - ATAQUE À FACE NO ÂMBITO DIGITAL

O significado da palavra compartilhar passou a ter um novo significado a partir da experiência no uso das plataformas de relacionamentos digitais, como no caso do *Facebook*. Ao refletir sobre as diversas formas de interações sociais no cotidiano das plataformas de redes sociais digitais, bem como, nas constantes transformações na experiência dos usuários, nos deparamos com as recentes formas de disseminação de violência digital, dentre elas o *cyberbullying*. Entendemos que este fenômeno se constitui como um subtipo de violência sistemática entre pares, que se manifesta nas ambiências das redes virtuais de sociabilidades digitais, por meio de atos de violência psicológica e causa implicações para a saúde psíquica de crianças e adolescentes. Podendo ocorrer sem um espaço circunscrito e demarcado fisicamente (Andrade, 2007). Apesar da falta de consenso na literatura internacional sobre o que é o *cyberbullying*, alguns estudos consideram que este representa um tipo de *bullying* que ocorre no contexto digital. Segundo o estudo de revisão de Aboujaoude et al. (2015) são diversas designações para o *cyberbullying*, entre elas: *cyberstalking*, agressão *on-line*, assédio cibernético, assédio na Internet, *bullying* na Internet e vitimização cibernética ou cybervitimização. A hostilidade do ato de violência e a intencionalidade de gerar sofrimento demarcariam a definição de *cyberbullying*.

Smith (2015) afirma que é recorrente assumir a definição de *bullying* para identificar o que seria o *cyberbullying*, por descrever de forma generalizada o que representa o fenômeno. Com relação aos personagens envolvidos, são representados pelo perpetrador, o que sofre a violência e os expectadores. Esses últimos podem ser agentes passivos diante do ato ou fortalecem o ato de violência ao compartilhar, curtir e/ou comentar conteúdos ofensivo sobre um par. No caso dos que sofrem *cyberbullying*, costumam ser representadas por pessoas que fogem de determinados padrões estéticos impostos pela sociedade e/ou determinado grupo, seja por cor de pele, religião, característica físicas ou perfil sócio

econômico. Os que praticam o *cyberbullying* podem apresentar motivos reativos, como vingança, retaliação de agressão, e motivos de diversão, como brincadeira e fuga ao tédio (Caetano, 2017, pg. 1031). Ratificando o estudo anterior, Sanders, Smith e Cillessen (2011 apud Caetano et al. 2017), apontaram a inveja, os problemas de aceitação pelos pares e também a vingança como algumas características dos perpetradores. Enfatizamos que em alguns momentos a vítima pode vir a se tornar um potencial perpetrador do *cyberbullying* e vice e versa. As revisões de Allisoon e Bussey (2016) e Desmet et al. (2016), apontam que os expectadores têm papel relevante na manutenção da violência e divulgação dos conteúdos ofensivos de *cyberbullying*.

Entre as múltiplas formas de praticar *cyberbullying*, apelidar alguém, invadir a conta alheia para envio de mensagens em nome do proprietário da conta, discussões calorosas, *sexting* (compartilhamento sem o consentimento de imagens de conteúdo íntimo que pertence a outrem), trollar (zombar, humilhar de alguma situação), bloqueio ou exclusão intencional de grupos, jogos ou rede sociais (Chisholm, 2014; Bailey, 2013). Percebemos que gênero e o recorte étnico no contexto do *cyberbullying* são questões relevantes e devem ser consideradas, todavia, parte dos estudos descrevem os personagens vítima-agressor como meninas e meninos sem considerar as individualidades e orientação sexual. O que nos leva a entender que a questão da orientação sexual dos adolescentes é omitida ou invisibilizada (N.N).

Ataques de *cyberbullying* trazem impactos significativos e sem precedentes à saúde dos envolvidos. A literatura aponta fatores associados com a depressão, insônia, queda no rendimento escolar, ideação suicida, estresse, automutilação, ansiedade e suicídio (Gini, 2014). Considerando o alcance exponencial dos conteúdos compartilhados digitalmente e baixados (downloads) para os dispositivos eletrônicos nos permite afirmar que os impactos do *cyberbullying* podem ser muito mais danosos do que os efeitos do *bullying* face a face. Ademais, a hipervisibilidade propiciada com o uso prolongado de redes sociais digitais pode representar um fator de risco a saúde dos jovens que vivenciam o *cyberbullying*, além de evidenciar suas vulnerabilidades. Interagir digitalmente, apresenta riscos com base nestas possíveis ameaças resultantes das interações. Claro que não podemos generalizar, afirmando que toda interação promove riscos. Contudo, a face é colocada em risco quando as regras de interações são burladas (mensagens ofensivas, por exemplo), a superexposição inclusive pode potencializar a ameaça a face. Com base em Recuero (2016) entendemos que

todo o ataque a face no espaço de mediação digital deslegitima os participantes da conversação.

Os *trollings* (comentários abusivos) nas conversações, por exemplo podem acontecer como um tipo de ameaça a face, mesmo quando a ação de *trolling* supostamente não possui intencionalidade. Contudo, postagens com conteúdo humorístico, no caso dos *Memes* (imagens, vídeos, *gifs* com teor humorístico que se espalha ‘viraliza’ na internet) ou *gifs* (imagens animadas) podem trazer um novo significado a um ato iniciado como uma agressão. Recuero (2016) chama atenção para a forma como o humor tende a mascarar certos discursos de ódio e ofensa nas redes sociais contra um determinado indivíduo ou segmento populacional.

O que pode repercutir num processo de naturalização/banalização da violência, além de potencializar o sofrimento da vítima, que passa a ser alvo de chacotas. Entendemos que haveriam linhas muito tênues entre a chacota, a naturalização/banalização da violência e o processo de revitimização. Neste sentido, os *Memes* podem representar uma potente arma de revitimização. Ato de *cyberbullying* podem ser mascarados com tais conteúdos de humor e ainda assim representar uma ofensa. Reconhecer que o *cyberbullying* é um ataque a face, uma vez que fere a honra, e a dignidade de um indivíduo é de extrema relevância e vai muito além de um reconhecimento, devendo ser encaminhado não só a instância da denúncia, mas da reflexão e interrupção do ciclo. Todos são responsáveis por aquilo que postam no ambiente digital. Porém, em alguns casos o ataque a face ocorre de modo anônimo, mascarado por um perfil falso ou hackeado. Isso reforça, a importância dos mecanismos de vigilância, segurança na internet, a promoção da empatia, respeito e positividade nos diálogos na internet.

CONCLUSÃO

Concebemos que os efeitos positivos do uso dos dispositivos eletrônicos são uma realidade, todavia é importante destacar que os efeitos negativos podem ser devastadores e de repercussões a longo prazo na saúde dos envolvidos. Pensar a educação digital como uma potência para que as interações sociais digitais sejam com base em uma cultura de paz, empatia, sororidade e respeito. Entendendo que ao compartilhar um conteúdo ofensivo contribui para a manutenção de um ciclo de violência e que o adoecimento se instaure na vida de um indivíduo. Compreendemos a importância de abordar as dinâmicas sociais

digitais que antecedem os ataques a face configurados pelo *cyberbullying*. Não tivemos a pretensão de trazer respostas para as questões abordadas neste estudo, contudo buscamos provocar uma reflexão sobre a importância de refletir que a violência se apresenta nas ambiências de sociabilidades digitais não como um fator isolado. Entendemos que a hiperconexão é uma realidade cotidiana que pode potencializar práticas *cyberbullying* dada a vulnerabilidade de crianças e adolescentes. Refletir que a sociabilidade digital e o uso das novas tecnologias fazem parte da vida dos nativos digitais. O que torna quase que impossível desconsiderar a cultura digital, as formas de interação da realidade dos jovens. Não podemos desconsiderar a importância das interações presenciais.

Almejamos que outros estudos busquem correlacionar a sociabilidade digital com os atos de violência digital. Nossa intenção foi abordar de modo breve a questão do *cyberbullying* como um ataque a face num contexto de interações digitais.

REFERÊNCIAS

ABOUJAOUDE, E., SAVAGE, M.W., STARCEVIC, V. SALAME, W. Cyberbullying: Review of an Old Problem Gone Viral. **Journal of Adolescent health**, 2015. 57 (10-15).

ALLISON, K. R. BUSSEY, K. Cyber-bystanding in context: A review of the literature on witnesses responses to cyberbullying. **Children and Youth Services Review**, 2016. 65:183-194.

ANDRADE, Maria Margarida de. **Introdução a metodologia do trabalho científico**. 8. ed. São Paulo: Atlas, 2007

AYRÉS, Philippe; DUBY, Georges. **História da Vida Privada – Do império ao ano mil**. Companhia das Letras, 2009.

BAILEY, G. Cyberbullying: Victimization Through Electronic Means. **Current Issues in Middle Level Education (CIMLE)** 2013; 18 (1): 1-7.

BAUMAN, Z. **Cegueira moral**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2013.

BRUNO F. **Modos de ver, modos de ser, vigilância tecnologia e subjetividade**. Porto Alegre. Sulina, 2015. Coleção Cibercultura.

CAETANO, A.P.; AMADO, J.; MARTINS, M.J.D.; SIMÃO, A.M.V.; FREIRE, I.; PESSÔA, M.T.R. Cyberbullying: motivos da agressão na perspectiva de jovens portugueses. **Educ. Soc.**, Campinas, 2017. 38(141):1017-1034.

CASTELLS, M. **A sociedade em Rede**. Editora Paz e Terra, 10^a. Edição, 2018.

CHISHOLM, J. Review of the status of Cyberbullying and Cyberbullying Prevention. **Journal of Information Systems Education** 2014; 25 (1):77-87.

DESMET, A. CLEEMPUT, K. V.; BASTIAENSENS C.S.; POELS K.; VANDEBOSCH H.; MALLIET S.; VERLOIGNE M.; VANWOLLEGHEM G.; MERTENS L.; CARDON G., BOURDEAUDHUIJ I.. Bridging behavior science and gaming theory: Using the Intervention Mapping Protocol to design a serious game against cyberbullying. **Computers in Human Behavior**, 2016. 56:337-351.

ELLISON, N. B., STEINFELD, C., E LAMPE, C. The benefits of Facebook “friends”: Social capital and college students’ use of online social network sites. **Journal of Computer-Mediated Communication**, 12(4), 2007. Disponível em: <http://jcmc.indiana.edu/vol12/issue4/ellison.html> Acessado em 20/11/2019.

GINI, G. E ESPELAGE, D. L. Peer Victimization, Cyberbullying, and Suicide Risk in Children and Adolescents. **JAMA** 2014; 312 (5): 545-5

KAUFMAN, D. **A força dos “laços fracos” de Mark Granovetter no ambiente do ciberespaço**. Ed. Galáxia (online), 2012. No.23.

LEVY, P. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34; 2010.

MAIA, J. DE O., BRAGA, D. B. Popularidade e visibilidade em redes sociais online: negociação de capitais sociais em meio digital para ampliação de audiência. **Signótica**, 2017. 29(2):354-376.

MARTINO, L. M. S. **Teoria das Mídias Digitais: Linguagens, ambiente e redes**. Ano 2015, Editora Vozes.

LEMOS A. **Cibercultura**. Tecnologia e vida social da cultura contemporânea. 15ª edição. Porto Alegre. Editora Sulina, 2015.

OIKAWA, E. Dinâmicas relacionais contemporâneas: visibilidade, performances e interações nas redes sociais da internet in: **Interações em rede**. Primo, Alex. Porto Alegre: Editora Sulina, 2016.

ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DE SAÚDE (OMS). **Relatório Mundial sobre violência e Saúde**. 2002, p.357. Disponível em <https://pesquisa.bvsalud.org/bvsms/resource/pt/mis-148> Acessado em 20/11/2019.

PRIMO, A. et al. Comunicação privada na internet: da invenção do particular na Idade Média à hiperexposição na rede. **Intexto**, no.34, 2015.

_____. O que há de social nas mídias sociais? Reflexões a partir da teoria ator-rede. **Contemporânea comunicação e cultura**. v.10, n.03, ano 2012.

RECUERO, R. **Atos de ameaça à face e a conversação em Redes Sociais digitais na internet**. Ano 2012. Disponível em: <http://www.raquelrecuero.com/arquivos/rascunhoatosdeameaca.pdf> Acessado em 30/06/2019.

_____. O capital social em rede: como as redes sociais na internet estão gerando novas formas de capital social. **Contemporânea Comunicação e Cultura**, 2012.10(3).

_____. **Redes Sociais na internet**. Porto Alegre. Ed. Sulina, 2016.

ROGERS, SALGADO T.B.P. **O fim do virtual: os métodos digitais**. Lumina 2016; 10(3):1-34.

SIBÍLIA, P. **O show do eu: A intimidade como espetáculo**. Nova Fronteira. 2008.

SMITH, P. The nature of cyberbullying and what we can do about it. **Journal of Research in Special Educational Needs**, 2015. 15 (3):176–184 Doi: 10.1111/1471-3802.12114.

TIC KIDS ONLINE (2017). **Pesquisa TIC Kid online**. São Paulo, 2017. Disponível em: <https://cetic.br/tics/kidsonline/2017/criancas/G3/> Acessado em: 30/06/2019.

VAN DIJCK, J. **La cultura de la conectividade: Uma crítica de las redes sociales**. 1ª edição. Siglo veintiuno editores, 2016.

VÉRON, E. Teoria da midiatização: uma perspectiva semioantropológica e algumas de suas consequências. **Matrizes**, no. 1 (8), 2014.

VIANA, C.E. **O lúdico e a aprendizagem na cibercultura: jogos digitais e internet no cotidiano infantil**. Tese de doutorado do Programa de Pós-Graduação da Escola de Comunicação e Artes - USP, 1995. DOI: [10.11606/T.27.2005.tde-02102007-133619](https://doi.org/10.11606/T.27.2005.tde-02102007-133619)