

# **II ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO - II ENDIF**

**DIREITOS HUMANOS E INTELIGÊNCIA  
ARTIFICIAL**

---

D598

Direitos humanos e inteligência artificial [Recurso eletrônico on-line] organização II Encontro Nacional de Direito do Futuro: Escola Superior Dom Helder Câmara – Belo Horizonte;

Coordenadores: André Luiz Olivier da Silva e Wilson Engelmann– Belo Horizonte: Escola Superior Dom Helder Câmara - ESDHC, 2025.

Inclui bibliografia

ISBN: 978-65-5274-397-8

Modo de acesso: [www.conpedi.org.br](http://www.conpedi.org.br) em publicações

Tema: Justiça social e tecnológica em tempos de incerteza.

1. Direito do Futuro. 2. Justiça Social. 3. Justiça Tecnológica. I. II Encontro Nacional de Direito do Futuro (1:2025 : Belo Horizonte, MG).

CDU: 34

---

## **II ENCONTRO NACIONAL DE DIREITO DO FUTURO - II ENDIF**

### **DIREITOS HUMANOS E INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL**

---

#### **Apresentação**

O II Encontro Nacional de Direito do Futuro (II ENDIF), organizado pelo Centro Universitário Dom Helder com apoio técnico do Conselho Nacional de Pesquisa e Pós-graduação em Direito – CONPEDI, reafirma-se como um espaço qualificado de produção, diálogo e circulação do conhecimento jurídico, reunindo a comunidade científica em torno de um propósito comum: pensar, com rigor metodológico e sensibilidade social, os caminhos do Direito diante das transformações que marcam o nosso tempo. Realizado nos dias 09 e 10 de outubro de 2025, em formato integralmente on-line, o evento assumiu como tema geral “Justiça social e tecnológica em tempos de incerteza”, convidando pesquisadoras e pesquisadores a enfrentar criticamente os impactos da inovação tecnológica, das novas dinâmicas sociais e das incertezas globais sobre as instituições jurídicas e os direitos fundamentais.

Nesta segunda edição, os números evidenciam a força do projeto acadêmico: 408 trabalhos submetidos, com a participação de 551 pesquisadoras e pesquisadores, provenientes de 21 Estados da Federação, culminando na organização de 31 e-books, que ora se apresentam à comunidade científica. Essa coletânea traduz, em linguagem acadêmica e compromisso público, a vitalidade de uma pesquisa jurídica que não se limita a descrever problemas, mas busca compreendê-los, explicar suas causas e projetar soluções coerentes com a Constituição, com os direitos humanos e com os desafios contemporâneos.

A publicação dos 31 e-books materializa um processo coletivo que articula pluralidade temática, densidade teórica e seriedade científica. Os textos que compõem a coletânea passaram por avaliação acadêmica orientada por critérios de qualidade e imparcialidade, com destaque para o método double blind peer review, que viabiliza a análise inominada dos trabalhos e exige o exame por, no mínimo, dois avaliadores, reduzindo subjetividades e preferências ideológicas. Essa opção metodológica é, ao mesmo tempo, um gesto de respeito à ciência e uma afirmação de que a pesquisa jurídica deve ser construída com transparência, responsabilidade e abertura ao escrutínio crítico.

O II ENDIF também se insere em uma trajetória institucional já consolidada: a primeira edição, realizada em junho de 2024, reuniu centenas de pesquisadoras e pesquisadores e resultou na publicação de uma coletânea expressiva, demonstrando que o Encontro se consolidou, desde o início, como um dos maiores eventos científicos jurídicos do país. A

continuidade do projeto, agora ampliada em escopo e capilaridade, reafirma a importância de se fortalecer ambientes acadêmicos capazes de integrar graduação e pós-graduação, formar novas gerações de pesquisadoras e pesquisadores e promover uma cultura jurídica comprometida com a realidade social.

A programação científica do evento, organizada em painéis temáticos pela manhã e Grupos de Trabalho no período da tarde, foi concebida para equilibrar reflexão teórica, debate público e socialização de pesquisas. Nos painéis, temas como inteligência artificial e direitos fundamentais, proteção ambiental no sistema interamericano, proteção de dados e herança digital foram tratados por especialistas convidados, em debates que ampliam repertórios e conectam a produção acadêmica aos dilemas concretos vividos pela sociedade.

A programação científica do II ENDIF foi estruturada em dois dias, 09 e 10 de outubro de 2025, combinando, no período da manhã, painéis temáticos com exposições de especialistas e debates, e, no período da tarde, sessões dos Grupos de Trabalho. No dia 09/10 (quinta-feira), após a abertura, às 09h, realizou-se o Painel I, dedicado aos desafios da atuação processual diante da inteligência artificial (“Inteligencia artificial y desafios de derechos fundamentales en el marco de la actuación procesal”), com exposição de Andrea Alarcón Peña (Colômbia) e debate conduzido por Caio Augusto Souza Lara. Em seguida, às 11h, ocorreu o Painel II, voltado à proteção ambiental no Sistema Interamericano, abordando a evolução da OC-23 ao novo marco da OC-32, com participação de Soledad Garcia Munoz (Espanha) e Valter Moura do Carmo como palestrantes, sob coordenação de Ricardo Stanziola Vieira. No período da tarde, das 14h às 17h, desenvolveram-se as atividades dos Grupos de Trabalho, em ambiente virtual, com apresentação e discussão das pesquisas aprovadas.

No dia 10/10 (sexta-feira), a programação manteve a organização: às 09h, foi realizado o Painel III, sobre LGPD e a importância da proteção de dados na sociedade de vigilância, com exposições de Laís Furuya e Júlia Mesquita e debate conduzido por Yuri Nathan da Costa Lannes; às 11h, ocorreu o Painel IV, dedicado ao tema da herança digital e à figura do inventariante digital, com apresentação de Felipe Assis Nakamoto e debate sob responsabilidade de Tais Mallmann Ramos. Encerrando o evento, novamente no turno da tarde, das 14h às 17h, seguiram-se as sessões dos Grupos de Trabalho on-line, consolidando o espaço de socialização, crítica acadêmica e amadurecimento das investigações apresentadas.

Ao tornar públicos estes 31 e-books, o II ENDIF reafirma uma convicção essencial: não há futuro democrático para o Direito sem pesquisa científica, sem debate qualificado e sem compromisso com a verdade metodológica. Em tempos de incerteza — tecnológica, social,

ambiental e institucional —, a pesquisa jurídica cumpre um papel civilizatório: ilumina problemas invisibilizados, questiona estruturas naturalizadas, qualifica políticas públicas, tensiona o poder com argumentos e oferece horizontes normativos mais justos.

Registramos, por fim, nosso reconhecimento a todas e todos que tornaram possível esta obra coletiva — autores, avaliadores, coordenadores de Grupos de Trabalho, debatedores e equipe organizadora —, bem como às instituições e redes acadêmicas que fortalecem o ecossistema da pesquisa em Direito. Que a leitura desta coletânea seja, ao mesmo tempo, um encontro com o que há de mais vivo na produção científica contemporânea e um convite a seguir construindo, com coragem intelectual e responsabilidade pública, um Direito à altura do nosso tempo.

Belo Horizonte-MG, 16 de dezembro de 2025.

Prof. Dr. Paulo Umberto Stumpf – Reitor do Centro Universitário Dom Helder

Prof. Dr. Francelim Jorge Sobral de Brito – Vice-Reitor e Pró-Reitor de Graduação do Centro Universitário Dom Helder

Prof. Dr. Caio Augusto Souza Lara – Pró-Reitor de Pesquisa do Centro Universitário Dom Helder

# **PROCESSO DO CYBERBULLYING NO AMBIENTE DOS JOGOS DIGITAIS**

## **THE PROCESS OF CYBERBULLYING IN THE DIGITAL GAMING ENVIRONMENT**

**João Victor Azevedo de Lima**  
**Eduarda Rodrigues Ribeiro**  
**Victor Gustavo Rocha Nylander**

### **Resumo**

O estudo analisa como o cyberbullying se manifesta nos jogos online, buscando compreender suas formas, o perfil dos jogadores e das vítimas. A pesquisa mostra que os ambientes virtuais de jogo, marcados pela competitividade e pela interação constante, favorecem a ocorrência de agressões digitais. A metodologia incluiu a análise de mensagens trocadas entre jogadores em campeonatos de e-sports, complementada por uma revisão bibliográfica para definir conceitos e enquadrar as condutas observadas. Os resultados revelam que o impacto psicológico do cyberbullying pode ser tão sério quanto em outros contextos digitais, afetando autoestima, socialização e até o desempenho escolar.

**Palavras-chave:** Cyberbullying, Jogadores, Ambiente virtual

### **Abstract/Resumen/Résumé**

The study analyzes how cyberbullying manifests itself in online games, seeking to understand its forms, the profile of players and victims. The research shows that virtual gaming environments, marked by anonymity, competitiveness and constant interaction, favor the occurrence of digital aggression. The methodology included the analysis of messages exchanged between players in e-sports championships, complemented by a literature review to define concepts and frame the observed conducts. The results reveal that the psychological impact of cyberbullying can be as serious as in other digital contexts, affecting self-esteem, socialization, and even school performance.

**Keywords/Palabras-claves/Mots-clés:** Cyberbullying, Players, Virtual environment

## **I. Introdução**

O avanço da tecnologia e a popularização dos jogos digitais transformaram as formas de interação social, criando ambientes virtuais dinâmicos e atrativos, sobretudo para crianças, adolescentes e jovens adultos. Contudo, junto com essas novas possibilidades de entretenimento e socialização, surgem também problemáticas relevantes, como o Cyberbullying. Esse fenômeno, caracterizado por agressões, intimidações e práticas de hostilidade mediadas por recursos tecnológicos, encontra nos jogos digitais um espaço fértil para se manifestar, dada a ampla conectividade e o anonimato possibilitado pelas plataformas. Diante disso, torna-se fucral investigar a eficácia das políticas de combate ao cyberbullying nas plataformas de jogos digitais. Essa indagação torna-se essencial ao se considerar que tais ambientes virtuais devem prezar pela segurança, pela integridade e pelo bem-estar dos usuários. Assim, o objetivo geral deste estudo consiste em analisar como o cyberbullying se manifesta no ambiente dos jogos digitais, a fim de compreender suas formas de ocorrência e verificar se as políticas de enfrentamento adotadas pelas plataformas têm se mostrado eficazes diante dessa realidade.

## **II. Identificação das principais formas de manifestação do Cyberbullying no ambiente dos jogos digitais.**

O Cyberbullying é uma forma de assédio moral praticada no ambiente digital, no qual indivíduos utilizam plataformas online como redes sociais, aplicativos de mensagens e jogos online para intimidar, humilhar ou agredir outra pessoa. O cyberbullying nos ambientes digitais pode se manifestar de várias formas. Uma delas é por meio de agressões verbais diretas, como insultos, xingamentos e humilhações em comentários, mensagens ou chats. Também é comum a difamação, quando boatos e informações falsas são espalhados para prejudicar a reputação da vítima. Outra prática recorrente é a exposição de imagens ou vídeos íntimos ou constrangedores sem consentimento, que podem viralizar rapidamente. Além disso, há casos de impersonação, em que alguém cria perfis falsos ou utiliza a conta da vítima para publicar conteúdos ofensivos em seu nome. O assédio e a perseguição virtual também são frequentes, caracterizados pelo envio repetido de mensagens ameaçadoras ou invasivas, causando medo e desconforto. Para Fante (2005, p.16), maioria das vezes as vítimas sofrem caladas por vergonha de se

exporem ou por medo de vinganças dos seus agressores, tornando-se reféns de emoções traumáticas destrutivas, como medo, insegurança, raiva, pensamentos de vingança e de suicídio, além de fobias sociais e outras reações que impedem seu bom desenvolvimento escolar.

### **III. Investigação das consequências emocionais, sociais e psicológicas do Cyberbullying nos jogadores.**

O fenômeno do cyberbullying no contexto dos jogos digitais produz impactos que transcendem o ambiente virtual, refletindo-se de forma significativa na esfera emocional, psicológica e social dos jogadores. Em termos emocionais, observa-se que as vítimas frequentemente desenvolvem sentimentos de ansiedade, raiva, insegurança e baixa autoestima. (CARVALHO, 2014. p. 20)

O caráter persistente e público das agressões digitais intensifica esses efeitos, uma vez que as ofensas permanecem registradas e podem alcançar ampla visibilidade, ocasionando sofrimento prolongado e, em casos mais graves, sintomas depressivos. Do ponto de vista psicológico, o cyberbullying pode gerar dificuldades de concentração, alterações de humor e distúrbios emocionais mais profundos, sobretudo entre jovens em fase de construção identitária, cuja percepção de si e do outro tende a ser fortemente impactada pela experiência de hostilidade constante no ambiente digital.

No plano social, os efeitos manifestam-se por meio do isolamento, da retração em interações virtuais e do consequente afastamento das comunidades de jogadores, o que compromete não apenas as oportunidades de socialização, mas também o desenvolvimento de competências de comunicação e cooperação. Esse processo de exclusão intensifica a sensação de solidão e fragiliza os vínculos sociais, considerando que os jogos digitais representam, na contemporaneidade, espaços privilegiados de interação e convivência coletiva. Assim, torna-se evidente que o cyberbullying nos jogos digitais não constitui apenas um conflito restrito ao espaço online, mas um problema de maior complexidade, cujas repercussões incidem de modo direto sobre a saúde mental e as relações sociais dos indivíduos envolvidos.



#### IV. ANÁLISE

O fenômeno do cyberbullying no contexto dos jogos digitais produz impactos que transcendem o ambiente virtual, refletindo-se de forma significativa na esfera emocional, psicológica e social dos jogadores. Em termos emocionais, observa-se que as vítimas frequentemente desenvolvem sentimentos de ansiedade, raiva, insegurança e baixa autoestima. O caráter persistente e público das agressões digitais intensifica esses efeitos, uma vez que as ofensas permanecem registradas e podem alcançar ampla visibilidade, ocasionando sofrimento prolongado e, em casos mais graves, sintomas depressivos. Do ponto de vista psicológico, o cyberbullying pode gerar dificuldades de concentração, alterações de humor e distúrbios emocionais mais profundos, sobretudo entre jovens em fase de construção identitária, cuja percepção de si e do outro tende a ser fortemente impactada pela experiência de hostilidade constante no ambiente digital. No plano social, os efeitos manifestam-se por meio do isolamento, da retração em interações virtuais e do consequente afastamento das comunidades de jogadores, o que compromete não apenas as oportunidades de socialização, mas também o desenvolvimento de competências de comunicação e cooperação. Esse processo de exclusão intensifica a sensação de solidão e fragiliza os vínculos sociais, considerando que os jogos digitais representam, na contemporaneidade, espaços privilegiados de interação e convivência coletiva. Assim, torna-se evidente que o cyberbullying nos jogos digitais não constitui apenas um conflito restrito ao espaço online, mas um problema de maior complexidade, cujas repercussões incidem de modo direto sobre a saúde mental e as relações sociais dos indivíduos envolvidos. Por fim, entender o processo do cyberbullying permite avaliar a eficácia das punições e sistemas de denúncia existentes, que muitas vezes são lentos ou ineficazes, e propor melhorias. Dessa forma, estudar o cyberbullying nos jogos digitais é fundamental para proteger os jogadores, especialmente os grupos mais vulneráveis, e para garantir que os jogos sejam espaços de entretenimento seguros e respeitosos.

## **V. Conclusão**

Diante disso, fica evidente que o cyberbullying nos jogos digitais ultrapassa a esfera virtual e afeta diretamente a vida emocional, psicológica e social dos jogadores. O ambiente competitivo, composto pelo anonimato e pela interação constante, potencializa comportamentos tóxicos que fragilizam vínculos sociais que afetam a saúde mental das vítimas.

Por isso, compreender as formas de manifestação do fenômeno e suas consequências é essencial não apenas para o meio acadêmico, mas também para o desenvolvimento de estratégias práticas de prevenção e combate. Políticas de conscientização, sistemas de denúncia mais eficazes e campanhas educativas voltadas para a empatia e o respeito são caminhos indispensáveis para tornar os jogos digitais espaços de lazer e convivência saudável.

É fundamental que as plataformas de jogos adotem políticas mais eficazes de moderação e prevenção, utilizando, por exemplo, tecnologias como inteligência artificial para identificar comportamentos abusivos, sem comprometer os direitos dos usuários. Além disso, promover a educação digital e o letramento emocional entre os jogadores pode contribuir significativamente para a redução de práticas tóxicas e para o fortalecimento da empatia nos ambientes virtuais.

Por fim, enfrentar o cyberbullying nos jogos digitais exige não apenas medidas técnicas e punitivas, mas também uma mudança cultural que valorize o respeito mútuo, a diversidade e a responsabilidade coletiva no uso das tecnologias. Somente com esse compromisso integrado será possível transformar os espaços de jogos online em ambientes verdadeiramente saudáveis e acolhedores para todos.

Assim, o estudo evidencia a urgência de uma atuação conjunta entre jogadores, desenvolvedores e instituições sociais, a fim de construir um cenário virtual mais seguro, inclusivo e respeitoso.

## **VI. REFERÊNCIAS**

CRIMES CIBERNÉTICOS NO E-SPORTS, CYBERBULLYING João Antônio de Oliveira Tanes Repositório de Trabalhos de Conclusão de Curso, 2023.

CARVALHO, Evelise Galvão de (2014). **Cyberbullying em jogos online** – categorização dos conteúdos, levantamento nacional dos jogadores e perfil das vítimas. Dissertação de Mestrado, Universidade Tuiuti do Paraná, Curitiba.

FANTE, C. Fenômeno bullying: **como prevenir a violência nas escolas**. 2. Ed, Campinas: Verus, 2005.