



17º CONGRESSO BRASILEIRO DE
ADOLESCÊNCIA

17 a 20 de setembro de 2025 - Porto Alegre - RS

17 a 20
de setembro

Barra Shopping Sul
Av. Diário de Notícias, 300 - Cristal, Porto Alegre - RS



Trabalhos Científicos

Título: Adolescentes Vítimas E Autores De Violências Em Ambiente Virtual E Impactos Na Saúde: Um Estudo Netnográfico

Autores: BETINHA FERNANDES (MEDICINA UNINASSAU), ELISA DE ALMEIDA NEVES AZEVEDO (FIOCRUZ RECIFE), DALTON WILLIAMS SILVA ARANDAS (MEDICINA UNINASSAU)

Resumo: As violências do mundo virtual, tão danosas a adolescentes, permanecem elevadas desde 2020, justificando pesquisar essa temática. C Conhecer as violências cibernéticas envolvendo adolescentes, os percursos das redes criminosas e os danos à saúde. Estudo qualitativo por Netnografia (Kozinets, 1993), técnica adaptada da etnografia, que permite analisar material obtido no mundo virtual. Amostra por conveniência, os dados abrangendo o período 2020-2025. Informações foram obtidas a partir de entrevistas públicas transmitidas por vídeos do YouTube, com profissionais do jornalismo investigativo e área jurídica, fontes apuradas. As falas foram transcritas e submetidas à análise temática. Seguiram-se as normas éticas, CAAE: 91132125.5.0000.0408. Foram analisadas 9 entrevistas na íntegra, surgindo 4 temáticas: 1. Perfil dos adolescentes: Vítimas: menos de 18 anos, variadas classes socioeconômicas, mais do Sudeste, Sul e Nordeste, escolaridade: boa a deficiente, têm acesso precoce à internet sem supervisão parental, sofrem bullying e são isolados, com fragilidade emocional, as famílias são disfuncionais, biparentais ou uniparentais femininas, a maioria desconhecendo os perigos digitais. Agressores: com 12 a 24 anos, maioria rapazes, moram em qualquer região do país, têm conexão com o exterior, de escolaridade baixa até universitária e usuários de drogas (maconha principalmente). As famílias são disfuncionais ou de passado criminoso. 2. Criminalidades cibernéticas: criminosos formam organizações na 'deepweb e surfaceweb', buscando vítimas em plataformas de games online e redes sociais populares. Há hierarquia na criminalidade: "donos de painéis" (grupos), de "chans" (crimes mais perversos) e pessoas submissas. As vítimas são seduzidas por 'webnamoro', os criminosos obtêm dados pessoais, nudes e chantageiam lançar na internet, obrigando à submissão de estupro virtual, autolesões ao vivo, imagens vendidas em redes de pedofilia, há intolerâncias por supremacia branca, racismo, misoginia, homofobia. Nas "chans" ocorre "desensibilização a violências cruéis": maltrato a pets, organizam-se agressão/morte a moradores de rua ao vivo, ataques a escolas e crimes em família. 3. Impactos na saúde: Agravos de depressão, ansiedade, e outros transtornos mentais, evasão e comprometimento escolar, vício em violência ("ver sangue ao vivo"), incitação e êxito de suicídio, sofrimento e perdas familiares. As vítimas se tornam algozes para ganhar poder e admiração, e fazem novas vítimas. 4. Prevenção/intervenções: É preciso letramento digital de pais e educadores, diálogo efetivo com filhos, supervisão parental até 18 anos. Profissionais de saúde devem atentar e acompanhar adolescentes vulneráveis. Ações conjuntas com Polícia Federal, Internacional e Judiciário, contra organizações nacionais e transnacionais. Adolescentes vulneráveis e suas famílias precisam ser alvo de ações conjuntas de Políticas Públicas, incluindo o setor Saúde, no enfrentamento às violências cibernéticas.