

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA – DOUTORADO**

THIAGO VIRGÍLIO DA SILVA STROPPA

**UTILIZAÇÃO DE VIDEOGAMES VIOLENTOS E ENVOLVIMENTO
EM SITUAÇÕES DE BULLYING/CYBERBULLYING.**

Orientador: Prof. Dr. Lelio Moura Lourenço

**JUIZ DE FORA
2022**

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA
INSTITUTO DE CIÊNCIAS HUMANAS
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA – DOUTORADO**

THIAGO VIRGÍLIO DA SILVA STROPPA

**UTILIZAÇÃO DE VIDEOGAMES VIOLENTOS E ENVOLVIMENTO
EM SITUAÇÕES DE BULLYING/CYBERBULLYING.**

Tese em formato de artigos apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Juiz de Fora na linha de pesquisa Processos Psicossociais em Saúde como parte dos requisitos para a obtenção do título de Doutor em Psicologia.

Orientador: Prof. Dr. Lelio Moura Lourenço

JUIZ DE FORA

2022

Ficha catalográfica elaborada através do programa de geração automática da Biblioteca Universitária da UFJF, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Stroppa, Thiago Virgílio da Silva.

Utilização de videogames violentos e envolvimento em situações de bullying/cyberbullying. / Thiago Virgílio da Silva Stroppa. -- 2022. 77 f.

Orientador: Lelio Moura Lourenço

Tese (doutorado) - Universidade Federal de Juiz de Fora, Instituto de Ciências Humanas. Programa de Pós-Graduação em Psicologia, 2022.

1. Bullying. 2. Cyberbullying. 3. Videogames. 4. Videogames violentos. I. Lourenço, Lelio Moura, orient. II. Título.

Thiago Virgílio da Silva Stroppa

**UTILIZAÇÃO DE VIDEOGAMES VIOLENTOS E ENVOLVIMENTO EM
SITUAÇÕES DE BULLYING/CYBERBULLYING.**

Tese em formato de artigos
apresentada ao Programa de Pós-
Graduação em Psicologia da Universidade
Federal de Juiz de Fora na linha de
pesquisa Processos Psicossociais em Saúde
como parte dos requisitos para a obtenção
do título de Doutor em Psicologia.

Aprovada em 22 de dezembro de 2022

BANCA EXAMINADORA

Prof. Dr. Lelio Moura Lourenço – Orientador
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Gustavo Arja Castañon
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof. Dr. Paulo Cesar Pontes Fraga
Universidade Federal de Juiz de Fora

Prof^a. Dr^a. Maria Beatriz Ferreira Leite de Oliveira Pereira
Universidade do Minho

Prof^a. Dr^a. Luciana Xavier Senra
Universidade Católica de Petrópolis

AGRADECIMENTOS

Aos meus pais, meu infinito agradecimento pelo apoio incondicional e por serem meu porto seguro.

Ao meu filho Pedro, por ressignificar tudo com a sua chegada, pelas brincadeiras, descontrações e por ser a principal motivação do dia a dia.

À minha esposa Samyra, pelo companheirismo, parceria, compreensão e pelos constantes incentivos.

Ao meu orientador prof. Dr. Lelio Moura Lourenço, pela atenção, generosidade e por compartilhar seus conhecimentos fundamentais para a conclusão desta tese.

Aos professores Dr. Craig A. Anderson, Dr. Douglas A. Gentile e Dr. Christopher J. Ferguson, pela atenção dispensada e pela troca de e-mails com informações e materiais indispensáveis a pesquisa.

Ao Grupo de Psicologia da Educação e da Orientação (PEO) da Faculdade de Psicologia da Universidade de Lisboa, em especial ao Prof. Dr. Sidclay Bezerra de Souza pela autorização de uso do instrumento, contatos e orientações transmitidas.

Aos professores(as) e componentes da banca, Dr^a. Beatriz Pereira, Dr^a. Luciana Xavier Senra, Dr. Paulo Fraga e Dr. Gustavo Castañon, pela atenção dedicada ao presente trabalho.

A toda a minha família e aos meus amigos pelo apoio e compreensão, em especial à minha tia Dé e ao Gabriel Ferreira por sempre se fazerem presentes.

Aos amigos do Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social (NEVAS) e aos alunos que participaram da pesquisa pela parceria e dedicação.

Ao Programa de Pós-graduação em Psicologia e à Universidade Federal de Juiz de Fora, por toda estrutura e por possibilitarem a efetivação da presente tese.

Aos meus colegas do curso de doutorado em psicologia da UFJF pelo compartilhamento de experiências, dúvidas, aflições e por me acompanharem nessa caminhada.

À escola participante da pesquisa que, gentilmente, permitiu e colaborou para a realização da mesma e a todos que colaboraram divulgando a pesquisa online, além de todas as pessoas que se dispuseram a ajudar participando da pesquisa.

À Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior (CAPES), o presente trabalho foi realizado com apoio da Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior – Brasil (CAPES) – Código de Financiamento 001 - pelo fomento concedido através da bolsa de estudo.

Agradeço, enfim, a todos que, direta ou indiretamente, fizeram parte desta jornada.

RESUMO

O bullying/cyberbullying são importantes manifestações de violência que exigem cuidados, principalmente no que tange as consequências negativas e desdobramentos para a vida dos envolvidos. Sendo assim, é importante estudar, conhecer e entender como ocorre a relação de outros fatores e comportamentos com o bullying/cyberbullying. Os videogames, em especial os violentos, tem recebido atenção e o tema desta tese é o uso de videogames violentos e o envolvimento em situações de bullying/cyberbullying. A presente tese é dividida em três artigos, o primeiro artigo apresenta uma revisão sistemática de literatura em que foram selecionados 21 artigos. Os resultados foram conflitantes, pois 15 artigos corroboram a existência da relação e cinco não. Conclui-se que não há consenso sobre a existência da relação entre jogos violentos e bullying/cyberbullying, entretanto alguns estudos apresentam indícios para a correlação positiva. O artigo dois tem o objetivo principal de verificar e explorar a existência ou não da relação entre a utilização de videogames violentos e o envolvimento com bullying. A pesquisa é dividida em duas partes, a primeira consiste em uma bateria de questionários respondida por 97 estudantes do ensino fundamental de uma escola. A segunda parte são entrevistas semiestruturadas com oito estudantes. Ambos estudos demonstram que os jogos ocupam um grande tempo no cotidiano dos estudantes, portanto esse tempo de uso e o conteúdo presente nos jogos precisam ser monitorados pelos pais/responsáveis. Os resultados indicam que a utilização de videogames violentos está relacionada com envolvimento em bullying nas três formas utilizadas para avaliar o jogo violento e considerando ou não a frequência de uso, principalmente no que tange os agressores. O artigo três objetiva investigar a relação entre o uso de videogames violentos e cyberbullying através de análise multivariada em busca de um modelo probabilístico utilizando regressão logística binária para identificar as variáveis relacionadas às possibilidades de ser vítima ou agressor de cyberbullying. Participaram da pesquisa, de forma online, 283 graduandos de todo o Brasil. Observou-se que as vítimas e agressores de cyberbullying são mais jovens, começaram a jogar videogames mais cedo, jogam com maior frequência e apresentam maior classificação de uso de jogos violentos pelos três critérios utilizados. Adentrando a análise multivariada, foi observado uma maior probabilidade de ser vítima de cyberbullying nos universitários com maior somatório de jogos violentos utilizando os descritores de conteúdo da ESRB e considerando a frequência de uso dos jogos. Para os agressores, observou-se uma maior probabilidade de ser agressor de cyberbullying nos universitários solteiros, que usam drogas, que começaram a jogar videogames mais jovens e que possuem maior somatório de jogos violentos pelos descritores da ESRB considerando a frequência de uso do jogo. Acredita-se que esta tese seja um passo inicial que busca colaborar com a elucidação da questão dos jogos de videogames violentos e o bullying/cyberbullying no contexto nacional. Existe a necessidade de que novas pesquisas dedicadas à temática sejam desenvolvidas e a avaliação sobre o uso de videogames violentos seja debatida. Existem muitas questões que precisam ser respondidas e isto demanda esforços para que novos estudos sejam realizados.

Palavras-chave: Bullying; Cyberbullying; Videogames; Videogames violentos.

ABSTRACT

Bullying/cyberbullying, are important manifestations of violence that require care, especially with regard to the negative consequences for the for everyone involved. Therefore, it is important to study, know and understand how other factors and behaviors relate to bullying/cyberbullying. In this way, video games, especially violent ones, have received attention and the theme of this thesis is the use of violent video games and involvement in bullying/cyberbullying situations. This thesis is divided into three papers, the article one is a systematic literature review. Twenty-one articles were selected, the results observed were conflicting, since 15 articles corroborate the existence of the relationship and five do not. It is concluded that there is still no consensus on the existence or not of a correlation between violent games and bullying/cyberbullying, however some studies show evidence for a positive correlation between the variables. In the article two the main objective is to verify and explore the existence of a correlation between the use of violent video games and involvement with bullying. The research is divided into two parts, the first is quantitative and consists of the application of three questionnaires answered by 97 students of elementary school. The second part consists of the execution of semi-structured interviews with eight of these students. Both studies showed that video games take up a lot of time in students' daily lives. Although the time of exposure and the content present in the games must be monitored by parents or guardians. In general, the results indicate that the use of violent video games is related to involvement in bullying in the three methods applied to evaluate the violent game despite the frequency of use, especially with regard to the aggressors. The article three in order to investigate the relationship between violent video game use and involvement with cyberbullying, a multivariate analysis was used to develop a probabilistic model using binary logistic regression, to identify variables related to the probability of being a victim or aggressor in the cyberbullying context. Data from 283 undergraduates throughout Brazil was gathered through an online survey. It was observed that both university victims and perpetrators of cyberbullying are younger, started playing video games earlier, play more often and have a higher rating of use of violent games by the three criteria used. Within the multivariate analysis, it was observed that the highest probability of being a victim of cyberbullying occurs in university students with the highest sum of violent games using the ESRB content descriptors and considering the frequency of use of the games. For aggressors, it was observed that the highest probability of being a cyberbullying aggressor occurs in single university students, who use drugs, started playing video games earlier, and have a greater sum of violent games by the ESRB descriptors considering the frequency of use about the game. It is believed that this thesis is an initial step, which seeks to collaborate with the elucidation of the issue of violent video games and bullying/cyberbullying in the national context. There is a need for further research dedicated to the subject to be developed and for the evaluation of the use of violent video games to be debated. There are still many questions that need to be answered and this demands efforts for new studies to be carried out.

Keywords: Bullying; Cyberbullying; Video games; Violent video games.

LISTA DE SIGLAS

ABEP - Associação Brasileira de Empresas de Pesquisa

CEP - Conselho de Ética em Pesquisa

CAPES - Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior

ClassInd - Sistema de Classificação Indicativa Brasileiro

ESRB - Entertainment Software Rating Board

IARC - International Age Rating Coalition

NEVAS - Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social

OMS - Organização Mundial da Saúde

PEGI - Pan European Game Information

PPGPSI UFJF - Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Juiz de Fora

QCES - Questionário de Cyberbullying no Ensino Superior

QCES-BR - Questionário de Cyberbullying no Ensino Superior adaptado para o Brasil

SBP - Sociedade Brasileira de Pediatria

SPSS - Statistical Package the Social Sciences

TCLE - Termo de Consentimento Livre e Esclarecido

UFJF - Universidade Federal de Juiz de Fora

UNESCO - Organização das Nações Unidas para a Educação, a Ciência e a Cultura

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	11
2. ARTIGO 1 - Videogames violentos e envolvimento com bullying/cyberbullying: Revisão sistemática de literatura	21
3. ARTIGO 2 - Utilização de videogames violentos e bullying: Um estudo com alunos dos anos finais do ensino fundamental de uma escola particular de Juiz de Fora	23
4. ARTIGO 3 - Utilização de videogames violentos e envolvimento com cyberbullying: Um estudo com estudantes universitários no Brasil.....	25
5. CONSIDERAÇÕES FINAIS	28
6. REFERÊNCIAS	34
APÊNDICES	39
APÊNDICE A - Questionário sociodemográfico.....	40
APÊNDICE B - Questionário sobre o uso de videogames	42
APÊNDICE C - Roteiro de entrevista.....	45
APÊNDICE D - Termo de Assentimento.....	47
APÊNDICE E - TCLE	48
APÊNDICE F - Questionário Sociodemográfico.....	49
APÊNDICE G - Questionário sobre o uso de videogames	57
APÊNDICE H - TCLE.....	65
ANEXOS	68
ANEXO I - Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa.....	69
ANEXO II - Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa	72

1. INTRODUÇÃO

Realizar a apresentação científica não é uma tarefa simples, entretanto acredito ser relevante destacar um curto parágrafo de contextualização da presente tese. Este trabalho é resultado de um longo percurso acadêmico fruto de curiosidades em relação ao tema abordado. O contato inicial com pesquisas científicas, como participante do NEVAS (Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social) e dentro da temática da violência no âmbito mais geral ou mais especificamente da violência escolar, bullying e cyberbullying ocasionaram o despertar de inquietações que logo no fim da graduação também deu espaço para a temática dos videogames. Sendo assim, todas as curiosidades e inquietações destes anos funcionam como combustível e a complexa e interessante junção destes temas, ou seja, a temática do bullying/cyberbullying combinada com o uso de videogames, em especial os violentos, deram o *start* para esta tese.

A violência é considerada um problema de saúde pública que pode ocasionar graves consequências, seja em curto ou longo prazo. A difundida definição de violência da OMS (Organização Mundial da Saúde) entende violência como: “o uso intencional da força física ou do poder, em ameaça ou real, contra si próprio, outra pessoa, contra um grupo ou comunidade, que resulte ou tenha probabilidade de resultar em injúria, morte, dano psicológico, privação ou prejuízos no desenvolvimento” (Krug, Dahlberg, Mercy, Zwi & Lozano, 2002, p.5). Para, além disso, o fenômeno da violência também apresenta uma diversa tipologia, estas são: física, sexual, psicológica, privação, negligência, financeira e patrimonial (Krug et al, 2002; Minayo, 2005).

Adentrando o âmbito escolar, no ano de 2005 Abramovay e Rua (2005) compreendiam que a violência nas escolas do mundo ocidental moderno não era um fenômeno recente, entretanto, além de constituir um importante objeto de reflexão, tornou-se um grave problema social. Na mesma época, também existia a compreensão de que a violência escolar é um problema que afeta de forma séria as crianças, os professores, os encarregados/monitores da educação, os pais, os políticos, os demais responsáveis pela educação e a comunidade geral (Pereira & Pinto, 2001; Stelko-Pereira & Willians, 2016).

No contexto escolar, a temática do bullying vem sendo estudada por muitos anos e sua definição é entendida como a exposição de uma pessoa à intimidação e às ações

negativas repetidas ao longo do tempo, por parte de uma pessoa ou um grupo que constitui seus pares mediante as quais não tem como se defender. Neste âmbito é importante destacar que em sua caracterização, o bullying apresenta três ideias fundamentais para seu entendimento e para sua caracterização, estas são: ações negativas com comportamentos agressivos intencionais e não desejados por parte da vítima; padrão de ação repetitivo e permanente e, por fim, o desequilíbrio de poder ou força (Hutchings & Clarkson, 2015, Olweus, 2011; Senra, 2012; Skrzypiec, Slee, Murray-Harvery & Pereira, 2011).

Podendo ser entendido como uma forma mais moderna de manifestação do bullying, o cyberbullying, por sua vez, é caracterizado também por agressões entre pares que se perpetuam repetidamente ao longo do tempo por meios eletrônicos/digitais, diferindo-se do bullying tradicional por seus modos de manifestação (Barbosa & Freitas, 2011; Souza, 2016; Oliveira & Lourenço, 2015). É indispensável enfatizar também importantes características, primeiramente que o cyberbullying ultrapassa os limites da instituição de ensino, pois os atos de agressão podem ocorrer através de qualquer meio eletrônico; além disso, o meio eletrônico possui uma grande facilidade na difusão e transmissão de informações, o que proporciona um aumento exponencial na dimensão da proporção das consequências do cyberbullying; o anonimato também é fundamental nessa compreensão, pois como está presente neste meio, acaba por dificultar a identificação dos autores o que pode possibilitar que as ações ainda sejam mais duradouras (Abramovay & Silva, 2021; Souza, 2016; UNESCO, 2019).

Neste sentido, é fundamental que seja realizada identificação de fatores, tanto de risco quanto de proteção, para o bullying e o cyberbullying. Na literatura é possível encontrar estudos que apontam vários fatores que estão relacionados ao bullying e/ou cyberbullying, como, por exemplo: desempenho acadêmico, o ambiente escolar, consumo de álcool, ser um transgressor, ter uma atitude favorável à violência entre pares, ambiente familiar, a vitimização prévia, o estatuto socioeconômico, a aparência física, a autoestima, as capacidades cognitivas e motoras, os problemas emocionais e a ansiedade social (Bedrosova, 2022; Giumetti, Kowalski, & Feinn, 2022; Martins, 2017; Melim & Pereira, 2015; Senra, 2012; Silva et al., 2020).

Em suma, a violência é um complexo fenômeno de saúde pública que demanda atenção em todo mundo e que pode ocorrer em diversas tipologias, seja física, verbal,

sexual, patrimonial, entre outras. No âmbito educacional, o bullying e, mais recentemente, o cyberbullying, são importantes manifestações de violência que exigem cuidados, principalmente no que tange as consequências negativas e desdobramentos para a vida tanto de vítimas como também de agressores. Neste sentido, torna-se importante estudar, conhecer e entender como ocorre a relação de outros fatores e comportamentos com o bullying e o cyberbullying.

Há décadas alguns estudos tem se dedicado a entender como ocorrem as relações entre conteúdos violentos na mídia tradicional, seja em filmes ou na tv, e os pensamentos, ações e comportamentos de quem são expostos a estes conteúdos. Mais recente a isso, iniciou-se o interesse científico de como ocorreria essa relação quando a forma de mídia utilizada fosse os videogames, que como principal característica e diferença da mídia tradicional apresenta a interatividade (Granic, Lobel & Engels, 2013; Krcmar & Farrar, 2009). Será que os videogames, em especial os violentos, deixam as pessoas mais violentas? Esse debate perdura há muitos anos e apesar de existir uma literatura considerável, ainda não existe consenso.

Primeiramente, antes de entrar diretamente na temática de violência e videogames, se torna necessária uma breve contextualização sobre videogames. Não obstante a existência de divergências diante da questão de qual seria o primeiro jogo eletrônico desenvolvido (Stroppa, Gomes & Lourenço, 2017), Belli e Raventós (2008) apontam que no ano de 1952 o primeiro jogo gráfico, nomeado Nought and Crosses ou OXO foi criado por Alexander Douglas. Quase 10 anos após, 1966 foi o ano marcado pelo início do projeto que viria a ser conhecido como o primeiro videogame doméstico, o Magnavox Odyssey, que efetivamente foi lançado apenas no ano de 1972 (Belli & Raventós, 2008).

Sucintamente, desde estes primórdios dos jogos eletrônicos até os jogos atuais muitos anos se passaram e é perceptível uma gigantesca evolução, não somente no que tange o quesito tecnológico, mas também da criação de uma ampla gama na variedade temática tendo em vista que existem jogos educativos, de esportes, corrida, puzzles, simuladores, rpg's, luta, tiro, sobrevivência e muitos outros (Etxeberria, 2008; Stroppa, Gomes & Lourenço, 2015). Para além desse avanço, os videogames também cresceram ao passo que constituem uma relevante opção de entretenimento seja para crianças, jovens ou adultos (Stroppa, Gomes & Lourenço, 2017). O progresso tecnológico

influenciou também na modificação dos espaços utilizados para o ato de jogar, sendo que não só os jogos foram desenvolvidos, como também os locais de convivência dos jogadores, criando um novo local da prática social dos games: o *ciberespaço*; é no *ciberespaço* que muitos jogadores se encontram (Freire & Guerrini, 2016).

Existem algumas décadas que pesquisas estão examinando os efeitos de se jogar videogames violentos na agressividade/violência do jogador (Barlett & Rodeheffer, 2009), entretanto como salientado por Krcmar e Farrar (2009), em comparação com a pesquisa sobre violência na televisão, a pesquisa sobre os efeitos de videogames violentos ainda está em sua infância e só vem se acumulando desde meados da década de 1980. Se por um lado estudos apontam para uma relação entre jogos violentos e agressividade/comportamentos violentos, outros estudos apontam que esta relação não existe. Portanto, pode-se encontrar na literatura tanto autores que afirmam a existência da relação, quanto autores que defendem sua inexistência (Anderson & Bushman, 2001; Ferguson & Garza, 2011; Gentile, Lynch, Linder & Walsh, 2004; Stroppa, Gomes & Lourenço, 2017).

Uma questão importante dentro desta temática diz respeito a classificação de um jogo como violento e, portanto, as organizações de classificações de jogos tem um papel de destaque. Para evitar os efeitos negativos dos videogames, várias organizações, dependendo de diferenças na sociedade, cultura e aspectos políticos, propuseram sistemas de classificações de jogos para controlar seu conteúdo nocivo e aconselhar os consumidores sobre os jogos que desejam jogar ou que desejam que seus filhos joguem (Zhipeng & Gani, 2021). Como exemplo, a Entertainment Software Rating Board (ESRB) para a América do Norte (<https://www.esrb.org/>), o Pan European Game Information (PEGI) para grande parte Europa (<https://pegi.info/>) e ClassInd no Brasil (Secretaria Nacional de Justiça, 2021). Fundada no ano de 2013, a IARC (International Age Rating Coalition) também merece destaque tendo em vista que fornece um processo de classificação etária para jogos e aplicativos digitais. Em linhas gerais a IARC simplifica o processo pelo qual os desenvolvedores obtêm as classificações para seus jogos gerando, automaticamente, classificações indicativas diferentes em cada território/organização participante, como por exemplo, para a ESRB, PEGI e ClassInd, juntamente com uma classificação genérica para o resto do mundo ([https://www.globalratings.com](https://www.globalratings.com;); Zhou, Zhan, Li & Liu, 2022).

Sendo assim, a questão de jogos violentos e violência/agressividade é realmente complexa e controversa na literatura acadêmica, tendo em vista que em 2005 a Associação Americana de Psicologia (APA) divulgou um comunicado concluindo que a exposição a jogos violentos está relacionada com o comportamento agressivo (APA, 2015). No entanto, alguns pesquisadores veem esta declaração com certo ceticismo, considerando que a mesma exagerou na consistência e validade de grande parte de estudos sobre a temática. Sendo assim, as principais críticas são concentradas na validade das medidas usadas nos estudos, na falta de controle adequada para terceiras variáveis e na irregularidade da evidência empírica sobre os efeitos nocivos dos jogos (Ferguson & Garza, 2011).

Em 2015, a própria APA divulgou um relatório técnico em relação à literatura sobre videogames violentos onde concluía que o uso de videogames violentos tem um efeito sobre a agressão, sendo que este efeito se manifesta tanto como um aumento de resultados negativos como comportamentos agressivos, cognições e afetos e também como uma diminuição nos resultados positivos, como comportamento pró-social, empatia, e sensibilidade à agressão (APA, 2015). Entretanto, em 2019 e 2020, a APA fez novas publicações sobre este relatório de 2015 que foram motivadas por ocasiões em que membros da mídia ou formuladores de políticas citaram a publicação de 2015 como evidência de que videogames violentos são a causa de comportamentos violentos, incluindo tiroteios em massa. Em ambas as publicações foram reafirmadas o relatório publicado pela mesma em 2019 (APA, 2019) que apresenta que existe uma associação pequena e confiável entre o uso violento de videogames e resultados agressivos, como gritar e empurrar; entretanto essas descobertas de pesquisa são difíceis de estender a resultados mais violentos (APA, 2019; APA, 2020).

Elson e Ferguson (2014) em uma revisão que contempla 25 anos de trabalhos sobre videogames violentos e agressividade, concluíram que grande parte das pesquisas na temática são caracterizadas por limitações metodológicas e que as evidências ligando jogos violentos e a violência/agressividade são, na melhor das hipóteses, mistas. Entretanto, do outro lado Bushman e Huesmann (2014), em um comentário sobre o artigo citado acima, discordam dessas conclusões e defendem a ideia de que é momento de ir além da questão de saber se os jogos violentos e outras formas de mídia violentas aumentam a agressão e se concentrar no por que a mídia violenta causa agressão, quais tipos de mídia violenta causam os maiores efeitos e quem é mais provável ser afetado.

Ainda destacam que, obviamente, a exposição à violência na mídia não é o único e nem o fator de risco mais importante para o comportamento agressivo, entretanto é um fator de risco significativo (Bushman & Huesmann, 2014).

Talvez um dos maiores representantes de pesquisadores que defendem a inexistência da relação entre videogames e violência seja Ferguson. Em linhas gerais o autor acredita que tal relação é apenas um pânico moral que realiza uma cruzada contra os videogames, que o aumento de novas produções tem demonstrado que a influência dos videogames no comportamento são mínimas e que, portanto, a ideia de que videogames contribuem com os massacres, bullying, assaltos violentos ou outros problemas sociais está quase morta (Markey & Ferguson, 2017). Com pensamento muito similar, mas agora em contexto nacional, Salah Khaled Jr. que publicou um livro intitulado “Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo” defende que a conexão entre jogos eletrônicos e violência é um discurso produzido pela imprensa, políticos e grupos de pressão e, de certo modo, certificado como verdade por pesquisadores, portanto acaba gerando a criminalização dos jogos, dos criadores e dos jogadores, logo aponta a situação como um complexo processo de difusão de pânico moral por reacionários culturais (Khaled Jr, 2018).

Neste ponto é fundamental realizar uma breve ressalva, pois é necessário expor que a intenção não é culpar os videogames por todos os problemas ou violência na sociedade e nem mesmo declarar guerra ao videogame. Sendo assim, é preciso identificar, mesmo que brevemente, a importância e o potencial positivo dos jogos eletrônicos, inclusive salientando que esta é uma importante temática que merece atenção para que sejam fomentados mais estudos e pesquisas voltados para o lado positivo que os jogos eletrônicos possuem. Apenas como um breve exemplo, em 2009, Suzuki, Matias, Silva e Oliveira (2009) defendiam que existe uma grande diversidade de jogos, desde aqueles que requerem atividade sensório-motora, até aqueles que exigem do jogador grande capacidade estratégica e de entendimento de regras, sendo que os mesmos ainda consideram que os jogos estão cada vez mais presentes em atividades de lazer, no desenvolvimento de habilidades e em atividades didáticas. Granic, Lobel e Engels (2013), por sua vez, enfatizam que a maioria dos estudos sobre videogames está concentrada nos efeitos negativos de seu uso e, mesmo que estes estudos sejam relevantes, é necessário que outros sejam conduzidos para explorar os benefícios do uso de jogos eletrônicos. De forma complementar, pode-se encontrar na

literatura pesquisadores que há mais de dez anos consideram que os jogos eletrônicos educativos podem ocupar um importante papel auxiliar no processo de ensino e aprendizagem (Savi & Ulbricht, 2008).

Feito esta pequena ressalva e retornando ao tema, compreende-se que, com o avanço das pesquisas, as formas de violência utilizadas nestes estudos foram sendo mais específicas, mensuráveis e diretas; a violência no âmbito mais geral e mais complexa de ser avaliada foi dando espaço para fenômenos como bullying e cyberbullying. Entende-se que esta especificação é importante para a temática, pois diminui a dificuldade de avaliação para variáveis mais complexas, dando maior validade à medida utilizada, o que era uma das críticas apontadas ao comunicado da APA (2005) e uma das características dos estudos da temática apontadas em uma revisão de literatura que constatou que os artigos encontrados utilizavam diversas variáveis e maneiras para caracterizar, avaliar e mediar as consequências agressivas/violentas da utilização de jogos violentos, entretanto várias delas eram variáveis indiretas e que pressupunham outras ligações teóricas que as relacionavam com a violência (Stroppa, Gomes & Lourenço, 2017). No que tange estudos experimentais, no ano de 2008 Ferguson (2008) destacava que os atos de agressão em si raramente eram estudados, pois, obviamente, existem limites éticos que devem ser respeitados; sendo assim, as medidas de agressividade utilizadas em laboratórios não podem ser extrapoladas para o mundo real.

Portanto, a presente Tese de Doutorado, desenvolvida por meio do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal de Juiz de Fora-UFJF e do Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social-NEVAS, pretendeu se debruçar sobre a temática da utilização de videogames violentos e o envolvimento em situações de bullying/cyberbullying no Brasil, que até o início e parte do projeto não possuía nenhuma publicação próxima a temática e de cunho nacional. Para a efetivação desse principal objetivo, o trabalho aqui apresentado evidencia os procedimentos e todo o percurso necessário para consolida-lo.

Para a apresentação da presente tese foi escolhido o formato de artigos científicos. De acordo com a Resolução PPGPSI NO. 003/2016 (que regulamenta os modelos de dissertação e tese do Programa de Pós-Graduação em Psicologia da UFJF), no art. 3º, o modelo de artigo científico envolve a apresentação de pelo menos dois artigos científicos para tese. Desta forma, são apresentados, em sequência, três artigos

decorrentes da pesquisa de doutorado sobre a temática da utilização de videogames violentos e o envolvimento em situações de bullying/cyberbullying.

É pertinente frisar que, como todo o mundo, o presente trabalho também sofreu várias influências decorrentes da pandemia de COVID-19. Até o presente momento, os dados indicam que o Brasil, que demorou para iniciar a vacinação, tem quase 700.000 mortes em decorrência da COVID-19 (Ministério da Saúde, 2022). Foram necessários períodos de lockdown e isolamento para minimizar a proliferação do vírus. Este pequeno adendo se faz importante na compreensão de que o estudo inicialmente programado, e que estava em fase de coleta de dados, necessitou ser interrompido e ser transformado em outro estudo, que trabalhasse a forma virtual do bullying e que pudesse ser realizado virtualmente. Todo esse processo de mudança implicou também em uma ementa ao comitê de ética em pesquisa visando a aprovação para o formato online e com universitários.

Dando início a apresentação dos artigos, o Artigo 1 é dedicado exclusivamente a revisão sistemática de literatura referente à temática; portanto foi realizada uma revisão sistemática de literatura que pudesse embasar, delinear e sustentar a pesquisa como um todo. Através deste processo de revisão, que se iniciou antes da elaboração do pré-projeto e foi sendo atualizado durante toda a pesquisa, foi possível elencar importantes publicações na temática, destacar importantes autores que inclusive colaboram fornecendo materiais para a atual pesquisa.

O Artigo 2, “Utilização de videogames violentos e bullying: Um estudo com alunos dos anos finais do ensino fundamental de uma escola particular de Juiz de Fora”, teve como participantes 97 alunos que responderam três questionários: um sociodemográfico, o questionário de bullying de Olweus adaptado para o Brasil e um questionário sobre o uso de videogames. Para além disso, dez alunos foram sorteados para responderem uma entrevista semiestruturada também sobre a temática. No projeto inicial este seria o principal produto desta tese, entretanto, como citado anteriormente, devido a pandemia, ele precisou ser interrompido e transformado em outro estudo. Oferecendo mais detalhes aqui, foi realizado o estudo piloto (Stroppa et al., 2021) e a pesquisa estava na fase inicial da coleta de dados quando a pandemia iniciou no Brasil e, portanto, as aulas foram interrompidas. Diante do crítico cenário na saúde pública e as medidas de lockdown e isolamentos necessárias à situação, o cenário de incerteza

sobre aulas virtuais e/ou retorno das aulas presenciais ocasionaram a necessidade de mudanças na pesquisa. Porém, a pesquisa tinha sido realizada em uma escola particular e foi considerado que, apesar de interrompida, ela apresenta importantes dados, que mesmo sendo mais específicos de uma única instituição e, portanto, não generalizáveis, não deveriam ser abandonados. Entretanto, esse estudo precisou passar por reformulações para se adequar a sua realidade, inclusive nos seus objetivos, que antes eram, por exemplo, comparar o cenário de envolvimento de bullying e uso de videogames em escolas particulares e públicas, mas agora, estes objetivos não poderiam ser mais atingidos.

Adentrando o Artigo 3, este foi a modificação necessária ao Artigo 2 para dar continuidade à pesquisa. Com o lockdown, isolamento social e suspensão sem previsão de retorno das aulas presenciais entendeu-se que seria um complicado momento para investigar o bullying, pois os alunos não tinham mais esse contato e convivência física na escola. Surgiu então a possibilidade de se dedicar ao fenômeno do cyberbullying, mas observou-se que as escolas de ensino fundamental não se adaptaram tão rapidamente ao ensino remoto quanto as faculdades/universidades. Portanto, uma outra mudança implementada foi no público-alvo, que neste estudo passou a ser universitários. A pesquisa também, claro, por razão da pandemia, passou a ser realizada de forma virtual; dando origem assim, ao “Utilização de videogames violentos e envolvimento com cyberbullying: Um estudo com estudantes universitários no Brasil”. Neste artigo, 283 estudantes de graduação de todo Brasil participaram da pesquisa respondendo a três questionários utilizando a plataforma do googleforms: Questionário sociodemográfico, Questionário de Bullying no Ensino Superior adaptado para o Brasil e um questionário sobre o uso de videogames. Como diferencial, este estudo ainda buscou a utilização de análise multivariada, em busca de um modelo probabilístico utilizando regressão logística binária, para identificar as variáveis relacionadas as probabilidades de ser vítima ou agressor de cyberbullying.

Sendo assim, os três artigos apresentados anteriormente são textos independentes que, entretanto, dialogam entre si tendo em comum o tema do uso de videogames violentos e o envolvimento em situações de bullying/cyberbullying. No segundo artigo, os participantes são alunos do ensino fundamental e são investigados em relação ao bullying; no terceiro artigo os participantes são estudantes universitários e a pesquisa se debruça no cyberbullying. Como importante singularidade e originalidade

destes dois estudos, são os primeiros a avaliar a relação do uso de videogames violentos e bullying/cyberbullying mensurando a exposição de videogames violentos utilizando três maneiras distintas (Classificação indicativa da ESRB, descritores de conteúdo da ESRB e a classificação de violência do jogo do próprio jogador) ainda contando com duas variações, uma considerando a frequência de uso do jogo e a outra não considerando. Previamente a estes dois estudos, encontra-se a revisão de literatura que é um procedimento indispensável para a composição de qualquer trabalho científico. Encerrando aqui a apresentação da presente tese, vale destacar que, também de acordo com as normas do PPPSI UFJF, ela apresenta este capítulo de introdução apresentando o problema a ser investigado e um capítulo de considerações finais articulando os três artigos em questão.

2. Artigo 1

Videogames violentos e envolvimento com bullying/cyberbullying: Revisão sistemática de literatura.

Thiago Virgílio da Silva Stroppa
Clara Effgen Ladeira
Lelio Moura Lourenço

Resumo

Os videogames ocupam grande espaço na vida dos jovens, especialmente os jogos violentos, e existem hipóteses que correlacionam o uso desses com comportamentos agressivos. O artigo propõe-se a investigar o status da literatura nacional/internacional a respeito da relação entre bullying/cyberbullying/violência escolar e videogames violentos a partir de uma revisão sistemática de literatura realizada em três idiomas (inglês, espanhol e português) em seis bases de dados. Foram selecionados 21 artigos para leitura completa e análise, os resultados observados foram conflitantes, visto que 15 artigos corroboram a existência da relação e cinco não corroboram. A variável gênero demonstrou influência na tipologia dos jogos utilizados e nas formas de agressão predominantemente cometidas. Conclui-se que ainda não há consenso sobre a existência ou não de correlação entre jogos violentos e bullying/cyberbullying, entretanto alguns estudos apresentam indícios para a correlação positiva entre as variáveis.

Palavras-chave: Bullying; Cyberbullying; Violência escolar; Videogames; Videogames violentos.

Violent videogames and involvement with bullying/cyberbullying: Systematic literature review

Abstract

Video games occupy a large space in the lives of young people, especially violent games, and there are hypotheses that correlate their use with aggressive behaviours. The article aims to investigate the status of national/international literature on the relationship between bullying/cyberbullying/school violence and violent video games from a systematic literature review carried out in three languages (English, Spanish and Portuguese) in six databases. Twenty-one articles were selected for complete reading and analysis, the results observed were conflicting, since 15 articles corroborate the existence of the relationship and five do not. The gender variable showed an influence on the typology of games used and on the forms of aggression predominantly committed. It is concluded that there is still no consensus on the existence or not of a correlation between violent games and bullying/cyberbullying, however some studies show evidence for a positive correlation between the variables.

Keywords: Bullying; Cyberbullying; Scholar violence; Video games; Violent video games.

Artigo 2

Utilização de videogames violentos e bullying: Um estudo com alunos dos anos finais do ensino fundamental de uma escola particular de Juiz de Fora.

Resumo

O bullying é um fenômeno mundial que tem sido alvo de grandes preocupações decorrentes dos riscos que acarreta para os envolvidos. Detectou-se a partir de uma revisão de literatura que alguns estudos internacionais se dedicaram sobre a temática da possível relação do bullying com a utilização de jogos violentos. A relação entre os videogames violentos e o comportamento dos jovens continua a ser contestada na literatura acadêmica, sendo possível encontrar tanto resultados que apontam para a inexistência de uma relação quanto resultados que apontam para o oposto. Tendo em vista a existência de publicações internacionais na temática, mas a permanência de lacunas diante de diversos tipos de resultados, o objetivo principal deste estudo é verificar e explorar a existência ou não da correlação entre a utilização de videogames violentos e o envolvimento com bullying. A pesquisa é dividida em duas partes, a primeira parte quantitativa, através da aplicação do questionário de Bullying de Olweus, um questionário sobre os hábitos relativos ao uso de jogos eletrônicos e um questionário sociodemográfico com 97 estudantes dos anos finais do ensino fundamental de uma escola particular de Juiz de Fora. A segunda parte é relativa à realização de entrevistas semiestruturadas com oito destes estudantes. Os questionários aplicados foram tabulados no software Statistical Package for Social Sciences (SPSS versão 21.0) e as entrevistas foram transcritas e submetidas ao procedimento de análise de conteúdo. Tanto o estudo quantitativo quanto o qualitativo demonstraram que os jogos de videogames ocupam um grande tempo no dia a dia dos estudantes, sendo assim esse tempo de uso e o conteúdo presente nos jogos precisam ser monitorados pelos pais ou responsáveis, entretanto poucos pais/responsáveis sequer conhecem ou utilizam as classificações indicativas. De forma geral, os resultados indicaram que a utilização de videogames violentos está relacionada com envolvimento em bullying nas três formas utilizadas para avaliar o jogo violento e considerando ou não a frequência de uso, principalmente no que tange os agressores. Considera-se de suma importância que mais estudos dedicados a temática precisam ser realizados, principalmente no cenário nacional, para que seja possível elucidar a possível relação entre videogames violentos e bullying.

Palavras-chave: videogame violento; jogos eletrônicos; bullying.

Use of violent video games and bullying: A study with students in the final years of elementary school at a private institution in Juiz de Fora.

Abstract

Bullying is a worldwide phenomenon that has been the subject of great concern due to the risks for those involved. A literature review has identified some studies dedicated to the subject of the possible relationship between bullying and the use of violent games. The relationship between violent video games and young people's behavior continues to be disputed in the academic literature, as it is possible to find research that points to the inexistence of a relationship and results that suggest the opposite. Despite the existence of international publications on the subject, there are still gaps due to the different conclusion in existing research. Thus, the main objective of this study is to verify and explore the existence of a correlation between the use of violent video games and involvement with bullying. The research is divided into two parts, the first is quantitative and consists of the application of the Olweus Bullying questionnaire, apart from a sociodemographic questionnaire and one about the habits related to the use of electronic game. These were applied to 97 students in the final years of elementary school in a private institution from Juiz de Fora. The second part consists of the execution of semi-structured interviews with eight of these students. The questionnaires were tabulated in the Statistical Package for Social Sciences software (SPSS version 21.0), and the interviews were transcribed and submitted to the content analysis procedure. Both the quantitative and qualitative studies showed that video games take up a lot of time in students' daily lives. Although the time of exposure and the content present in the games could be monitored by parents or guardians, few parents/guardians even know or use the ratings. In general, the results indicate that the use of violent video games is related to involvement in bullying in the three methods applied to evaluate the violent game despite the frequency of use, especially with regard to the aggressors. It is considered extremely important that more studies dedicated to the subject are carried out, especially in the national scenario, to elucidate the possible relationship between violent video games and bullying.

Key words: Violent videogame; Electronic games; bullying.

Artigo 3

Utilização de videogames violentos e envolvimento com *cyberbullying*: Um estudo com estudantes universitários no Brasil.

Resumo

O *cyberbullying* é um fenômeno crescente e os danos causados pelo mesmo são motivos de preocupações em todos os níveis educacionais, inclusive no contexto universitário. Devido a pandemia de Covid-19 e, conseqüentemente, da quarentena e distanciamento social necessários para reduzir o contágio do vírus, a internet se tornou crucial para o cotidiano levando, inclusive, a um aumento no uso das mídias sociais. Alguns trabalhos tem se dedicado a identificar, estudar e compreender fatores que estão relacionados aos comportamentos violentos, como por exemplo, o *cyberbullying*. Neste sentido, os videogames, principalmente os violentos, são também estudados na busca pela compreensão da relação do uso do mesmo com o envolvimento em situações de *cyberbullying*. Com o objetivo de investigar a relação entre essas variáveis utilizou-se da análise multivariada, em busca de um modelo probabilístico utilizando regressão logística binária, para identificar as variáveis relacionadas as possibilidades de ser vítima ou agressor de *cyberbullying*. Participaram da pesquisa, de forma online, 283 graduandos de instituições de ensino superior de todo o Brasil. Os participantes da pesquisa responderam três questionários: questionário sociodemográfico, Questionário de *cyberbullying* no Ensino Superior adaptado para o Brasil (QCES-BR) e um questionário com questões relativas à utilização de videogames. Como resultados, cerca de 60% dos universitários foram classificados como vítimas e aproximadamente 32% como agressores. Observou-se que tanto os universitários vítimas quanto os agressores de *cyberbullying* são mais jovens, começaram a jogar videogames mais cedo, jogam com maior frequência e apresentam uma maior classificação de uso de jogos violentos pelos três critérios utilizados. Adentrando a análise multivariada foi observado, para vítimas, que a maior probabilidade de ser vítima de *cyberbullying* ocorre nos universitários com maior somatório de jogos violentos utilizando os descritores de conteúdo da ESRB e considerando a frequência de uso dos jogos. O modelo mostrou-se válido para a classificação dos universitários como vítima de *cyberbullying*, sendo que 10% da variabilidade no status de vítima de *cyberbullying* poderiam ser explicados. Para os agressores, observou-se que a maior probabilidade de ser agressor de *cyberbullying* ocorre nos universitários solteiros, que fazem uso de drogas, que começaram a jogar videogames mais cedo e que possuem maior somatório de jogos violentos pelos descritores da ESRB e considerando a frequência de uso do jogo. O modelo mostrou-se válido para a classificação dos universitários como agressor de *cyberbullying*. 23% da variabilidade no status de agressor de *cyberbullying* poderiam ser explicados. Sendo assim, acredita-se que este estudo é um primeiro passo e que outros são necessários, principalmente no contexto nacional, visando a elucidação da questão dos jogos de videogames violentos e *cyberbullying*.

Palavras-chave: Videogame violento; jogos eletrônicos; cyberbullying.

Violent video game use and involvement with cyberbullying: A study with university students in Brazil.

Abstract

Cyberbullying is a growing phenomenon and the damage caused by it is a matter of concern at all educational levels, including in the university context. Due to the Covid-19 pandemic and, consequently, the quarantine and social distancing necessary to reduce the dissemination of the virus, the internet has become crucial for everyday life, leading to an increase in the use of social media. Some research has been dedicated to identifying, studying, and understanding factors that are related to violent behavior, such as cyberbullying. In this sense, video games, especially violent ones, are also studied seeking to understand the relationship between their use and involvement in cyberbullying situations. In order to investigate the relationship between these variables, multivariate analysis was used to develop a probabilistic model using binary logistic regression, to identify variables related to the probability of being a victim or aggressor in the cyberbullying context. Data from 283 undergraduates from higher education institutions throughout Brazil was gathered through an online survey. The research participants answered three questionnaires: a sociodemographic questionnaire, a questionnaire on cyberbullying in higher education adapted for Brazil (QCES-BR) and a questionnaire with questions related to the use of video games. As a result, about 60% of university students were classified as victims and approximately 32% as aggressors. It was observed that both university victims and perpetrators of cyberbullying are younger, started playing video games earlier, play more often and have a higher rating of use of violent games by the three criteria used. Within the multivariate analysis, it was observed that the highest probability of being a victim of cyberbullying occurs in university students with the highest sum of violent games using the ESRB content descriptors and considering the frequency of use of the games. The model proved to be valid for the classification of university students as victims of cyberbullying, with 10% of the variability in the status of victim of cyberbullying being explained. For aggressors, it was observed that the highest probability of being a cyberbullying aggressor occurs in single university students, who use drugs, started playing video games earlier, and have a greater sum of violent games by the ESRB descriptors considering the frequency of use about the game. The model proved to be valid for classifying college students as cyberbullying aggressors with 23% of the variability in the cyberbullying aggressor status being explained by the model. Therefore, it is believed that this study is a first step and that others are necessary, especially in the national context, aiming to elucidate the issue of violent video games and cyberbullying.

Keywords: Violent video game; electronic games; cyberbullying.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

O bullying e o cyberbullying são fenômenos preocupantes que demandam atenção e investigações (Cedillo-Ramirez, 2020; Malta et al., 2019; Mello, et al., 2017; Oliveira & Pereira, 2019; Silva et al., 2011; UNESCO, 2019), neste sentido entende-se que é importante estudar e entender os fatores que estão relacionados as suas manifestações. O artigo dois, com alunos dos anos finais do ensino fundamental de uma escola particular de Juiz de Fora, encontrou que 17,5% dos participantes são vítimas de bullying, 13,4% agressores e 10,3% vítimas agressoras. No artigo três, realizado durante o período de isolamento social devido a COVID19, com graduandos de todo o Brasil identificou que cerca de 60% dos universitários foram, em algum momento da vida, vítimas de cyberbullying e aproximadamente 32% foram agressores. Em específico ao artigo três e as altas taxas de cyberbullying encontradas, é possível destacar que estudos têm constatado esse aumento no cyberbullying (Zhu et al., 2021); entretanto é necessário um pouco de cautela, pois estes números podem ter sido inflados especificamente neste período de pandemia. Isto, porque de forma geral, o uso das mídias sociais pode ser benéfico para a manutenção dos vínculos sociais afastados (Rideout & Fox, 2018), entretanto pode também possibilitar uma propagação da violência ou *cyberbullying*. Neste período de isolamento, o alto uso de internet e mídias sociais conduziram a comportamentos disfuncionais e diversas evidências que sugerem um crescimento sem precedentes no uso da internet (Awan et. al., 2021).

A revisão de literatura realizada para embasar o presente estudo destacou que existem resultados conflitantes, entretanto 15 publicações corroboram com a existência de uma relação entre o uso de videogames violentos e comportamentos de bullying/cyberbullying, enquanto apenas cinco não corroboram. Além disso, vale apontar a inexistência de um instrumento validado para o rastreamento e identificação do uso de videogames ou videogames violentos, em sua maioria esses questionários são delineados, com fundamentação científica, especificamente para cada pesquisa. Essas variações acabam por gerar diversas formas de avaliar não somente a exposição ao jogo violento como até mesmo a classificação de um jogo como violento ou não. A classificação de um jogo violento, quando é utilizado algum sistema de classificação indicativa em pesquisas sempre utiliza a classificação da ESRB (Entertainment Software Ratings Board), portanto também aponta-se aqui a importância de que estudos possam ser delineados utilizando as classificações indicativas de outros locais e,

possivelmente, até testando associações entre a ESRB e estas outras. Outra forma comumente utilizada nos estudos é a avaliação feita pelo próprio jogador sobre o conteúdo de jogo. No que tange a exposição aos jogos violentos a diversidade fica por conta, por exemplo, de considerar ou não o tempo de uso ou a frequência de uso dos jogos, entretanto essa questão será comentada posteriormente.

Obviamente, é questionável se essas formas de avaliação divergentes não acabariam por conduzir a resultados também divergentes e, esta tese, é o primeiro trabalho a investigar o bullying/cyberbullying considerando essas três formas de avaliação e ainda considerando ou não a frequência de uso do jogo violento. Neste sentido, tanto no estudo com alunos do ensino fundamental quanto com universitários, observou-se uma associação estatisticamente significativa entre os três critérios de classificação. Entretanto a associação encontrada é maior entre o critério de classificação indicativa da ESRB e descritores da ESRB, seguido pelos descritores de conteúdo da ESRB e a classificação do próprio jogador e, por fim, a classificação indicativa da ESRB com a classificação do próprio jogador.

A associação mais forte encontrada entre a classificação indicativa da ESRB e a dos descritores de conteúdo da ESRB pode ser compreendida partindo da ideia de que elas se repetem para cada jogo na listagem de todos os jogos utilizados e são classificações complementares da mesma organização, sendo assim, jogos com conteúdos violentos tendem a ter classificação indicativa para idades também maiores, sendo o inverso também verdade (com exceção de jogos que podem receber uma maior classificação indicativa exclusivamente por outros conteúdos, como sexo, apostas, entre outros). No que tange a classificação realizada pelo próprio jogador, apesar de existente, a associação ser mais fraca pode ser inicialmente entendida pelo fato da classificação feita pelo próprio jogador ser subjetiva, podendo ser enviesada e não correspondendo a realidade presente no jogo (Ferguson & Colwell, 2016).

Acredita-se que um outro ponto que merece destaque e pode permitir entender essa associação mais fraca entre a classificação feita pelos próprios jogadores parte de estudos sobre a dessensibilização e o uso de videogames violentos, os quais apontam que a exposição a videogames violentos pode levar a dessensibilização à violência (Brockmyer, 2015; Funk et. al., 2003; Yao & Gao, 2019). Sendo assim, a hipótese gira em torno de que as pessoas que utilizam esses jogos violentos tendem a se acostumar

com esses conteúdos, não considerando que eles sejam tão violentos, portanto atribuem uma classificação de violência menor a ele e isso geraria essa associação mais fraca entre esse critério e o critério da ESRB.

Entretanto, é útil recapitular que, apesar destas críticas houve associação estatisticamente significativa entre os três critérios de classificação para jogo violento em ambos os estudos, ou seja, tanto com os estudantes dos anos finais do ensino fundamental quanto para os graduandos. Concluindo esse ponto sobre a importância de como mensurar se um jogo é violento ou não e também sobre a exposição a este, é necessário dizer que não se trata de unicamente defender que uma forma é melhor ou pior que as outras, mas entender que cada uma apresenta suas vantagens e desvantagens, possuem limitações e é necessário estar ciente disso e questionar se formas diferentes não acabam por conduzir à resultados diferentes.

Especificamente ao artigo 2, sobre bullying e videogames violentos com estudantes dos anos finais do ensino médio, os resultados quantitativos e qualitativos demonstram que os jogos violentos ocupam um considerável tempo no cotidiano dos estudantes, sendo assim esse conteúdo precisa ser monitorado pelos pais, entretanto, de acordo com os estudantes, poucos pais conhecem ou utilizam as classificações indicativas. Considera-se que o controle parental é uma importante ferramenta para minimizar a exposição à violência nos jogos (DeCamp, 2019; Laczniak et al., 2017, Zhai et al., 2019).

Também neste estudo, sucintamente, os resultados indicaram que a utilização de videogames violentos está correlacionada com envolvimento em bullying nas três formas utilizadas para avaliar o jogo violento e considerando ou não a frequência de uso, principalmente no que tange os agressores. Mais especificamente, os agressores ou vítimas-agressoras apresentaram maior somatório de jogo violento quando comparados aos não envolvidos ou vítimas, tanto no critério dos descritores da ESRB quanto na classificação indicativa da ESRB. Quando analisada a percepção do jogador houve diferença significativa entre o agressor e o não envolvido, independente da frequência de uso, sendo maiores os valores de jogo violento entre os agressores. Entretanto, apenas quando não se considera a frequência de uso, também houve diferenças estatisticamente significantes entre as vítimas e os agressores. Isto, de certa forma reforça a ideia

salientada anteriormente; ou seja, a importância da forma utilizada para mensurar a exposição aos jogos violentos, pois ela pode acabar por conduzir a resultados diferentes.

O artigo três, por sua vez, identificou que tanto os universitários classificados como vítimas quanto os classificados como agressores de cyberbullying são mais jovens, começaram a jogar videogames quando eram mais novos, jogam com maior frequência e apresentam uma maior classificação de jogo violento nas três formas utilizadas no estudo. No que diz respeito à utilização de análise multivariada na busca de um modelo probabilístico utilizando regressão logística binária para identificar as variáveis relacionadas as possibilidades de vivitmização de cyberbullying foi estabelecido um modelo que ficou composto por uma única variável explicativa e explica apenas 10% da variância do fenômeno. Entretanto, uma maior probabilidade de vitimização de cyberbullying ocorre nos universitários com maior somatório de jogos violentos utilizando os descritores de conteúdo da ESRB e considerando a frequência de uso dos jogos. O modelo gerado pode ser considerado um modelo mais sensível do que específico, isto porque apresentou acurácia de 66,7% na classificação do universitário como vítima de cyberbullying, sendo que a sensibilidade (acerto das Vítimas) foi de 84,4% e a especificidade (acerto das Não Vítimas) foi de 33,3%;

Para os agressores, o modelo foi mais diversificado e robusto, composto por mais variáveis explicativas, sendo que poderia explicar 23% da variabilidade no status de agressor de cyberbullying. Uma maior probabilidade de ser agressor de cyberbullying ocorre nos universitários solteiros, que fazem uso de drogas, que começaram a jogar videogames mais cedo e que possuem maior somatório de jogos violentos pelos descritores considerando a frequência de uso do jogo. O modelo apresentou acurácia de 65,3% na classificação do universitário como agressor de cyberbullying, sendo que a sensibilidade (acerto dos Agressores) foi de 65,9% e a especificidade (acerto dos Não Agressores) foi de 64,9%.

Para compreender melhor esses resultados, em um antigo livro dedicado a temática dos jogos violentos e seus efeitos, Anderson, Gentile e Buckley (2007) destacavam o entendimento que a agressão humana é um fenômeno multicausal, portanto porque alguém age agressivamente em uma determinada situação é influenciado por centenas de fatores, sejam fatores proximais e/ou distais, alguns pessoais e outros situacionais. Sendo assim, considerando que existem centenas de

variáveis que têm alguma influência sobre um indivíduo agir de determinada forma, não devemos esperar que uma única variável represente um grande percentual da variância na agressão (Anderson, Gentile e Buckley, 2007). Plante et al. (2020) enfatizam que quando surge o assunto de videogames violentos, geralmente é por um de dois motivos: insistir que a violência da mídia está transformando nossos filhos em assassinos; ou negar que a mídia tenha algum efeito sobre nós e dizer que qualquer pessoa que diz o contrário está realizando uma cruzada moral contra os videogames. Entretanto, eles ainda salientam que, como a maioria das questões complexas, os efeitos da violência na mídia ou videogames não são tão óbvios e diretos, portanto precisam ser estudados e debatidos com seriedade.

Neste sentido, vale salientar novamente as possíveis diferenças encontradas em estudos quando são utilizadas diversas formas de mensurar a violência em um jogo, inclusive a frequência de uso, tendo em vista que a análise do presente estudo, utilizando os mesmo dados, encontrou somente a variável de jogos violentos pelos descritores da ESRB considerando a frequência de uso dos jogos como uma variável explicativa para os dois modelos (vítimas e agressores).

A frequência de uso do jogo violento ainda merece um destaque na tese como um todo, principalmente pelo fato de gerar alguns resultados que podem ser considerados mistos. Isto porque em algumas análises a frequência de uso do jogo violento pareceu importante e decisiva na identificação da relação tanto com o bullying quanto com o cyberbullying, gerando diferenças nos resultados quando se utiliza ou não a frequência de uso; entretanto, em outras análises foram encontradas estatísticas significantes independentemente da frequência de uso. Sendo assim, essa questão que merece atenção, pode ser melhor aprofundada em próximas pesquisas almejando uma melhor compreensão da frequência de uso de jogo violento e seus desdobramentos.

Dadas as limitações do estudo, principalmente a especificidade da amostra no primeiro estudo, tendo em vista que são alunos de uma única escola particular de Juiz de Fora e, no segundo estudo, principalmente ao tamanho da amostra tendo em vista as dimensões continentais e especificidades do Brasil, além de ambos estudos terem sido atravessados por todo um contexto oriundo da pandemia de Covid-19, acredita-se que esta tese é um passo inicial, que busca colaborar com a elucidação da questão dos jogos de videogames violentos e o bullying/cyberbullying no contexto nacional. Além disso, o

presente estudo coaduna com Poll e Castilhos (2019) quando expõe que a questão não é procurar soluções com a criminalização dos jogos, pois a resposta está na educação e não na criminalização.

Existe a necessidade de que novas pesquisas dedicadas à temática sejam desenvolvidas e que a avaliação sobre o uso de videogames violentos seja debatida. Ainda existem muitas questões que precisam ser respondidas e isto demanda esforços para que novos estudos sejam realizados com maiores amostras, diversas metodologias, utilizando outras variáveis pertencentes aos jogos ou aos próprios participantes (como controle parental), comparando as diversas formas de se avaliar um jogo violento e a exposição ao mesmo (como foi feito neste estudo), utilizando e até comparando as outras classificações indicativas utilizadas pelo mundo, e avaliando o bullying ou cyberbullying em diferentes populações de diversas faixas etárias. Portanto, talvez o desenvolvimento de uma ferramenta/instrumento que possa ser aplicada em diversos estudos possa auxiliar nesta avaliação, criando a possibilidade inclusive de que se avalie a exposição a videogame violento de mais formas simultaneamente.

6. REFERÊNCIAS

- Abramovay, M. (2005). *Cotidiano das escolas: entre violências*. Brasília: UNESCO no Brasil. Disponível em:
<http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001452/145265por.pdf>
- Abramovay, M., & Silva, A. P. (2021) Violências e bullying nas escolas. In: Abramovay, M., Silva, A. P., & Silva, C. A. (orgs). *Ansiedade/Depressão, Drogas, Violências e Bullying no Contexto Escolar: uma reflexão-ação compartilhada com professores e gestores*. 1. ed. Faculdade Latino-Americana de Ciências Sociais, ISBN 978-65-87718-25-5
- Anderson, C. A., & Bushman, B. J. (2001). Effects of violent video games on aggressive behavior, aggressive cognition, aggressive affect, physiological arousal, and prosocial behavior: A meta-analytic review of the scientific literature. *Psychological Science*, 12, 353–359.
- Anderson, C. A., Gentile, D. A., & Buckley, K. E. (2007). *Violent video game effects on children and adolescents: Theory, research, and public policy*. Oxford University Press.
- APA (2018). *Task Force on Violent Media: Technical report on the review of the violent video game literature*. <http://www.apa.org/pi/families/violent-media.aspx>
- APA (2019). APA Task force report on Violent Video Games. <https://www.apa.org/science/leadership/bsa/report-violent-video-games.pdf>
- APA (2020). *APA Resolution on Violent Video Games: February 2020 revision to the 2015 resolution*. <https://www.apa.org/about/policy/resolution-violent-video-games.pdf>
- Barlett, C.P. & Rodeheffer, C. (2009). Effects of realism on extended violent and nonviolent video game play on aggressive thoughts, feelings, and physiological arousal. *Aggressive Behavior*, 35, 213-224.
- Barbosa, A. G., & Freitas, E. S. (2011). Cyberbullying. p. 69-82 In A. J. Barbosa, L. M. Lourenço, & M. B. Pereira (Orgs.), *Bullying: Conhecer e intervir*. Juiz de Fora, Editora UFJF.
- Bedrosova, M., Machackova, H., Šerek, J., Smahel, D., & Blaya, C. (2022). The relation between the cyberhate and cyberbullying experiences of adolescents in the Czech Republic, Poland, and Slovakia. *Computers in Human Behavior*, 126, 107013. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2021.107013>
- Belli, S. & López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital*, 14, 159-179. Recuperado de:
<http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=53701409>

- Brockmyer, J. F. (2015). Playing violent video games and desensitization to violence. *Child and Adolescent Psychiatric Clinics of North America*, 24(1), 65–77. <https://doi.org/10.1016/j.chc.2014.08.001>
- Bushman, B. J., & Huesmann, L. R. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression revisited: A reply to. *European Psychologist*, 19(1), 47–55. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000164>
- Cedillo-Ramirez, L. P. G. (2020). Acoso escolar cibernético en el contexto de la pandemia por COVID-19. *Revista Cubana de Medicina*, 59(4), e1362.
- DeCamp, W. (2019). Parental influence on youth violent video game use. *Social Science Research*, 82, 195–203.
- Elson, M., & Ferguson, C. J. (2014). Twenty-five years of research on violence in digital games and aggression: Empirical evidence, perspectives, and a debate gone astray. *European Psychologist*, 19(1), 33–46. <https://doi.org/10.1027/1016-9040/a000147>
- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. Teoría de la Educación. *Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9(3), 11-28.
- Feng Zhipeng & Hamdan Gani (2022) Interpretable Models for the Potentially Harmful Content in Video Games Based on Game Rating Predictions, *Applied Artificial Intelligence*, 36:1. <https://doi.org/10.1080/08839514.2021.2008148>
- Ferguson, C. J. (2008). The school shooting/violent video game link: Causal relationship or moral panic? *Journal of Investigative Psychology and Offender Profiling*, 5(1–2), 25–37. <https://doi.org/10.1002/jip.76>
- Ferguson, C.J. & Garza, A. (2011). Call of (civic) duty: Action games and civic behavior in a large sample of youth. *Computers in Human Behavior*, 27, 770–775.
- Freire, G. G., & Guerrini, D. (2016). Os Jogos na Sociedade Contemporânea: As Influências dos Avanços Tecnológicos. *Revista de Ensino, Educação e Ciências Humanas*, 17(5), 463. <https://doi.org/10.17921/2447-8733.2016v17n5p463-469>
- Funk, J. B., Buchman, D. D., Jenks, J., & Bechtoldt, H. (2003). Playing violent video games, desensitization, and moral evaluation in children. *Journal of Applied Developmental Psychology*, 24(4), 413–436. [https://doi.org/10.1016/S0193-3973\(03\)00073-X](https://doi.org/10.1016/S0193-3973(03)00073-X)
- Giumetti, G. W., Kowalski, R. M., & Feinn, R. S. (2022). Predictors and outcomes of cyberbullying among college students: A two wave study. *Aggressive Behavior*, 48(1), 40–54. <https://doi.org/10.1002/ab.21992>
- Granic, I., Lobel, A., & Engels, R. C. M. E. (2013). The Benefits of Playing Video Games. *American Psychological Association*, 2.

- Gentile, D. A., P. J. Lynch, J. R. Linder, & D. A. Walsh (2004). The Effects of Violent Video Game Habits on Adolescent Hostility, Aggressive Behaviors, and School Performance. *Journal of Adolescence*, 27 (1), 5–22. doi:10.1016/j.adolescence.2003.10.002.
- Hutchings, J., & Clarkson, S. (2015). Introducing and piloting the KiVa bullying prevention programme in the UK. *Educational & Child Psychology*, 32 (1), p. 49-61.
- Khaled Jr., S. H. (2018). *Videogame e violência: cruzadas morais contra os jogos eletrônicos no Brasil e no mundo*. Ed: Civilização Brasileira; Edição: 1, 504 p.
- Krcmar, M. & Farrar, K. (2009). Retaliatory Aggression and the Effects of Point of View and Blood in *Violent Video Games*. *Mass Communication and Society*, 12,115–138.
- Krug, E.G., Dahlberg, L.L., Mercy, J.A., Zwi, A.B., & Lozano, R. (ed.) (2002). World report on violence and health. Geneva, World Health Organization.
- Laczniak, R. N., Carlson, L., Walker, D., & Brocato, E. D. (2017). Parental restrictive mediation and children’s violent video game play: The effectiveness of the entertainment software rating board (ESRB) rating system. *Journal of Public Policy & Marketing*, 36(1), 70–78. <https://doi.org/10.1509/jppm.15.071>
- Malta, D. C., Mello, F. C. M., Prado, R. R., Sá, A. C. M. G. N., Marinho, F., Pinto, I. V., Silva, M. M. A., & Silva, M. A. I. (2019). Prevalência de bullying e fatores associados em escolares brasileiros, 2015. *Ciência & Saúde Coletiva*, 24(4), 1359–1368. <https://doi.org/10.1590/1413-81232018244.15492017>
- Markey, P. M., & Ferguson, C. J. (2017). *Moral combat: why the war on violent video games is wrong*. Dallas, TX: BenBella Books.
- Martins, M. M. (2017). *Preditores da Vítima de Bullying*. (Dissertação de mestrado). Faculdade de Medicina, Universidade de Lisboa. 44p.
- Melim, F. M. O., & Pereira, B. (2015). Perfis dos intervenientes no bullying: Características desenvolvimentais das crianças envolvidas. In: Lourenço, L. M., & Senra, L. X (Orgs.). *Violência e agressividade: perspectivas psicossociais e educacionais*, 127–154.
- Mello, F. C. M., Silva, J. L., Oliveira, W. A., Prado, R. R., Malta, D. C., & Silva, M. A. I. (2017). The practice of bullying among Brazilian schoolchildren and associated factors, National School Health Survey 2015. *Ciência & Saúde Coletiva*, 22(9), 2939-2948. <https://doi.org/10.1590/1413-81232017229.12762017>
- Minayo, M. C. S. (2005). Violência intrafamiliar: orientações para prática em serviço. In: Ministério da Saúde. Secretaria de Vigilância em Saúde. *Impacto da violência na saúde dos brasileiros*,10-41. Brasília: Ministério da Saúde. Secretaria de Políticas de Saúde.

- Ministério da Saúde (2022). *COVID19 Painel Coronavírus. Painel de casos de doença pelo coronavírus 2019 (COVID-19) no Brasil pelo Ministério da Saúde.* <https://covid.saude.gov.br/>
- Oliveira, J. C. C., & Lourenço, L. M. (2015). Cyberbullying: Cenário Atual e Possibilidades de Intervenção. In: Lourenço, L. M., & Senra, L. X (Orgs.). *Violência e agressividade: perspectivas psicossociais e educacionais*, 155–166.
- Oliveira, P. & Pereira, B. (2019). Cyberbullying in school: A literature review. *Journal of Human Sport and Exercise Supplementary Issue: International Seminar of Physical Education, Leisure and Health*; Castelo Branco, Portugal. <https://repositorium.sdum.uminho.pt/bitstream/1822/61896/1/Oliveira%202019.pdf>
- Olweus, D. (2011). *What is bullying?* Disponível em <<http://www.olweus.org/public2m/bullying.page>>.
- Pereira, B.O., & Pinto, A.P. (Orgs.) (2001). *A escola e a criança em risco - Intervir para prevenir*. Porto, Portugal: ASA Editores.
- Plante, C., Anderson, C. A., Allen, J. J., Groves, C. L., & Gentile, D. A. (2020). *Game on!: Sensible answers about video games and media violence*. Zengen LLC.
- Poll, R. E., & Castilhos, A. P. S. M. (2019). Videogames e criminalização cultural: ensaio sobre a (in)dependência entre jogos violentos e agressividade. *Revista Jurídica da Faculdade de Direito de Santa Maria (FADISMA)*. v.14.
- Savi, R., & Ulbricht, V. R. (2008). Jogos digitais educacionais: Benefícios e desafios. *Novas Tecnologias na Educação*, 6(2).
- Secretaria Nacional de Justiça (2021). *Classificação indicativa: Guia prático audiovisual*. 4ª Edição, Brasília. https://www.gov.br/mj/pt-br/assuntos/seus-direitos/classificacao-1/paginas-classificacao-indicativa/CLASSINDAUDIOVISUAL_Guia_27042022versaofinal.pdf
- Senra, L. X. (2012). Associação entre violência doméstica e bullying em adolescentes da rede pública municipal de Juiz de fora. (Dissertação de mestrado). Programa de pós-graduação em psicologia - UFJF. Disponível em: <http://www.ufjf.br/ppgpsicologia/apresentacao-do-curso/dissertacoes/dissertacoesdefendidas/>
- Silva, A. N., Oliveira, J. C., Lamas, K. A., & Barbosa, A. G. (2011). Pesquisas sobre Bullying no Brasil. In: A. G. Barbosa, L. M. Lourenço & B. Pereira (Orgs.). *Bullying: conhecer e intervir* (1ª Ed.). Editora UFJF.
- Silva, G. R. R., Lima, M. L. C., Acioli, R. M. L., & Barreira, A. K. (2020). Prevalence and factors associated with bullying: Differences between the roles of bullies and victims of bullying. *Jornal de Pediatria*, 96(6), 693–701. <https://doi.org/10.1016/j.jped.2019.09.005>

- Skrzypiec, G., Slee, P., Murray-Harvery, R., & Pereira, B. (2011). School bullying by one or more ways: Does it matter and how do students cope? *School Psychology International*, 32(3) 288–311.
- Souza, S. B., (2016). Cyberbullying: *A violência virtu@l conectada ao mundo real dos estudantes em contextos universitário do Brasil e Portugal* (Tese de Doutorado). Universidade de Lisboa.
- Stelko-Pereira, A. C., & Williams, L. C. A. (2016). Evaluation of a Brazilian School Violence Prevention Program (Violência Nota Zero). *Pensamiento Psicológico*, 14 (1), p. 63-76. doi:10.11144/Javerianacali.PPSI14-1.ebsv
- Stroppa, T. V. S., Gomes, D. A. G., & Lourenço, L. M. (2015). Os jogos eletrônicos e sua relação com a violência: estudos acerca da agressividade. In: Lourenço, L. M.; & Senra, L. X. (Orgs). *Violência e agressividade: Perspectivas psicossociais e educacionais*. Juruá Editora: Curitiba.
- Stroppa, T. V. S., Gomes, D. A. G., & Lourenço, L. M. (2017). Videogames violentos e a violência/agressividade do jogador: uma revisão sistemática de literatura. *Psicologia em Revista*, 23,(3), p. 1012-1033.
- Stroppa, T. V. S., Ladeira, C. E., Amorim, G. S., Gonçalves, G. H. V., Gomes, D. A. G., & Lourenço, L. M. (2021). Principais características sobre o uso de jogos eletrônicos violentos e sua relação com o bullying em adolescentes de uma escola pública. In: Lourenço, L. M., Mendes, F. A. D., Stroppa, T. V. S., & Gomes, D. A. G. (Orgs). *Estudos contemporâneos sobre violência e agressividade humana*. Editora UFJF. ISBN 978-65-89512-07-3.
- Suzuki, F. T. I., Matias, M. V., Silva, M. T. S., & Oliveira, M. P. M. T. (2009). O uso de videogames, jogos de computador e internet por uma amostra de universitários da Universidade de São Paulo. *Jornal Brasileiro de Psiquiatria*, 58(3), 162-168.
- UNESCO (2019). *Violência escolar e bullying: relatório sobre a situação mundial*. 54. ISBN: 978-85-7652-227-0
- Yao, M.; & Gao, X. (2019). The desensitization effect of violent video games. *Advances in Psychology*, 09(02), 286–292. <https://doi.org/10.12677/AP.2019.92037>
- Zhai, Z. W., Hoff, R. A., Howell, J. C., Wampler, J., Krishnan-Sarin, S., & Potenza, M. N. (2019). Differences in associations between problematic video-gaming, video-gaming duration, and weapon-related and physically violent behaviors in adolescents. *Journal of Psychiatric Research*, 121, 47-55. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2019.11.005>
- Zhou, C., Zhan, X., Li, L., & Liu, Y. (2022). Automatic Maturity Rating for Android Apps. *13th Asia-Pacific Symposium on Internetware*, 16–27. <https://doi.org/10.1145/3545258.3545282>

APÊNDICES

APÊNDICE A

Questionário sociodemográfico

QUESTIONÁRIO SOCIODEMOGRÁFICO				
Idade _____ Anos		Data de nascimento: __/__/____		
Sexo: () Masculino () Feminino		Ano escolar/Série: _____		
Religião				
() Católica	() Espírita	() Candomblé	() Budista	() Evangélica
() Umbanda	() Judaica	() Não tem	() Outra. Qual? _____	
Grupo étnico				
() Negro	() Branco	() Pardo	() Amarelo	() Indígena
Quantas pessoas moram na mesma casa que você?				
() Uma () Duas () Três () Quatro () Cinco () Seis ou mais				
Quem são as pessoas que vivem com você? Se necessário marque mais de uma alternativa.				
() Mãe () Pai () Avós () Irmãos				
() Outros. Quem? _____				
Qual o estado civil de seus pais?				
() Casados () União estável () Separados () Divorciados () Outro. Qual? _____				

Na sua casa tem:	Quantos(as)? (Marque X no número correspondente)				
Quantidade de automóveis de passeio exclusivamente para uso particular	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de empregados mensalistas, considerando apenas os que trabalham pelo menos cinco dias por semana	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de máquinas de lavar roupa, excluindo tanquinho	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de banheiros	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
DVD, incluindo qualquer dispositivo que leia DVD e desconsiderando DVD de automóvel	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de geladeiras	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de freezers independentes ou parte da geladeira duplex	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de microcomputadores, considerando computadores de mesa, laptops, notebooks e netbooks e desconsiderando tablets, palms ou smartphones	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de lavadora de louças	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de fornos de micro-ondas	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de motocicletas, desconsiderando as usadas exclusivamente para uso profissional	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais
Quantidade de máquinas secadoras de roupas, considerando lava e seca	() Zero	() Um	() Dois	() Três	() Quatro ou mais

A água utilizada neste domicílio é proveniente de?		
() Rede geral de distribuição () Poço ou nascente () Outro meio		
Considerando o trecho da rua do seu domicílio, você diria que a rua é:		
() Asfaltada/Pavimentada () Terra/Cascalho		

Qual é o grau de instrução do(a) chefe da família? Considere como chefe da família a pessoa que contribui com a maior parte da renda do domicílio.

- () Analfabeto / Fundamental I incompleto
 () Fundamental I completo / Fundamental II incompleto
 () Fundamental II completo / Médio incompleto
 () Médio completo / Superior incompleto
 () Superior completo

Pertencimento/Participação de Grupos

Você pertence ou já pertenceu a grupos?

- () Sim, desde que idade? _____ () Não

Se sim, qual grupo você pertence?

- () Bonde/Galera () Skate () Rap () Funk () Banda(s)
 () Grupo religioso () Outros. Qual? _____

Você já fez ou faz uso de bebida alcoólica?

- () Sim, desde que idade? _____ () Não

Com que frequência você fez ou faz uso de bebidas alcoólicas?

- () Atualmente não bebo
 () Menos que 1 vez por mês
 () 1 a 2 dias por mês
 () 2 a 5 dias por mês
 () 1 a 2 dias por semana
 () 2 a 3 dias por semana
 () 3 a 4 dias por semana
 () 5 a 6 dias por semana
 () Todos os dias

Qual a bebida você usou ou usa com maior frequência?

- () Cerveja/Chopp
 () Vinho
 () Cachaça/Pinga
 () Uísque/ Vodka/ Conhaque
 () Outra, qual? _____

Você já fez ou faz uso de drogas?

- () Sim, desde que idade? _____ () Não

Com que frequência você fez ou faz uso de drogas?

- () Atualmente não uso
 () Menos que 1 vez por mês
 () 1 a 2 dias por mês
 () 2 a 5 dias por mês
 () 1 a 2 dias por semana
 () 2 a 3 dias por semana
 () 3 a 4 dias por semana
 () 5 a 6 dias por semana
 () Todos os dias

Qual droga você usou ou usa com maior frequência?

- () Maconha
 () Crack
 () LSD
 () "Loló"
 () Cocaína
 () Ecstasy
 () Outra, qual? _____

APÊNDICE B
Questionário sobre o uso de videogames

QUESTIONÁRIO SOBRE VIDEOGAMES								
Responda as questões abaixo com atenção e considere como videogames/jogos eletrônicos qualquer tipo de jogo eletrônico (videogames, dispositivos portáteis, computador, notebook, tablet e celular).								
1- Você joga video games/jogos eletrônicos (computador, videogame, tablet, celular e etc)?								
() Sim () Não								
2- Na sua casa existem quantos itens abaixo?		Marque X no número correspondente						
Televisão	()Zero	()Um	()Dois	()Três	()Quatro ou mais			
Computador/notebook	()Zero	()Um	()Dois	()Três	()Quatro ou mais			
Videogame (Xbox, PlayStation, etc)	()Zero	()Um	()Dois	()Três	()Quatro ou mais			
Jogos portáteis (Jogos em tablet, celular, psp, nintendo switch).	()Zero	()Um	()Dois	()Três	()Quatro ou mais			
3- Com qual idade você começou a utilizar jogos eletrônicos?								
4- Seus pais ou responsáveis controlam a quantidade de tempo que você pode usar jogos eletrônicos?								
Sim () Não ()								
5- Seus pais ou responsáveis controlam o jogo que você usa (proibem que você jogue algum jogo específico)?								
Sim () Não ()								
6- Normalmente, quantos dias por semana você utiliza jogos eletrônicos?								
() Nenhum dia ()Um dia ()Dois dias ()Três dias ()Quatro dias ()Cinco dias ()Seis dias ()Todos os dias								
7- Em relação à média de horas por dia que você utiliza jogos eletrônicos		Marque com um X a opção correspondente						
		Menos de 1h	1h	2hs	3hs	4hs	5hs	Mais de 5hs
Durante a semana (Segunda a Sexta)		()	()	()	()	()	()	()
Durante o fim de semana		()	()	()	()	()	()	()
8- Em relação aos jogos eletrônicos...		Marque com um X a opção correspondente						
		Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre		
Você utiliza jogos online?		()	()	()	()	()		
Você participa de chat/bate-papo?		()	()	()	()	()		
Você participa de campeonatos?		()	()	()	()	()		
Você assiste campeonatos?		()	()	()	()	()		
Você assiste pessoas jogando?		()	()	()	()	()		
9- Em quais lugares citados abaixo costuma usar jogos eletrônicos		Marque com um X a opção correspondente						
		Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre		
Em casa		()	()	()	()	()		
Na escola		()	()	()	()	()		
Em um carro ou ônibus		()	()	()	()	()		
Na casa de amigos ou parentes		()	()	()	()	()		
Outro local. Qual?		()	()	()	()	()		
10- Com quem você utiliza jogos eletrônicos		Marque com X a opção correspondente						
		Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre		
Sozinho		()	()	()	()	()		
Com irmãos mais novos		()	()	()	()	()		
Com irmãos mais velhos		()	()	()	()	()		
Com adultos (pais, tios, etc)		()	()	()	()	()		
Com amigos de idades próximas a sua		()	()	()	()	()		
Com amigos online		()	()	()	()	()		
Com pessoas que só conhece pela internet		()	()	()	()	()		
Outro. Qual?		()	()	()	()	()		

11- Abaixo, classifique os cinco (5) jogos eletrônicos mais utilizados por você e responda as perguntas que seguem de acordo com cada jogo:

a) Título/nome do jogo:					
Você joga este jogo:	() Raramente	() Às vezes	() Sempre		
Sobre as suas considerações em relação ao jogo...	Marque com X a opção que corresponde				
	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
O jogo é difícil?	()	()	()	()	()
O jogo é agradável?	()	()	()	()	()
O jogo é violento?	()	()	()	()	()
O gráfico do jogo é sangrento?	()	()	()	()	()
O jogo é realista?	()	()	()	()	()
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	()	()	()	()	()

b) Título/nome do jogo:					
Você joga este jogo:	() Raramente	() Às vezes	() Sempre		
Sobre as suas considerações em relação ao jogo...	Marque com X a opção que corresponde				
	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
O jogo é difícil?	()	()	()	()	()
O jogo é agradável?	()	()	()	()	()
O jogo é violento?	()	()	()	()	()
O gráfico do jogo é sangrento?	()	()	()	()	()
O jogo é realista?	()	()	()	()	()
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	()	()	()	()	()

c) Título/nome do jogo:					
Você joga este jogo:	() Raramente	() Às vezes	() Sempre		
Sobre as suas considerações em relação ao jogo...	Marque com X a opção que corresponde				
	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
O jogo é difícil?	()	()	()	()	()
O jogo é agradável?	()	()	()	()	()
O jogo é violento?	()	()	()	()	()
O gráfico do jogo é sangrento?	()	()	()	()	()
O jogo é realista?	()	()	()	()	()
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	()	()	()	()	()

d) Título/nome do jogo:					
Você joga este jogo:	() Raramente	() Às vezes	() Sempre		
Sobre as suas considerações em relação ao jogo...	Marque com X a opção que corresponde				
	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
O jogo é difícil?	()	()	()	()	()
O jogo é agradável?	()	()	()	()	()
O jogo é violento?	()	()	()	()	()
O gráfico do jogo é sangrento?	()	()	()	()	()
O jogo é realista?	()	()	()	()	()
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	()	()	()	()	()

e) Título/nome do jogo:					
Você joga este jogo:	<input type="checkbox"/> Raramente	<input type="checkbox"/> Às vezes	<input type="checkbox"/> Sempre		
Sobre as suas considerações em relação ao jogo...	Marque com X a opção que corresponde				
	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O jogo é agradável?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O jogo é violento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
O jogo é realista?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

APÊNDICE C
Roteiro de entrevista

EIXO 1– Perguntas relativas à utilização de videogames

- 1- Você joga videogames/jogos digitais (computador, videogame, tablet, celular etc)?
- 2- Você gosta de jogar videogames? O que você acha interessante quando joga?
- 3- Quanto tempo em média você joga por dia?
- 4- Qual o seu tipo/estilo de jogo preferido?
- 5- Quais os jogos que você mais gosta? Você considera que esses jogos são violentos?
- 6- O que é um jogo violento para você?
- 7- Quantos e quais videogames “plataforma”/console você tem em casa?
- 8- Onde você costuma jogar videogames jogos eletrônicos? (casa, casa de amigos, lan house...etc).
- 9- Você costuma jogar sozinho ou com alguém? (Sozinho, irmãos, pais, amigos, online)
- 10- Você assiste vídeos sobre games?
- 11- Quanto tempo em média você assiste esses vídeos por dia?

EIXO 2 – Perguntas relativas ao controle/monitoramento dos pais/responsáveis em relação ao uso de videogames

- 1- Seus pais/responsáveis conhecem os jogos que você joga?
- 2- Seus pais/responsáveis conhecem a classificação indicativa de idade dos jogos que você joga?
- 3- Seus pais/responsáveis sabem que os jogos contam com uma classificação indicativa para a idade?
- 4- Seus pais/responsáveis te proibem de jogar algum jogo? Por quê?
- 5- Seus pais/responsáveis limitam o tempo que você joga videogames? Por quê?
- 6- Você joga esses jogos escondido dos seus pais/responsáveis?

EIXO 3 – Perguntas relacionadas ao envolvimento com bullying.

- 1- O que você acha da sua escola? Você gosta dela?
- 2- Você sabe o que é bullying?
- 3- O que você acha sobre o bullying?
- 4- Você já viu alguém colocar apelido, xingar ou agredir alguém sendo que esta pessoa ficou chateada por causa disso? Como foi? Quando ocorreu?
- 5- Você colocou apelido, xingou ou agrediu alguém sendo que esta pessoa ficou chateada por causa disso? Como foi? Quando ocorreu?
- 6- Já te colocaram apelido, xingaram ou agrediram você e você ficou chateado por causa disso? Como foi? Quando ocorreu?
- 7- Se você vir um amigo seu nessa situação o que você faz? O que você diz?

APÊNDICE D

Termo de Assentimento



UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA

PRÓ-REITORIA DE PESQUISA
COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA EM SERES HUMANOS - CEP/UFJF
36036-900 JUIZ DE FORA - MG - BRASIL



TERMO DE ASSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidar você a participar como voluntário(a) da pesquisa "Bullying e a utilização de vídeo games violentos: Um estudo correlacional". O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é o fato de o bullying ocorrer nas escolas e fazer mau a todos os envolvidos, sendo que existem estudos que buscam investigar a possível relação entre o uso de jogos de vídeo games violentos e o bullying. Nesta pesquisa pretendemos estudar a existência ou não dessa relação, uma vez que não existe uma única ideia sobre este tema. Para esta pesquisa realizaremos as seguintes atividades: aplicação do questionário sociodemográfico, questionário sobre bullying, questionário sobre o uso de jogos eletrônicos e a realização de entrevistas, gravadas em áudio, com alguns alunos(as) do 6º ao 9º ano de escolas públicas e particulares de Juiz de Fora. Todas as atividades serão realizadas com a autorização da instituição escolar e realizadas dentro das dependências da mesma. Esta pesquisa tem risco mínimo, ou seja, apresenta o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler, etc. A pesquisa pode ajudar a entender a relação entre o uso de vídeo games violentos e o envolvimento em comportamento de bullying, permitindo com que novos projetos possam ser realizados visando a diminuição do bullying e adoção de comportamentos mais saudáveis.

Para participar desta pesquisa, o responsável por você deverá autorizar e assinar um termo de consentimento. Para participar deste estudo você não vai ter nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, você tem assegurado o direito à indenização. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar a qualquer momento. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido(a). O pesquisador não vai divulgar seu nome. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a permissão do responsável por você.

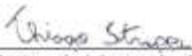
Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar. O responsável por você poderá retirar o consentimento ou interromper a sua participação a qualquer momento.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos com para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Sei que a qualquer momento poderei solicitar novas informações, e o meu responsável poderá modificar a decisão de participar se assim o desejar. Tendo o consentimento do meu responsável já assinado, declaro que concordo em participar da pesquisa e que me foi dada à oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Juiz de Fora, ____ de _____ de 20__.

Assinatura do (a) menor


Assinatura do (a) pesquisador (a)

Nome do Pesquisador responsável: Thiago Virgílio da Silva Stroppa
Universidade Federal de Juiz de Fora/ ICH / Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Doutorado
CEP: 36036-900
Fone: (32) 98805-9683
E-mail: thiagostroppa@hotmail.com

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:
CEP - Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos - UFJF
Campus Universitário da UFJF
Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa
CEP: 36036-900
Fone: (32) 2102- 3768 / E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br

APÊNDICE E

TCLE



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO/RESPONSÁVEIS

O menor _____, sob sua responsabilidade, está sendo convidado (a) como voluntário (a) a participar da pesquisa "Bullying e a utilização de video games violentos: Um estudo correlacional". O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é o fato de o bullying estar presente nas escolas e ser um fenômeno prejudicial aos envolvidos, existindo estudos que buscam investigar a possível relação entre o uso de jogos de video games violentos e o envolvimento em situações de bullying. Nesta pesquisa pretendemos verificar e explorar a existência ou não de tal relação, uma vez que não se existe um consenso na literatura.

Caso você concorde na participação do menor, vamos fazer as seguintes atividades com ele: aplicação do questionário sócio demográfico, questionário sobre bullying, questionário sobre o uso de jogos eletrônicos e a realização de entrevistas, gravadas em áudio, com alguns alunos(as) do 6º ao 9º ano de escolas públicas e particulares de Juiz de Fora. Todas as atividades serão realizadas com a autorização da instituição escolar e realizadas dentro das dependências da mesma. Esta pesquisa tem risco mínimo, ou seja, apresenta o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler, etc. A pesquisa pode ajudar a entender a relação entre o uso de video games violentos e o envolvimento em comportamentos de bullying, permitindo com que novos projetos possam ser realizados visando a diminuição do bullying e adoção de comportamentos mais saudáveis.

Para participar desta pesquisa, o menor sob sua responsabilidade e você não terão nenhum custo, nem receberão qualquer vantagem financeira. Apesar disso, caso sejam identificados e comprovados danos provenientes desta pesquisa, o menor tem assegurado o direito à indenização.

Ele terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Você como responsável pelo menor poderá retirar seu consentimento ou interromper a participação dele a qualquer momento. Mesmo que você queira deixá-lo participar agora, você pode voltar atrás e parar a participação a qualquer momento. A participação dele é voluntária e o fato em não deixá-lo participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que ele é atendido. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando a pesquisa for finalizada. O nome ou o material que indique a participação do menor não serão liberados sem a sua permissão. O menor não será identificado em nenhuma publicação.

Este termo de consentimento encontra-se impresso em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra será fornecida a você. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos com para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para os fins acadêmicos e científicos.

Declaro que concordo em deixá-lo participar da pesquisa e que me foi dada a oportunidade de ler e esclarecer as minhas dúvidas.

Juiz de Fora, ____ de _____ de 20 ____.

Assinatura do (a) Responsável

Thiago Stroppa

Assinatura do (a) Pesquisador (a)

Nome do Pesquisador Responsável: Thiago Virgílio da Silva Stroppa
Universidade Federal de Juiz de Fora/ ICH / Programa de Pós-Graduação em Psicologia – Doutorado
CEP: 36036-900
Fone: (32) 98805-9683
E-mail: thiagostroppa@hotmail.com

Em caso de dúvidas, com respeito aos aspectos éticos desta pesquisa, você poderá consultar:
CEP - Comitê de Ética em Pesquisa com Seres Humanos - UFJF
Campus Universitário da UFJF
Pró-Reitoria de Pós-Graduação e Pesquisa
CEP: 36036-900
Fone: (32) 2102- 3700 / E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br

APÊNDICE F

Questionário Sociodemográfico

Questionário sócio-demográfico

Sobre seus dados pessoais

3. Idade (Números apenas) *

4. Gênero *

Marcar apenas uma oval.

Masculino

Feminino

Prefiro não responder

Outro: _____

5. Orientação Sexual *

Marcar apenas uma oval.

Heterossexual

Homossexual

Bissexual

Prefiro não responder

Outro: _____

6. Qual estado você reside? *

Marcar apenas uma oval.

- Acre
- Alagoas
- Amapá
- Amazonas
- Bahia
- Ceará
- Distrito Federal
- Espírito Santo
- Goiás
- Maranhão
- Mato Grosso
- Mato Grosso do Sul
- Minas Gerais
- Pará
- Paraíba
- Paraná
- Pernambuco
- Piauí
- Rio de Janeiro
- Rio Grande do Norte
- Rio Grande do Sul
- Rondônia
- Roraima
- Santa Catarina
- São Paulo
- Sergipe
- Tocantins

7. Instituição de ensino *

Marcar apenas uma oval.

Pública

Privada

8. Curso: *

9. Período de estudo atual *

Marcar apenas uma oval.

1º

2º

3º

4º

5º

6º

10. Religião *

Marcar apenas uma oval.

Católica

Espírita

Candomblé

Budista

Evangélica

Umbanda

Judaica

Protestante

Não tenho religião

Outro: _____

11. Grupo étnico *

Marcar apenas uma oval.

Negro

Branco

Pardo

Amarelo

Indígena

Outro: _____

12. Quantas pessoas moram na mesma casa que você? *

Inclua você mesmo(a) na resposta

Marcar apenas uma oval.

- Uma/Moro sozinho(a)
 Duas
 Três
 Quatro
 Cinco
 Seis ou mais

13. Quem são as pessoas que moram com você? (Marque mais de um se necessário) *

Marque todas que se aplicam.

- Moro sozinho(a)
 Mãe
 Pai
 Filho(a)
 Avô(ó)
 Irmão(ã)
 Amigo(a)
 Esposo(a)/Namorado(a)
 Moro em república
 Outro: _____

14. Você tem filho(s)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

15. Qual seu estado civil? *

Marcar apenas uma oval.

- Casado(a)
 União Estável
 Solteiro(a)
 Divorciado(a)
 Viúvo(a)
 Outro: _____

Em relação a sua renda

16. Você trabalha? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

17. Você recebe alguma bolsa/apoio? *

Marque todas que se aplicam.

- Não recebo
 Bolsa de produção / Iniciação Científica / Extensão / Monitoria etc
 Desconto (faculdade particular)
 Auxílio (pago pela instituição de ensino)
 Remuneração de estágio
 Recebe apoio financeiro de pais/familiares
 Outro: _____

18. Renda mensal domiciliar/familiar *

Marcar apenas uma oval.

- Menos de R\$719,81
- Entre R\$719,81 e R\$1.748,59
- Entre R\$1.748,59 e R\$3.085,48
- Entre R\$3.085,48 e R\$5.641,
- Entre R\$5.641,64 e R\$11.279,14
- Entre R\$11.279,14 e R\$ 25.554,33
- Acima de R\$25.554,33

Sobre suas atividades

19. Você já participou/pertence a grupos na Faculdade/Universidade? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não *Pular para a pergunta 21*

20. Qual grupo/atividade você participou/pertence? (Marque mais de um se necessário) *

Marque todas que se aplicam.

- Atlética
- Grupo de estudo
- Monitoria
- Língua estrangeira
- Música
- Grupo religioso
- Grupos de pesquisa/extensão
- Grupo de trabalho
- Liga Acadêmica
- Centro Acadêmico ou Diretório Acadêmico (CA/DA)
- Outro: _____

Uso de bebidas alcoólicas

21. Você já fez ou faz uso de bebidas alcoólicas? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não *Pular para a pergunta 24*

22. Com que frequência fez ou faz uso de bebidas alcoólicas? *

Marcar apenas uma oval.

- Atualmente não bebo
- Menos de uma vez por mês
- 1 a 2 dias por mês
- 3 a 5 dias por mês
- 1 a 2 dias por semana
- 3 a 4 dias por semana
- 5 a 6 dias por semana
- Todos os dias

23. Qual bebida você usou ou usa com maior frequência? (Marque mais de uma se necessário) *

Marque todas que se aplicam.

- Cerveja/Chopp
- Vinho
- Cachaça/Pinga
- Uísque/ Vodka/ Conhaque
- Outro: _____

Uso de outras drogas

24. Você já fez ou faz uso de drogas? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não *Pular para a pergunta 27*

25. Com que frequência fez ou faz uso de drogas? *

Marcar apenas uma oval.

- Atualmente não uso
- Menos de uma vez por mês
- 1 a 2 dias por mês
- 3 a 5 dias por mês
- 1 a 2 dias por semana
- 3 a 4 dias por semana
- 5 a 6 dias por semana
- Todos os dias

26. Qual droga você usou ou usa com maior frequência? (Marque mais de um se necessário) *

Marque todas que se aplicam.

- Maconha
- Cocaína
- LSD
- Ecstasy
- Loló
- Crack
- Outro: _____

No contexto de pandemia de COVID-19:

27. Você está cumprindo isolamento/distanciamento social? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

28. Está trabalhando/estudando em homeoffice? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
- Não

29. Teve alguma perda durante este tempo? *

Marque todas que se aplicam.

- Não tive perda
- Perda familiar
- Perda de emprego
- Perda de qualidade de vida/saúde
- Outro: _____

APÊNDICE G

Questionário sobre o uso de videogames

Questionário
sobre
videogames/jogos
eletrônicos

Responda as questões abaixo com atenção e considere como videogames/jogos eletrônicos qualquer tipo de jogo eletrônico (videogames, dispositivos portáteis, computador, notebook, tablet e celular).

30. 1- Você joga videogames/jogos eletrônicos (computador, videogame, tablet, celular e etc)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não *Pular para a seção 14 (Cyberbullying)*

31. 2- Na sua casa existem quantos dos itens abaixo? *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Zero	Um	Dois	Três	Quatro ou mais
Televisão	<input type="radio"/>				
Computador/Notebook/Netbook	<input type="radio"/>				
Videogame (X-box, Playstation, etc)	<input type="radio"/>				
Jogos portáteis (Jogos em tablet, celular, psp, nintendo switch)	<input type="radio"/>				

32. 3- Com qual idade você começou a utilizar jogos eletrônicos? (Responda apenas com números) *

33. 4- Você ou alguém controla a quantidade de tempo que você pode usar jogos eletrônicos? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

34. 5- Você ou alguém controla o jogo que você usa (proibição ou restrição para algum tipo de jogo específico)? *

Marcar apenas uma oval.

- Sim
 Não

37. 8- Em relação aos jogos eletrônicos *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
Você utiliza jogos online?	<input type="radio"/>				
Você participa de chat/bate-papo?	<input type="radio"/>				
Você participa de campeonatos?	<input type="radio"/>				
Você assiste campeonatos?	<input type="radio"/>				
Você assiste pessoas jogando?	<input type="radio"/>				

38. 9- Em quais lugares citados abaixo costuma usar jogos eletrônicos? *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas Vezes	Sempre
Em casa	<input type="radio"/>				
Na faculdade/Universidade	<input type="radio"/>				
No carro, ônibus ou outro meio de transporte	<input type="radio"/>				
Na casa de amigo(a) ou parentes	<input type="radio"/>				
No trabalho	<input type="radio"/>				
Outro local	<input type="radio"/>				

39. 10- Com quem você utiliza jogos eletrônicos? (Marque mais de uma opção se necessário) *

Marque todas que se aplicam.

- Sozinho(a)
- Com irmão(ã)
- Com amigo(a)/colega
- Com namorado(a)/esposo(a)
- Com filho(a)
- Com pessoas que só conhece pela internet
- Com desconhecidos
- Outro: _____

Conte-nos sobre os seus jogos

11- Abaixo, classifique os cinco (5) jogos eletrônicos mais utilizados por você e responda as perguntas que seguem de acordo com cada jogo:

40. a) Título/nome do jogo: *

41. Você joga este jogo: *

Marcar apenas uma oval.

Raramente

Às vezes

Sempre

42. Sobre as suas considerações em relação ao jogo... *

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="radio"/>				
O jogo é agradável?	<input type="radio"/>				
O jogo é violento?	<input type="radio"/>				
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="radio"/>				
O jogo é realista?	<input type="radio"/>				
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="radio"/>				

43. b) Título/nome do jogo:

44. Você joga este jogo:

Marcar apenas uma oval.

- Raramente
 Às vezes
 Sempre

45. Sobre as suas considerações em relação ao jogo...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="radio"/>				
O jogo é agradável?	<input type="radio"/>				
O jogo é violento?	<input type="radio"/>				
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="radio"/>				
O jogo é realista?	<input type="radio"/>				
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="radio"/>				

46. c) Título/nome do jogo:

47. Você joga este jogo:

Marcar apenas uma oval.

- Raramente
 Às vezes
 Sempre

48. Sobre as suas considerações em relação ao jogo:

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="radio"/>				
O jogo é agradável?	<input type="radio"/>				
O jogo é violento?	<input type="radio"/>				
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="radio"/>				
O jogo é realista?	<input type="radio"/>				
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="radio"/>				

49. d) Título/nome do jogo:

50. Você joga este jogo:

Marcar apenas uma oval.

Raramente

Às vezes

Sempre

51. Sobre as suas considerações em relação ao jogo...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="radio"/>				
O jogo é agradável?	<input type="radio"/>				
O jogo é violento?	<input type="radio"/>				
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="radio"/>				
O jogo é realista?	<input type="radio"/>				
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="radio"/>				

52. e) Título/nome do jogo:

53. Você joga este jogo:

Marcar apenas uma oval.

Raramente

Às vezes

Sempre

54. Sobre as suas considerações em relação ao jogo...

Marcar apenas uma oval por linha.

	Nunca	Poucas vezes	Às vezes	Muitas vezes	Sempre
O jogo é difícil?	<input type="radio"/>				
O jogo é agradável?	<input type="radio"/>				
O jogo é violento?	<input type="radio"/>				
O gráfico do jogo é sangrento?	<input type="radio"/>				
O jogo é realista?	<input type="radio"/>				
Os efeitos sonoros são estimulantes/empolgantes?	<input type="radio"/>				

APÊNDICE H TCLE

Pesquisa sobre Cyberbullying e videogames

Para participar desta pesquisa você precisa ter 18 anos ou mais, ser universitário e estar cursando atualmente até o terceiro ano de seu curso de graduação (até o 6º período inclusive). Caso você não se enquadre nestes requisitos, você ainda pode colaborar divulgando a pesquisa para pessoas que possam participar.

Caso você queira participar e cumpra os requisitos, leia atentamente o termo de consentimento livre e esclarecido logo abaixo. Lembramos que é muito importante que você responda as questões com atenção, de forma verdadeira e que é fundamental que você clique em enviar na última página, pois somente assim sua participação será registrada. Desde já, muito obrigado.

*Obrigatório

Termo de Consentimento Livre e Esclarecido



TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE E ESCLARECIDO

Gostaríamos de convidar você a participar como voluntário (a) da pesquisa "Bullying/Cyberbullying e a utilização de videogames violentos" do NEVAS (Núcleo de Estudos em Violência e Ansiedade Social) vinculado à UFJF (Universidade Federal de Juiz de Fora). O motivo que nos leva a realizar esta pesquisa é que não existe um consenso na literatura acerca da existência ou não de relação entre videogames violentos e *bullying/cyberbullying*. Nesta pesquisa pretendemos verificar e explorar a existência ou não de uma relação entre jogos de videogames violentos e *bullying/cyberbullying*, uma vez que esse é um fenômeno presente no ambiente escolar e universitário, sendo prejudicial àqueles que estão envolvidos. Além do objetivo principal do projeto, este também conta com alguns objetivos específicos que visam investigar a prevalência de *cyberbullying* na graduação, a utilização de videogames e videogames violentos por alunos da graduação, comparar o envolvimento em situações de *cyberbullying* com a variável utilização de videogames, assim como com a utilização de videogames violentos ou não violentos, verificar se o envolvimento com o *cyberbullying* está diretamente relacionado com o tempo (horas) que o participante utiliza em videogames violentos, investigar o envolvimento com *cyberbullying* nas realidades de faculdades públicas e particulares, assim como tecer comparações entre o sexo dos respondentes em relação à temática.

Caso você concorde em participar, vamos fazer as seguintes atividades com você: aplicação de três questionários online, um sociodemográfico, um questionário sobre os hábitos relativos ao uso de jogos eletrônicos e o Questionário sobre o Cyberbullying no Ensino Superior adaptado para o contexto brasileiro, todos via Google Forms. Esta pesquisa apresenta risco mínimo, isto é, o mesmo risco existente em atividades rotineiras como conversar, tomar banho, ler, etc. A pesquisa pode ajudar a esclarecer sobre o fenômeno do *bullying/cyberbullying*, contribuindo para futuras intervenções e minimização da violência.

Para participar deste estudo você não terá nenhum custo, nem receberá qualquer vantagem financeira. Apesar disso, você tem assegurado o direito a ressarcimento ou indenização no caso de quaisquer danos eventualmente produzidos pela pesquisa. Você terá todas as informações que quiser sobre esta pesquisa e estará livre para participar ou recusar-se a participar. Mesmo que você queira participar agora, você pode voltar atrás ou parar de participar a qualquer momento, basta fechar a aba da pesquisa e sua participação não será enviada. A sua participação é voluntária e o fato de não querer participar não vai trazer qualquer penalidade ou mudança na forma em que você é atendido (a). O pesquisador não vai divulgar seu nome. Os resultados da pesquisa estarão à sua disposição quando finalizada. Seu nome ou o material que indique sua participação não será liberado sem a sua permissão. Você não será identificado (a) em nenhuma publicação que possa resultar desta pesquisa.

Este termo de consentimento encontra-se em duas vias originais, sendo que uma será arquivada pelo pesquisador responsável e a outra pode ser salva em pdf ou impressa por você neste momento. Os dados coletados na pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador responsável por um período de 5 (cinco) anos. Decorrido este tempo, o pesquisador avaliará os documentos para a sua destinação final, de acordo com a legislação vigente. Os pesquisadores tratarão a sua identidade com padrões profissionais de sigilo, atendendo a legislação brasileira (Resolução Nº 466/12 do Conselho Nacional de Saúde), utilizando as informações somente para fins acadêmicos e científicos.

Para sua participação na pesquisa, confirme o campo de autorização abaixo declarando que concorda em participar da pesquisa e que foi informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada. Portanto confirma a sua participação como voluntário(a) no presente estudo.

Juiz de Fora, 07 de Abril de 2021.


 ASSINATURA DO (A) PESQUISADOR (A)

NOME DO PESQUISADOR RESPONSÁVEL: THIAGO VIRGÍLIO DA SILVA STROPPA
 UNIVERSIDADE FEDERAL DE JUIZ DE FORA/ ICH / PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA – DOUTORADO
 CEP: 36036-900
 FONE: (32) 98805-9883
 E-MAIL: THIAGOSTROPPA@HOTMAIL.COM

EM CASO DE DÚVIDAS, COM RESPEITO AOS ASPECTOS ÉTICOS DESTA PESQUISA, VOCÊ PODERÁ CONSULTAR:
 CEP - COMITÊ DE ÉTICA EM PESQUISA COM SERES HUMANOS - UFJF
 CAMPUS UNIVERSITÁRIO DA UFJF
 PRÓ-REITORIA DE PÓS-GRADUAÇÃO E PESQUISA
 CEP: 36036-900
 FONE: (32) 2102-3788 / E-MAIL: CEP.PROPEQG@UFJF.EDU.BR

1. Termo de Consentimento Livre e Esclarecido *

Marcar apenas uma oval.

Declaro que concordo em participar da pesquisa e que fui informado(a) dos objetivos do presente estudo de maneira clara e detalhada. Portanto confirmo a minha participação como voluntário(a) no presente estudo.

Não, eu não concordo e não quero participar
Pular para a seção 31 (Obrigado)

Sobre sua
idade e
condições para
participação da
pesquisa

A pesquisa atual é destinada a maiores de 18 anos que sejam estudantes universitários e que estejam cursando atualmente até o terceiro ano de sua faculdade.

2. Para participar da pesquisa *

Marcar apenas uma oval.

Eu declaro ter 18 ou mais de 18 anos de idade e ser universitário, estando atualmente nos três anos iniciais da minha graduação (até o 3º ano ou 6º período inclusive)

Eu declaro que não tenho mais de 18 anos ou não cumpro os requisitos para participar da pesquisa *Pular para a seção 31 (Obrigado)*

ANEXOS

ANEXO I

Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DO PROJETO DE PESQUISA

Título da Pesquisa: Bullying e a utilização de video games violentos: Um estudo correlacional

Pesquisador: Thiago Virgílio da Silva Stroppa

Área Temática:

Versão: 1

CAAE: 11090919.2.0000.5147

Instituição Proponente: Instituto de Ciências Humanas

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 3.452.524

Apresentação do Projeto:

Apresentação do projeto está clara, detalhada de forma objetiva, descreve as bases científicas que justificam o estudo, estando de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, item III.

Objetivo da Pesquisa:

O Projeto tem como objetivo verificar e explorar a existência ou não da correlação entre a utilização de video games violentos e o envolvimento com bullying. Os Objetivos da pesquisa estão claros bem delineados, apresenta clareza e compatibilidade com a proposta, tendo adequação da metodologia aos objetivos pretendido, de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013, item 3.4.1 - 4.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Identificação dos riscos e as possibilidades de desconfortos e benefícios esperados, estão adequadamente descritos. A avaliação dos Riscos e Benefícios estão de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, itens III; III.2 e V.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto está bem estruturado, delineado e fundamentado, sustenta os objetivos do estudo em sua metodologia de forma clara e objetiva, e se apresenta em consonância com os princípios éticos norteadores da ética na pesquisa científica envolvendo seres humanos elencados na resolução 466/12 do CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS.

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
Bairro: SAO PEDRO **CEP:** 36.036-900
UF: MG **Município:** JUIZ DE FORA
Telefone: (32)2102-3788 **Fax:** (32)1102-3788 **E-mail:** cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 3.452.524

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O protocolo de pesquisa está em configuração adequada, apresenta FOLHA DE ROSTO devidamente preenchida, com o título em português, identifica o patrocinador pela pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra a; e 3.4.1 item 16. Apresenta o TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO em linguagem clara para compreensão dos participantes, apresenta justificativa e objetivo, campo para identificação do participante, descreve de forma suficiente os procedimentos, informa que uma das vias do TCLE será entregue aos participantes, assegura a liberdade do participante recusar ou retirar o consentimento sem penalidades, garante sigilo e anonimato, explicita riscos e desconfortos esperados, ressarcimento com as despesas, indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, contato do pesquisador e do CEP e informa que os dados da pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador pelo período de cinco anos, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466 de 2012, itens: IV letra b; IV.3 letras a, b, d, e, f, g e h; IV. 5 letra d e XI.2 letra f. Apresenta o INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS de forma pertinente aos objetivos delineados e preserva os participantes da pesquisa. O Pesquisador apresenta titulação e experiência compatível com o projeto de pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas no Manual Operacional para CPEs. Apresenta DECLARAÇÃO de infraestrutura e de concordância com a realização da pesquisa de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra h.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Diante do exposto, o projeto está aprovado, pois está de acordo com os princípios éticos norteadores da ética em pesquisa estabelecido na Res. 466/12 CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS. Data prevista para o término da pesquisa: agosto de 2021.

Considerações Finais a critério do CEP:

Diante do exposto, o Comitê de Ética em Pesquisa CEP/UFJF, de acordo com as atribuições definidas na Res. CNS 466/12 e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS, manifesta-se pela APROVAÇÃO do protocolo de pesquisa proposto. Vale lembrar ao pesquisador responsável pelo projeto, o compromisso de envio ao CEP de relatórios parciais e/ou total de sua pesquisa informando o andamento da mesma, comunicando também eventos adversos e eventuais modificações no protocolo.

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
 Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900
 UF: MG Município: JUIZ DE FORA
 Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 3.452.524

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMACOES_BASICAS_DO_PROJETO_1251219.pdf	01/04/2019 16:18:04		Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_de_assentimento_novo.pdf	01/04/2019 16:16:42	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Lattes_pesquisador.pdf	22/03/2019 17:25:36	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Lattes_pesquisador_principal.pdf	22/03/2019 17:25:03	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_completo.pdf	22/03/2019 17:21:02	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_de_confidencialidade_e_sigilo.pdf	22/03/2019 17:14:16	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Roteiro_entrevista.pdf	22/03/2019 17:13:06	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Questionarios_completos.pdf	22/03/2019 17:11:10	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaracao_de_infraestrutura_e_de_cordancia.pdf	22/03/2019 17:08:32	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Responsaveis.pdf	22/03/2019 17:05:18	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Folha de Rosto	Folha_de_rosto.pdf	22/03/2019 16:59:48	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

JUIZ DE FORA, 12 de Julho de 2019

Assinado por:
Jubel Barreto
(Coordenador(a))

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900
UF: MG Município: JUIZ DE FORA
Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br

ANEXO II

Parecer do Comitê de Ética em Pesquisa



PARECER CONSUBSTANCIADO DO CEP

DADOS DA EMENDA

Título da Pesquisa: Bullying/Cyberbullying e a utilização de videogames violentos

Pesquisador: Thiago Virgílio da Silva Stroppa

Área Temática:

Versão: 2

CAAE: 11090919.2.0000.5147

Instituição Proponente: Instituto de Ciências Humanas

Patrocinador Principal: Financiamento Próprio

DADOS DO PARECER

Número do Parecer: 4.710.233

Apresentação do Projeto:

Apresentação do projeto está clara, detalhada de forma objetiva, descreve as bases científicas que justificam o estudo, estando de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, item III.

Objetivo da Pesquisa:

O projeto tem como objetivo verificar e explorar a existência ou não da correlação entre a utilização de videogames violentos e o envolvimento com bullying/cyberbullying. Os Objetivos da pesquisa estão claros bem delineados, apresenta clareza e compatibilidade com a proposta, tendo adequação da metodologia aos objetivos pretendido, de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013, item 3.4.1 - 4.

Avaliação dos Riscos e Benefícios:

Riscos e benefícios descritos em conformidade com a natureza e propósitos da pesquisa. O risco que o projeto apresenta é caracterizado como risco mínimo e benefícios esperados estão adequadamente descritos. A avaliação dos Riscos e Benefícios está de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466/12 de 2012, itens III; III.2 e V.

Comentários e Considerações sobre a Pesquisa:

O projeto está bem estruturado, delineado e fundamentado, sustenta os objetivos do estudo em sua metodologia de forma clara e objetiva, e se apresenta em consonância com os princípios

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
Bairro: SAO PEDRO **CEP:** 36.036-900
UF: MG **Município:** JUIZ DE FORA
Telefone: (32)2102-3788 **Fax:** (32)1102-3788 **E-mail:** cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 4.710.233

éticos norteadores da ética na pesquisa científica envolvendo seres humanos elencados na resolução 466/12 do CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS.

Considerações sobre os Termos de apresentação obrigatória:

O protocolo de pesquisa está em configuração adequada, apresenta FOLHA DE ROSTO devidamente preenchida, com o título em português, identifica o patrocinador pela pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra a; e 3.4.1 item 16. Apresenta o TERMO DE CONSENTIMENTO LIVRE ESCLARECIDO em linguagem clara para compreensão dos participantes, apresenta justificativa e objetivo, campo para identificação do participante, descreve de forma suficiente os procedimentos, informa que uma das vias do TCLE será entregue aos participantes, assegura a liberdade do participante recusar ou retirar o consentimento sem penalidades, garante sigilo e anonimato, explicita riscos e desconfortos esperados, ressarcimento com as despesas, indenização diante de eventuais danos decorrentes da pesquisa, contato do pesquisador e do CEP e informa que os dados da pesquisa ficarão arquivados com o pesquisador pelo período de cinco anos, de acordo com as atribuições definidas na Resolução CNS 466 de 2012, itens: IV letra b; IV.3 letras a,b,d,e,f,g e h; IV. 5 letra d e XI.2 letra f. Apresenta o INSTRUMENTO DE COLETA DE DADOS de forma pertinente aos objetivos delineados e preserva os participantes da pesquisa. O Pesquisador apresenta titulação e experiência compatível com o projeto de pesquisa, estando de acordo com as atribuições definidas no Manual Operacional para CPEs. Apresenta DECLARAÇÃO de infraestrutura e de concordância com a realização da pesquisa de acordo com as atribuições definidas na Norma Operacional CNS 001 de 2013 item 3.3 letra h.

Conclusões ou Pendências e Lista de Inadequações:

Diante do exposto, a emenda ao projeto está aprovada, pois está de acordo com os princípios éticos norteadores da ética em pesquisa estabelecido na Res. 466/12 CNS e com a Norma Operacional Nº 001/2013 CNS. Data prevista para o término da pesquisa: 30/04/2022.

Considerações Finais a critério do CEP:

Diante do exposto, o Comitê de Ética em Pesquisa CEP/UFJF, de acordo com as atribuições definidas na Res. CNS 466/12 e com a Norma Operacional Nº001/2013 CNS, manifesta-se pela APROVAÇÃO a emenda ao protocolo de pesquisa proposto, com a seguinte justificativa: "Diante da situação de pandemia de Covid-19 foi necessário realizar alterações no projeto em questão. Para fomentar e embasar tais mudanças foram feitas revisões e leituras de outros estudos da literatura para que o atual projeto fosse atualizado e estivesse de acordo com estudos atuais e pertinentes.

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
 Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900
 UF: MG Município: JUIZ DE FORA
 Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 4.710.233

O projeto foi proposto inicialmente para ser realizado presencialmente, através da aplicação de questionários e entrevistas em alunos do ensino fundamental de escolas públicas e particulares de Juiz de Fora, buscando investigar a possível relação entre o uso de videogames violentos e o envolvimento em situações de bullying. A pesquisa foi iniciada, realizada com cerca de 130 alunos do ensino fundamental e então interrompida devido a pandemia do vírus SARS-CoV-2. Como consequência da pandemia e do cenário de isolamento social, as aulas presenciais foram interrompidas tornando inviável o estudo do bullying tradicional, tendo em vista que as características desse fenômeno também envolvem contatos físicos (socos, chutes, dentre outros). Portanto houve a troca da variável bullying por cyberbullying (que ocorre

através da internet, redes sociais e demais formas de contato virtuais). Dessa forma, foi eleito também um questionário de cyberbullying para ser respondido e avaliar tal constructo. O projeto também propõe a mudança para o formato on-line (através do Google Forms) visando dar continuidade a pesquisa. Foi definido o público de universitários/graduandos maiores de 18 anos, tendo em vista que as universidades funcionam constantemente de forma remota e nem todas as escolas tem essa possibilidade. Além disso, universitários são participantes que podem, por terem mais de 18 anos, decidirem por si mesmos a sua participação da pesquisa sem depender de anuência de outro responsável e pelo fato, de serem mais maduros, poderem lidar de forma mais consciente com a pesquisa on-line. Sendo assim, o atual projeto foi dividido em dois estudos: Estudo A e Estudo B. O Estudo A – Bullying e utilização de videogames com alunos do ensino fundamental de Juiz de Fora; é igual ao que foi proposto no início deste projeto, entretanto foi interrompido durante a fase de coleta de dados devido a Covid-19, essa coleta de dados não será retomada. Apesar disso, o estudo também não será abandonado, tendo em vista que serão produzidos resultados a partir dos dados que foram obtidos com a coleta pré-pandemia (foram realizadas cerca de 130 aplicações de questionários e 8 entrevistas; estes dados podem ser importantes para o estudo da temática). Propõe-se agora a realização do Estudo B – Cyberbullying e utilização de videogames violentos em graduandos, o qual foi adaptado diretamente do estudo inicial, pelas justificativas acima descritas. Neste estudo será dada a continuidade do projeto de pesquisa de forma totalmente online/virtual. Portanto, o projeto é composto por dois estudos, um estudo pré-pandemia (Estudo A – com os dados já coletados pré-pandemia de Covid 19) e um estudo durante a pandemia e sem aulas presenciais (Estudo B). Vale lembrar ao pesquisador responsável pelo projeto, o compromisso de envio ao CEP de relatórios parciais e/ou total de sua pesquisa informando o andamento da mesma, comunicando também eventos adversos e eventuais modificações no

Endereço: JOSÉ LOURENÇO KELMER S/N
Bairro: SAO PEDRO **CEP:** 36.036-900
UF: MG **Município:** JUIZ DE FORA
Telefone: (32)2102-3788 **Fax:** (32)1102-3788 **E-mail:** cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 4.710.233

protocolo.

Este parecer foi elaborado baseado nos documentos abaixo relacionados:

Tipo Documento	Arquivo	Postagem	Autor	Situação
Informações Básicas do Projeto	PB_INFORMACOES_BASICAS_1710546_E1.pdf	06/04/2021 22:07:28		Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	Emenda_projeto_completo.pdf	06/04/2021 21:47:19	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Emenda_socio_videogame_Google_Forms.pdf	06/04/2021 21:27:02	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Emenda_cyberbullying_Br_Google_Forms.pdf	06/04/2021 21:25:34	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Emenda_TCLE_Estudo_B.pdf	06/04/2021 21:12:29	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Folha de Rosto	Emenda_Folha_de_rosto.pdf	06/04/2021 21:01:24	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	Termo_de_assentimento_novo.pdf	01/04/2019 16:16:42	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Lattes_pesquisador.pdf	22/03/2019 17:25:36	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Lattes_pesquisador_principal.pdf	22/03/2019 17:25:03	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Projeto Detalhado / Brochura Investigador	projeto_completo.pdf	22/03/2019 17:21:02	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Declaração de Pesquisadores	Termo_de_confidencialidade_e_sigilo.pdf	22/03/2019 17:14:16	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Roteiro_entrevista.pdf	22/03/2019 17:13:06	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Outros	Questionarios_completos.pdf	22/03/2019 17:11:10	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
Declaração de Instituição e Infraestrutura	Declaracao_de_infraestrutura_e_de_cordancia.pdf	22/03/2019 17:08:32	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito
TCLE / Termos de Assentimento / Justificativa de Ausência	TCLE_Responsaveis.pdf	22/03/2019 17:05:18	Thiago Virgilio da Silva Stroppa	Aceito

Endereço: JOSÉ LOURENÇO KELMER S/N
 Bairro: SAO PEDRO CEP: 36.036-900
 UF: MG Município: JUIZ DE FORA
 Telefone: (32)2102-3788 Fax: (32)1102-3788 E-mail: cep.propesq@ufjf.edu.br



Continuação do Parecer: 4.710.233

Situação do Parecer:

Aprovado

Necessita Apreciação da CONEP:

Não

JUIZ DE FORA, 13 de Maio de 2021

Assinado por:
Jubel Barreto
(Coordenador(a))

Endereço: JOSE LOURENCO KELMER S/N
Bairro: SAO PEDRO **CEP:** 36.036-900
UF: MG **Município:** JUIZ DE FORA
Telefone: (32)2102-3788 **Fax:** (32)1102-3788 **E-mail:** cep.propesq@ufjf.edu.br

