UNIVERSIDADE FEDERAL DE CIÊNCIAS DA SAÚDE DE PORTO ALEGRE

PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM

PSICOLOGIA E SAÚDE

Renata de Castro Schindel

Jogos Eletrônicos e Redes Sociais na Adolescência: relação com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida

Porto Alegre

2018

Renata de Castro Schindel

Jogos Eletrônicos e Redes Sociais na Adolescência: relação com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida

Dissertação ou Tese submetida ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia e Saúde da Fundação Universidade Federal de Ciências da Saúde de Porto Alegre como requisito para a obtenção do grau de Mestre.

Orientador: Prof. Dra. Janaína Thaís Barbosa Pacheco

Porto Alegre

2018

Jogos Eletrônicos e Redes Sociais na Adolescência: relação com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida

BANCA AVALIADORA

_____

Dra. Naiana Dapieve Patias

Departamento de Psicologia

Universidade Meridional (IMED- Passo Fundo)

_____

Dra. Ana Cristina Garcia Dias

Instituto de Psicologia

UFRGS

_____

Dra. Caroline Tozzi Reppold

Departamento de Psicologia

UFCSPA

Porto Alegre

2018

AGRADECIMENTO

À Iracema Fernandes de Castro, ao Guilherme Duarte Schindel, à Silnara Machado, à Fernanda de Castro Schindel e ao Arthur Machado de Araújo Vianna que me instrumentalizaram de infinitas maneiras para que me fosse possível chegar até aqui.

À minha orientadora, uma pessoa do bem, que me acolheu com alegria e carinho, fazendo com que esta experiência fosse leve e positiva.

À Andressa Secchi, Júlia Carpes e Lisiê Vieira, futuras psicólogas, auxiliares voluntárias desta pesquisa, que me auxiliaram com pró-atividade e motivação.

À Fernanda Tabasnik Schwartz, parceira de pesquisa, que dividiu conhecimento, angústias e satisfações comigo.

À Cristiane Bündchen e ao Guilherme Serpa Azambuja, que me auxiliaram nas compreensões estatísticas com dedicação e paciência.

Aos colegas do grupo de pesquisa Núcleo de Estudos em Avaliação Psicológica e Intervenções Cognitivas e Comportamentais (NaPsicc).

Às escolas, aos pais e aos adolescentes participantes desta pesquisa, que tornaram o projeto uma realidade.

Àqueles que me auxiliaram neste caminho com afeto ou através de conhecimento teórico.

Gratidão.

Resumo

O objetivo geral dessa dissertação foi investigar a exposição de adolescentes a jogos eletrônicos e a redes sociais, abordando aspectos protetivos decorrentes dessa exposição e relacionando dependência de internet com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida. Para isso desenvolveu-se dois estudos independentes. O primeiro artigo foi uma revisão integrativa da literatura e o segundo, um artigo empírico. A revisão integrativa descreveu o uso das tecnologias pelos adolescentes como fator protetivo, identificando anos de publicação, delineamentos dos estudos, variáveis consideradas e principais resultados encontrados. Os resultados encontrados foram divididos em grupos classificados de acordo com os objetivos dos estudos analisados. No grupo 1, os artigos estudavam o uso de jogos relacionando-os com características físicas; no grupo 2, o uso das tecnologias para tratamento de doenças; no grupo 3, o uso de tecnologias para a prevenção de doenças; grupo 4, a comparação dos tipos de jogos de videogame ou redes sociais com outras intervenções esportivas; grupo 5, o uso de tecnologias para desenvolvimento de habilidades; grupo 6, descreviam o uso de tecnologias e grupo 7, o uso de tecnologias em relação ao desempenho escolar. Os anos em que houve mais publicações foram 2014 e 2015; a maior parte dos estudos não explicitou seu delineamento, a maior quantidade de artigos é norte-americano, o grupo em que houve mais publicações foi o 1. O segundo estudo é um trabalho empírico, com delineamento transversal e quantitativo, realizado com 232 adolescentes. Objetivou investigar a relação da dependência de internet na adolescência com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida. Utilizou-se os seguintes instrumentos: Questionário Sociodemográfico, Questionário sobre Uso das Redes Sociais e de Jogos Online, Escala de Autoestima de Rosenberg para Adolescentes, Escala Matson de Avaliação das Habilidades Sociais em Jovens (MESSY), Afetos Positivos e Negativos para Adolescentes (EAPN-A), Satisfação Global de Vida para Adolescentes (ESGV-A) e Teste de Adição à Internet (IAT). Os dois primeiros instrumentos foram construídos especificamente para esta pesquisa. Os resultados indicaram que a média de idade de início de uso foi de 8,8 anos. As redes sociais preferidas foram WhatsApp (47%), YouTube (26,7%) e Facebook (13,4%). A dependência de internet foi observada em 26% dos adolescentes. Observou-se diferença entre sexos apenas para o uso diário de jogos aos finais de semana, sendo os meninos os que mais exerciam esse comportamento. O risco para dependência foi 80% maior para os escores acima da mediana do fator 1 da MESSY. A análise de regressão simples e múltipla de Poisson demonstrou que os Afetos Negativos são fatores de risco em 2,03 vezes para dependência de internet (p=0,05), já os Afetos Positivos e a Satisfação de Vida são protetivos em 0,58 (p=0,25) e 0,70 (p=0,70), respectivamente. Possivelmente, Afetos Positivos e Satisfação de Vida são variáveis indiretas para a proteção da dependência de internet em adolescentes, tendo em vista que este foi considerado o melhor modelo de regressão pelos critérios estatísticos. Este estudo pretendeu contribuir para a compreensão do impacto da exposição à internet sobre adolescentes, a partir de variáveis consideradas protetivas ao desenvolvimento. Sugere-se que estudos futuros sigam investigando fatores de proteção e uso de internet e/ou jogos eletrônicos, e que pesquisas nacionais contribuam com o conhecimento na área.

Palavras-chave: Redes sociais; Videogames; Dependência de Internet; Habilidades sociais; Autoestima; Bem-estar Subjetivo; Adolescência.

Abstract

The general objective of this dissertation was to investigate adolescents' exposure to electronic games and social networks, addressing the protective aspects of this exposition and relating internet addiction with social skills, self-esteem, positive and negative affects and life satisfaction. For this, two independent studies were developed. The first article was an integrative review of the literature and the second, an empirical article. The integrative review described the use of technologies by adolescents as a protective factor, identifying years of publication, study outlines, variables considered and main results found. The results were divided into groups classified according to the objectives of the analyzed studies. In group 1, the articles studied the use of games relating them with physical characteristics; in group 2, the use of technologies for treatment of diseases; in group 3, the use of technologies for disease prevention; group 4, the comparison of the types of video game games or social networks with other sports interventions; group 5, the use of skills development technologies; group 6, described the use of technologies and group 7, the use of technologies in relation to school performance. The years in which there were more publications were 2014 and 2015; the majority of the studies did not explain their design, the largest number of articles is North American, the group in which there were more publications was the first. The second study is an empirical study, with a cross-sectional and quantitative design, carried out with 232 adolescents. It aimed to investigate the relationship of internet addiction in adolescence with social skills, self-esteem, positive and negative affects and life satisfaction. The following instruments were used: Sociodemographic Questionnaire, Questionnaire on Use of Social Networks and Online Games, Rosenberg Self-Esteem Scale for Adolescents, Matson Scale for Social Skills Assessment in Young People (MESSY), Positive and Negative Affects for Adolescents (EAPN -A), Global Life Satisfaction for Adolescents (ESGV-A) and Internet Addiction Test (IAT). The first two instruments were built specifically for this research. The results indicated that the mean age of onset of use was 8.8 years. The preferred social networks were WhatsApp (47%), YouTube (26.7%) and Facebook (13.4%). Internet addiction was observed in 26% of adolescents. There was a difference between the sexes only for the daily use of games on the weekends, with boys being the ones who exercised the most. The risk for dependence was 80% higher for scores above the MESSY factor 1 median. Simple and multiple Poisson regression analysis demonstrated that Negative Affects are 2.03 times risk factors for internet dependence ($p=0.05$), while the Positive Affects and Life Satisfaction are protective at 0.58 ($p=0.25$) and 0.70 ($p=0.70$), respectively. Possibly, Positive Affects and Life Satisfaction are indirect variables for the protection of Internet addiction in adolescents, considering that this was considered the best model of regression by the statistical criteria. This study aimed to contribute to the understanding of the impact of Internet exposure on adolescents, based on variables considered to be protective of development. It is suggested that future studies continue to investigate factors of protection and use of internet and / or electronic games, and that national surveys contribute to the knowledge in the area.

Keywords: Social Networks; Video Games; Internet Addiction; Social Skills; Self-Esteem; Subjective Well-being; Adolescence.

Introdução

A Revolução Industrial trouxe o uso de novas tecnologias com a finalidade de transmitir e captar informações de forma rápida, precisa, fazendo uso de telecomunicações e computadores conectados à internet (Ponte, 2000). Atualmente, o uso de redes sociais tem sido um fenômeno global (Vasalou, Joinson & Courvoisier, 2010). Segundo um estudo do IBGE (2012), 35 milhões de brasileiros acessavam a internet diariamente. Em 2014, 77% da população brasileira com idade de 10 a 17 anos era usuária de internet, destes, 84% acessava com a frequência de todos os dias (Comitê Gestor de Internet no Brasil, 2014).

Este uso frequente da internet e dos jogos eletrônicos pelos adolescentes pode ser benéfico para o desenvolvimento, visto que pode facilitar diferentes tipos de aprendizado (Swing, Gentile, Anderson & Walsh, 2010); aprimorar habilidades de leitura de crianças (Jackson, Von Eye, Witt, Zhao & Fitzgerald, 2011); estimular o processamento e a seleção de informações relevantes, favorecendo a tomada de decisão e o estabelecimento de estratégias de solução de problemas (Mungunba, Valdés, Matos & Silva, 2003; Wilson et al., 2009); estar associado com a aprendizagem de habilidades motoras e cognitivas, melhorando a capacidade de orientação viso-espacial (Griffiths & Wood, 2000; Hubbard, 1991; Li & Atkins, 2004); facilitar a interação, principalmente para pessoas tímidas e introvertidas (Abreu, Karam, Góes & Spritzer, 2008). No entanto, pode prejudicar o desenvolvimento, pelo fato de, em alguns casos, o adolescente deixar de estudar e de realizar tarefas escolares, deixar de conviver com amigos, apresentar dificuldades em conviver com familiares, influenciar negativamente na prática esportiva (Griffiths & Wood, 2000; Kraut et al., 2002); gerar problemas de visão, privações de sono, fadiga e problemas com alimentação (Subrahmanyam, Kraut, Greenfield & Gross, 2000).

Como pode-se perceber, a literatura se divide entre estudo de malefícios e de benefícios em relação ao uso de internet, jogos de videogame e redes sociais por adolescentes e as pesquisas sobre o tema tem se ampliado nos últimos anos. Neste contexto, essa dissertação apresenta dois estudos independentes que abordam o impacto da exposição a jogos eletrônicos e redes sociais. O primeiro estudo se constitui de uma revisão integrativa da literatura sobre artigos científicos que abordaram o uso da internet e/ou dos jogos eletrônicos como fator protetivo para o desenvolvimento de adolescentes. O segundo estudo, com delineamento transversal, investigou a relação do uso jogos eletrônicos *online* e de rede

sociais com as habilidades sociais, a autoestima, os afetos positivos e negativos e a satisfação de vida.

É importante informar que a coleta de dados para o segundo estudo foi realizada conjuntamente à coleta de outro estudo desenvolvido no grupo de pesquisa e intitulado "Jogos Eletrônicos *Online* e Redes Sociais: avaliação do ajustamento psicológico de adolescentes e dos estilos parentais percebidos", por essa razão alguns dados coletados e indicados nos instrumentos em anexo não foram analisados neste estudo. Ambas pesquisas foram realizadas no Núcleo de Estudos em Avaliação Psicológica e Intervenções Cognitivas e Comportamentais (NaPsicc).

Conclusões

A revisão integrativa, primeiro estudo realizado nesta dissertação, objetivou analisar artigos que abordassem o uso da internet e/ou dos jogos eletrônicos como fator protetivo, em pelo menos uma variável, para os adolescentes, descrevendo: anos de publicação, delineamentos variáveis investigadas e principais resultados. Os resultados sugerem um crescente interesse nos aspectos saudáveis do uso de jogos e de internet. No entanto, ainda são preferidas variáveis de características físicas às psicológicas. Em adição, a maioria das pesquisas são realizadas nos Estados Unidos.

As limitações deste estudo foram relacionadas ao fato de os artigos selecionados estarem nas línguas português, inglês e espanhol, o que pode ter tendenciado os resultados, impedindo que estudos relevantes produzidos em outros idiomas não fossem apresentados no trabalho. Os achados desta revisão integrativa indicam a necessidade de publicações nacionais acerca do tema que objetivem avaliar variáveis psicológicas nos adolescentes. Sugere-se que estudos futuros tenham como base fatores de proteção e uso de internet e/ou jogos eletrônicos, deixando explícito sua escolha metodológica. É imprescindível que pesquisas nacionais contribuam com o conhecimento sobre o limiar entre uso saudável da internet e uso patológico em relação a fatores protetivos e preditivos de dependência e variáveis psicológicas.

Os resultados encontrados no estudo empírico responderam aos objetivos que visavam descrever o uso jogos eletrônicos e de rede sociais pelos adolescentes de uma amostra brasileira e avaliar o papel preditor de dependência de internet em habilidades sociais, autoestima e bem-estar subjetivo. Foi possível verificar que a dependência de internet está associada com maiores escores no Fator 4 Solidão e Ansiedade Social, no Fator 1

Agressividade e Comportamento Antissocial, ambos da escala MESSY e nos Afetos Negativos.

Houve limitações que precisam ser explicitadas. Primeiro, a amostra não foi representativa, portanto os resultados desse estudo se restringem à descrição desses participantes, mas podem se constituir em indicadores sobre como os adolescentes se relacionam com a internet e possibilitando reflexões que gerem estudos futuros. Segundo, os dados foram baseados no autorrelato dos adolescentes, sem incluir a percepção dos pais, professores ou outras fontes de informações, o que pode ter enviesado os resultados. Sugere-se a realização de estudos com múltiplos informantes. Entretanto, a confrontação dos resultados informados no questionário quanto ao tempo de uso e os resultados encontrados a partir do IAT indicam consistência nas respostas dadas pelos adolescentes.

Apesar das limitações, este estudo contribuiu com a caracterização da amostra de adolescentes usuários de internet e de jogos eletrônicos, possibilitando a compreensão do uso de tecnologias e de um modelo de predição de dependência de internet. Esses resultados podem auxiliar na prática psicológica com adolescentes, oferecendo conhecimentos sobre os fatores de risco e os de proteção na dependência de internet a partir das variáveis estudadas. Sugere-se que mais estudos nacionais sejam publicados acerca do tema, verificando, longitudinalmente, variáveis psicológicas, desenvolvimentais e fatores de proteção no uso de tecnologias pelos adolescentes.

Referências

Aarseth, E., Bean, A. M., Boonen, H., Colder Carras, M., Coulson, M., Das, D., & Van Rooij, A. J. (2016). Scholars' open debate paper on the World Health Organization ICD-11 Gaming Disorder proposal. *Journal of Behavioral Addictions*, *6*(3), 1–4. https://doi.org/10.1556/2006.5.2016.088

Abreu, C. N. De, Karam, R. G., Góes, D. S., & Spritzer, D. T. (2008). Internet and videogame addiction: a review. *Revista Brasileira de Psiquiatria (Sao Paulo, Brazil : 1999)*, *30*(2), 156–167. https://doi.org/10.1016/B978-012373625-3.50010-3

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2013). More Than Just Fun and Games: The Longitudinal Relationships Between Strategic Video Games, Self-Reported Problem Solving Skills, and Academic Grades. *Journal of Youth and Adolescence*, *42*(7), 1041–1052. https://doi.org/10.1007/s10964-013-9913-9

Adachi, P. J. C., & Willoughby, T. (2016). Does Playing Sports Video Games Predict Increased Involvement in Real-Life Sports Over Several Years Among Older Adolescents and Emerging Adults? *Journal of Youth and Adolescence*, *45*(2), 391–401. https://doi.org/10.1007/s10964-015-0312-2

Akhter, N. (2013). Relationship between Internet Addiction and Academic Performance among University Undergraduates. *Educational Research and Reviews*. https://doi.org/10.5897/ERR2013.1539

Avanci, J. Q., Assis, S. G., Santos, N. C. Dos, & Oliveira, R. V. C. (2007). Adaptação tanscultural de escala de auto-estima para adolescentes. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, *20*(3), 397–405. https://doi.org/10.1590/S0102-79722007000300007

Aydn, B., & Sari, S. V. (2011). Internet addiction among adolescents: The role of self-esteem. In *Procedia - Social and Behavioral Sciences* (Vol. 15, pp. 3500–3505).

https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.04.325

Barossi, O., Meira, S. V. E., Góes, D. S., & De Abreu, C. N. (2009). Programa de Orientação a Pais de Adolescentes Dependentes de Internet (PROPADI). *Revista Brasileira de Psiquiatria*. https://doi.org/10.1590/S1516-44462009000400019

Bernardi, S., & Pallanti, S. (2009). Internet addiction: a descriptive clinical study focusing on comorbidities and dissociative symptoms. *Comprehensive Psychiatry*, *50*(6), 510–516. https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2008.11.011

Berry, D., & O'Connor, E. (2010). Behavioral risk, teacher-child relationships, and social skill development across middle childhood: A child-by-environment analysis of change. *Journal of Applied Developmental Psychology*, *31*(1), 1–14. https://doi.org/10.1016/j.appdev.2009.05.001

Błachnio, A., Przepiorka, A., & Pantic, I. (2016). Association between Facebook addiction, self-esteem and life satisfaction: A cross-sectional study. *Computers in Human Behavior*, *55*(November 2015), 701–705. https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.10.026

Black, D. W., Belsare, G., & Schlosser, S. (1999). Clinical features, psychiatric comorbidity, and health-related quality of life in persons reporting compulsive computer use behavior. *Journal of Clinical Psychiatry*, *60*(12), 839–844. https://doi.org/10.2466/PR0.94.3.1075-1082

Bolsoni-Silva, A. T., Del Prette, Z. A. P., Del Prette, G., Montanher, A. R. P., Bandeira, M., & Del Prette, A. (2006). A área das habilidades sociais no Brasil: Uma análise dos estudos publicados em periódicos. *Estudos Sobre Habilidades Sociais e Relacionamento Interpessoal*, (October 2016), 1–45.

Bolsoni-Silva, A. T., Marturano, E. M., & Freiria, L. R. B. (2010). Indicativos de problemas de comportamento e de habilidades sociais em crianças: um estudo longitudinal.

Psicologia: Reflexão e Crítica, *23*, 506–515. https://doi.org/10.1590/S0102-79722010000300011

Bozoglan, B., Demirer, V., & Sahin, I. (2013). Loneliness, self-esteem, and life satisfaction as predictors of Internet addiction: A cross-sectional study among Turkish university students. *Scandinavian Journal of Psychology*, *54*(4), 313–319. https://doi.org/10.1111/sjop.12049

Brunborg, G. S., Mentzoni, R. A., & Frøyland, L. R. (2014). Is video gaming, or video game addiction, associated with depression, academic achievement, heavy episodic drinking, or conduct problems? *Journal of Behavioral Addictions*, *3*(1), 27–32. https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.002

Buehler, A. M. . E. Al. (2009). Como Avaliar Criticamente Um Ensaio Clinico De Alocação Aleatória Em Terapia Intensiva. *Rev Bras Ter Intensiva*. https://doi.org/10.1590/S0103-507X2009000200016

Bulut Serin, N. (2011). An examination of predictor variables for problematic Internt use. *The Turkish Online Journal of Educational Technology*, *10*(3), 54–62.

Caballo, V. (1993). *Manual de técnicas de terapia y modificación de conducta*. *Behaviour Research and Therapy* (Vol. 31). https://doi.org/10.1016/0005-7967(93)90088-C

Cao, F., & Su, L. (2007). Internet addiction among Chinese adolescents: Prevalence and psychological features. *Child: Care, Health and Development*, *33*(3), 275–281. https://doi.org/10.1111/j.1365-2214.2006.00715.x

Chang, M. K., & Man Law, S. P. (2008). Factor structure for Young's Internet Addiction Test: A confirmatory study. *Computers in Human Behavior*, *24*(6), 2597–2619. https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.03.001

Chaput, J. P., Genin, P. M., Le Moel, B., Pereira, B., Boirie, Y., Duclos, M., & Thivel, D.

(2016). Lean adolescents achieve higher intensities but not higher energy expenditure while playing active video games compared with obese ones. *Pediatric Obesity*, *11*(2), 102–106. https://doi.org/10.1111/ijpo.12027

Chaput, J. P., Tremblay, A., Pereira, B., Boirie, Y., Duclos, M., & Thivel, D. (2015). Food intake response to exercise and active video gaming in adolescents effect of weight status. *British Journal of Nutrition*, *115*(3), 547–553. https://doi.org/10.1017/S0007114515004602

Chiang, I.P., & Su, Y.H. (2012). Measuring and Analyzing the Causes of Problematic Internet Use. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *15*(11), 120928091103008. https://doi.org/10.1089/cyber.2011.0099

Chiu, S.I., Lee, J.Z., & Huang, D.H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, *7*(5), 571–581. https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571

Choo, H., Gentile, D. A., Sim, T., Li, D., Khoo, A., & Liau, A. K. (2010). Pathological video-gaming among singaporean youth. *Annals of the Academy of Medicine Singapore*, *39*(11), 822–829.

Chou, C., & Hsiao, M.-C. (2000). Internet addiction, usage, gratification, and pleasure experience: the Taiwan college students' case. *Computers & Education*, *35*(1), 65–80. https://doi.org/10.1016/S0360-1315(00)00019-1

Comitê Gestor da Internet no Brasil. (2016). *TIC Kids Online Brasil 2015: Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no brasil.* São Paulo. Retrieved from http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2015_LIVRO_ELETRONICO.pdf

Conti, M. A., Jardim, A. P., Hearst, N., Cordás, T. A., Tavares, H., & de Abreu, C. N. (2012).

Avaliação da equivalência semântica e consistência interna de uma versão em português do Internet Addiction Test (IAT). *Revista de Psiquiatria Clinica*. https://doi.org/10.1590/S0101-60832012000300007

Coyne, S. M., Jensen, A. C., Smith, N. J., & Erickson, D. H. (2016). Super Mario brothers and sisters: Associations between coplaying video games and sibling conflict and affection. *Journal of Adolescence*, *47*, 48–59. https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2015.12.001

Coyne, S. M., Padilla-Walker, L. M., Stockdale, L., & Day, R. D. (2011). Game on... girls: Associations between co-playing video games and adolescent behavioral and family outcomes. *Journal of Adolescent Health*, *49*(2), 160–165. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2010.11.249

Daley, A. J., Copeland, R. J., Wright, N. P., Roalfe, A., Wales, J. K. H., & Jerry, K. H. (2006). Exercise therapy as a treatment for psychopathologic conditions in obese and morbidly obese adolescents: a randomized, controlled trial. *Pediatrics*. https://doi.org/10.1542/peds.2006-1285

Del Corral, T., Percegona, J., Seborga, M., Rabinovich, R. A., & Vilaró, J. (2014). Physiological response during activity programs using Wii-based video games in patients with cystic fibrosis (CF). *Journal of Cystic Fibrosis*, *13*(6), 706–711. https://doi.org/10.1016/j.jcf.2014.05.004

Del Prette & Del Prette, Z. A. P. (2005). *Psicologia das habilidades sociais na infância: Teoria e prática.* (2ª). Petrópolis: Editora Vozes.

Dhir, A., Chen, S., & Nieminen, M. (2015). Predicting adolescent Internet addiction: The roles of demographics, technology accessibility, unwillingness to communicate and sought Internet gratifications. *Computers in Human Behavior*, *51*(PA), 24–33.

https://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.056

Douglas, A. C., Mills, J. E., Niang, M., Stepchenkova, S., Byun, S., Ruffini, C., & Blanton, M. (2008). Internet addiction: Meta-synthesis of qualitative research for the decade 1996-2006. *Computers in Human Behavior*, *24*(6), 3027–3044. https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.05.009

Drummond, A., & Sauer, J. D. (2014). Video-games do not negatively impact adolescent academic performance in science, mathematics or reading. *PLoS ONE*, *9*(4), 23–25. https://doi.org/10.1371/journal.pone.0087943

Duman, F., Kokaçya, M. H., Doğru, E., Katayıfçı, N., Canbay, Ö., & Aman, F. (2016). The Role Of Active Video Accompanied Exercıses In Preventing Obesity In Children: A Prospective Study From Turkey. *Journal of Clinical Research in Pediatric Endocrinology*, *8*(3), 334–340. https://doi.org/10.4274/jcrpe.2284

Dye, M. W. G., Green, C. S., & Bavelier, D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*. https://doi.org/10.1016/j.neuropsychologia.2009.02.002

Ekeland, E., Heian, F., Hagen, K. B., Abbott, J., & Nordheim, L. (2004). Exercise to improve self-esteem in children and young people. *Cochrane Database of Systematic Reviews (Online)*. https://doi.org/10.1002/14651858.CD003683.pub2

Ellison, N. B., Steinfield, C., & Lampe, C. (2007). The benefits of facebook "friends:" Social capital and college students' use of online social network sites. *Journal of Computer-Mediated Communication*, *12*(4), 1143–1168. https://doi.org/10.1111/j.1083-6101.2007.00367.x

Feng, J., Spence, I., & Pratt, J. (2007). Playing an action video game reduces gender differences in spatial cognition. *Psychological Science*, *18*(10), 850–855.

https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2007.01990.x

Fletcher, R. H., Fletcher, S. W., & Wagner, E. H. (1989). *Clinical Epidemiology*. *Artes Médicas* (2nd ed.). Porto Alegre: Artes Médicas. https://doi.org/10.4137/BMImi.Ss13154

Flynn, R. M., Richert, R. A., Staiano, A. E., Wartella, E., & Calvert, S. L. (2014). Effects of Exergame Play on EF in Children and Adolescents at a Summer Camp for Low Income Youth Rachel, *27*(3), 320–331. https://doi.org/10.1002/nbm.3066.Non-invasive

Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study: Research article. *Psychological Science*, *20*(5), 594–602. https://doi.org/10.1111/j.1467-9280.2009.02340.x

Gentile, D. A., Anderson, C. A., Yukawa, S., Ihori, N., Ming, L. k., Shibuya, A., … Sakamoto, A. (2009). The Effects of Prosocial Video Games on Prosocial Behaviors: International Evidence from Correlational, Longitudinal, and Experimental Studies, *35*(6), 752–763. https://doi.org/10.1177/0146167209333045.The

Gentile, D. A., Choo, H., Liau, A., Sim, T., Li, D., Fung, D., & Khoo, A. (2011). Pathological Video Game Use Among Youths: A Two-Year Longitudinal Study. *Pediatrics*, *127*(2), e319–e329. https://doi.org/10.1542/peds.2010-1353

Gentile, D. A., Lynch, P. J., Linder, J. R., & Walsh, D. A. (2004). The effects of violent video game habits on adolescent aggressive attitudes and behaviors. *J Adolescence*, *27*, 5–22.

Gentile, D. a., & Stone, W. (2005). Violent video game effects on children and adolescents. A review of the literature. *Minerva Pediatrica*, *57*(6), 337–58. Retrieved from http://www.ncbi.nlm.nih.gov/pubmed/16402007

Gentile, D. A., Swing, E. L., Lim, C. G., & Khoo, A. (2012). Video game playing, attention problems, and impulsiveness: Evidence of bidirectional causality. *Psychology of*

Popular Media Culture, *1*(1), 62–70. https://doi.org/10.1037/a0026969

Goldfield, G. S., Adamo, K. B., Rutherford, J., & Murray, M. (2012). The Effects of Aerobic Exercise on Psychosocial Functioning of Adolescents Who Are Overweight or Obese, *37*(10), 1136–1147.

Graves, L. E. F., Ridgers, N. D., Williams, K., Stratton, G., Atkinson, G., & Cable, N. T. (2010). The Physiological Cost and Enjoyment of Wii Fit in Adolescents, Young Adults, and Older Adults. *Journal of Physical Activity and Health*, *7*(3), 393–401. https://doi.org/10.1123/jpah.7.3.393

Graves, L., Stratton, G., Ridgers, N. D., & Cable, N. T. (2007). Energy expenditure in adolescents playing new generation computer games. *British Medical Journal*, *335*(7633), 1282–1284. https://doi.org/10.1136/bmj.39415.632951.80

Griffiths, M. (2005). Video games and health. *BMJ (Clinical Research Ed.)*, *331*(7509), 122–123. https://doi.org/10.1136/bmj.331.7509.122

Griffiths, M. (2008). Internet and Video-Game Addiction. In *Adolescent Addiction* (pp. 231–267). https://doi.org/10.1016/B978-012373625-3.50010-3

Griffiths, M. D., van Rooij, A. J., Kardefelt-Winther, D., Starcevic, V., Király, O., Pallesen, S., … Demetrovics, Z. (2016). Working towards an international consensus on criteria for assessing internet gaming disorder: A critical commentary on Petry et al. (2014). *Addiction*, *111*(1), 167–175. https://doi.org/10.1111/add.13057

Griffiths, M., & Wood, R. T. (2000). Risk factors in adolescence: the case of gambling, videogame playing, and the internet. *Journal of Gambling Studies / Co-Sponsored by the National Council on Problem Gambling and Institute for the Study of Gambling and Commercial Gaming*, *16*(2–3), 199–225. https://doi.org/10.1023/A:1009433014881

Grüsser, S. M. M., Thalemann, R., & Griffiths, M. D. D. (2007). Excessive Computer Game

Playing: Evidence for Addiction and Aggression? *CyberPsychology & Behavior*, *10*(2), 290–292. https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9956

Ha, J. H., Kim, S. Y., Bae, S. C., Bae, S., Kim, H., Sim, M., & Cho, S. C. (2007). Depression and internet addiction in adolescents. *Psychopathology*, *40*(6), 424–430. https://doi.org/10.1159/000107426

Ha, J. H., Yoo, H. J., Cho, I. H., Chin, B., Shin, D., & Kim, J. H. (2006). Psychiatric comorbidity assessed in Korean children and adolescents who screen positive for internet addiction. *Journal of Clinical Psychiatry*, *67*(5), 821–826. https://doi.org/10.4088/JCP.v67n0517

Hardie, E., & Tee, M. Y. (2007). Excessive Internet use: The role of personality, loneliness and social support networks in internet addiction. *Australian Journal of Emerging Technologies and Society*, *5*(1), 34–47.

Hartup, W. W. (1996). The Company They Keep: Friendships and Their Developmental Significance. *Child Development*. https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1996.tb01714.x

Hay, D. F. (1994). Prosocial Development. *Journal of Child Psychology and Psychiatry*. https://doi.org/10.1111/j.1469-7610.1994.tb01132.x

Hofferth, S. L. (2010). Home media and children´s achievement and behavior. *Child Development*, *81*(5), 1598–1619. https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2010.01494.x

Hubbard, P. (1991). Evaluating Computer Games for Language Learning. *Simulation & Gaming*, *22*(2), 220–223. https://doi.org/0803973233

Hussain, Z., & Griffiths, M. D. (2009). Excessive use of massively multi-player online role-playing games: A pilot study. *International Journal of Mental Health and Addiction*, *7*(4), 563–571. https://doi.org/10.1007/s11469-009-9202-8

Hutz, C. S., & Zanon, C. (2011). Revisão Da Adaptação, Validação E Normatização Da

Escala De Autoestima De Rosenberg. *Avaliação Psicológica*, *10*(1), 41–49. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2007.02.002

Jackson, L. A., Von Eye, A., Witt, E. A., Zhao, Y., & Fitzgerald, H. E. (2011). A longitudinal study of the effects of Internet use and videogame playing on academic performance and the roles of gender, race and income in these relationships. *Computers in Human Behavior*, *27*(1), 228–239. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.08.001

Jang, K. S., Hwang, S. Y., & Choi, J. Y. (2008). Internet addiction and psychiatric symptoms among Korean adolescents. *Journal of School Health*, *78*(3), 165–171. https://doi.org/10.1111/j.1746-1561.2007.00279.x

Jeong, E. J., & Kim, D. H. (2011). Social activities, self-efficacy, game attitudes, and game addiction. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *14*(4), 213–221. https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0289

Jessor, R. (1991). Risk behavior in adolescence: A psychosocial framework for understanding and action. *Journal of Adolescent Health*. https://doi.org/10.1016/1054-139X(91)90007-K

Jiménez-Pernett, J., De Labry-Lima, A. O., Bermdez-Tamayo, C., García-Gutiérrez, J. F., & Del Carmen Salcedo-Snchez, M. (2010). Use of the internet as a source of health information by Spanish adolescents. *BMC Medical Informatics and Decision Making*, *10*(1). https://doi.org/10.1186/1472-6947-10-6

Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, *31*(1), 351–354. https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059

Khurana, A., Bleakley, A., Jordan, A. B., & Romer, D. (2015). The Protective Effects of Parental Monitoring and Internet Restriction on Adolescents' Risk of Online

Harassment. *Journal of Youth and Adolescence*. https://doi.org/10.1007/s10964-014-0242-4

Kim, H. K., & Davis, K. E. (2009). Toward a comprehensive theory of problematic Internet use: Evaluating the role of self-esteem, anxiety, flow, and the self-rated importance of Internet activities. *Computers in Human Behavior*, *25*(2), 490–500. https://doi.org/10.1016/j.chb.2008.11.001

King, D. L., Haagsma, M. C., Delfabbro, P. H., Gradisar, M., & Griffiths, M. D. (2013). Toward a consensus definition of pathological video-gaming: A systematic review of psychometric assessment tools. *Clinical Psychology Review*. https://doi.org/10.1016/j.cpr.2013.01.002

Király, O., Griffiths, M. D., Urbán, R., Farkas, J., Kökönyei, G., Elekes, Z., & Demetrovics, Z. (2014). Problematic internet use and problematic online gaming are not the same: findings from a large nationally representative adolescent sample. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *17*(12), 749–54. https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0475

Ko, C., Yen, J.-Y., Chen, C.-C., Chen, S., & Yen, C. (2005). Gender differences and related factors affecting online gaming addiction among Taiwanese adolescents. *The Journal of Nervous and Mental Disease*, *193*(4), 273–7. https://doi.org/10.1097/01.nmd.0000158373.85150.57

Kraut, R., Kiesler, S., Boneva, B., Cummings, J., Helgeson, V., & Crawford, A. (2002). Internet paradox revisited. *Journal of Social Issues*, *58*(1), 49–74. https://doi.org/10.1111/1540-4560.00248

Kuo, M. H., Orsmond, G. I., Coster, W. J., & Cohn, E. S. (2014). Media use among adolescents with autism spectrum disorder. *Autism*, *18*(8), 914–923.

https://doi.org/10.1177/1362361313497832

Kuss, D. J., & Griffiths, M. D. (2012). Adolescent online gaming addiction. *Education and Health*, *30*(1), 15–17.

Kwon, J.H. (2011). Toward the prevention of adolescent Internet addiction. *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment.* https://doi.org/10.1002/9781118013991.ch13

Larun, L., Nordheim, L. V, Ekeland, E., Hagen, K. B., & Heian, F. (2006). Exercise in prevention and treatment of anxiety and depression among children and young people. *The Cochrane Database of Systematic Reviews*. https://doi.org/10.1002/14651858.CD004691.pub2

Leung, L., & Lee, P. S. N. (2005). Multiple determinants of life quality: The roles of Internet activities, use of new media, social support, and leisure activities. *Telematics and Informatics*, *22*(3), 161–180. https://doi.org/10.1016/j.tele.2004.04.003

Li, D., Liau, A., & Khoo, A. (2011). Examining the influence of actual-ideal self-discrepancies, depression, and escapism, on pathological gaming among massively multiplayer online adolescent gamers. *Cyberpsychology, Behavior and Social Networking*, *14*(9), 535–539. https://doi.org/10.1089/cyber.2010.0463

Li, X., & Atkins, M. S. (2004). Early Childhood Computer Experience and Cognitive and Motor Development. *Pediatrics*, *113*(6), 1715–1722. https://doi.org/10.1542/peds.113.6.1715

Lim, M. S. C., Hocking, J. S., Aitken, C. K., Fairley, C. K., Jordan, L., Lewis, J. A., & Hellard, M. E. (2012). Impact of text and email messaging on the sexual health of young people: A randomised controlled trial. *Journal of Epidemiology and Community Health*, *66*(1), 69–74. https://doi.org/10.1136/jech.2009.100396

Liu, H. C., Liu, S. I., Tjung, J. J., Sun, F. J., Huang, H. C., & Fang, C. K. (2015). Self-harm and its association with internet addiction and internet exposure to suicidal thought in adolescents. *Journal of the Formosan Medical Association*, 1–8. https://doi.org/10.1016/j.jfma.2016.03.010

Livingstone, S., Carr, J., & Byrne, J. (2015). One in Three: Internet Governance and Children's Rights. *Global Commission on Internet Governance Paper Series*.

Lo, S.-K., Wang, C.-C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *CyberPsychology & Behavior*, *8*(1), 15–20. https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15

Matson, J. L., Rotatori, A. F., & Helsel, W. J. (1983). Development of a rating scale to measure social skills in children: The matson evaluation of social skills with youngsters (MESSY). *Behaviour Research and Therapy*, *21*(4), 335–340. https://doi.org/10.1016/0005-7967(83)90001-3

Meerkerk, G. J., Van Den Eijnden, R. J. J. M., Franken, I. H. A., & Garretsen, H. F. L. (2010). Is compulsive internet use related to sensitivity to reward and punishment, and impulsivity? *Computers in Human Behavior*, *26*(4), 729–735. https://doi.org/10.1016/j.chb.2010.01.009

Mendes, P. (2011). Social-driven Internet of Connected Objects. *IAB Workshop on Interconnecting Smart Objects with the Internet*, 1–3. Retrieved from https://www.researchgate.net/publication/240305103_Social-driven_Internet_of_Connected_Objects?ev=prf_pub%5Cnhttp://copelabs.ulusofona.pt/scicommons/index.php/attachments/single/468

Morahan-Martin, J. (2005). Internet abuse: Addiction? disorder? symptom? alternative explanations? *Social Science Computer Review*.

https://doi.org/10.1177/0894439304271533

Nalwa, K., & Anand, A. P. (2003). Internet addiction in students: A cause of concern. *CyberPsychology & Behavior*, *6*(6), 653–656. https://doi.org/10.1089/109493103322725441

Newcomb, M. D., Maddahian, E., & Bentler, P. M. (1986). Risk factors for drug use among adolescents: Concurrent and longitudinal analyses. *American Journal of Public Health*. https://doi.org/10.2105/AJPH.76.5.525

Nie, J., Zhang, W., & Liu, Y. (2017). Exploring depression, self-esteem and verbal fluency with different degrees of internet addiction among Chinese college students. *Comprehensive Psychiatry*, *72*, 114–120. https://doi.org/10.1016/j.comppsych.2016.10.006

Niemz, K., Griffiths, M., & Banyard, P. (2005). Prevalence of pathological Internet use among university students and correlations with self-esteem, the General Health Questionnaire (GHQ), and disinhibition. *CyberPsychology & Behavior*, *8*(6), 562–570. https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.562

Park, S. H., Yoon, E. S., Lee, Y. H., Kim, C.H., Bunsawat, K., Heffernan, K. S.,& Jae, S. Y. (2015). Effects of Acute Active Video Games on Endothelial Function Following a High-Fat Meal in Overweight Adolescents. *Journal of Physical Activity and Health*, *12*(6), 869–874. https://doi.org/10.1123/jpah.2013-0488

Parker, J. G., & Asher, S. R. (1987). Peer Relations and Later Personal Adjustment: Are Low-Accepted Children At Risk? *Psychological Bulletin*. https://doi.org/10.1037/0033-2909.102.3.357

Ponte, J. P. da. (2000). Tecnologias De Informação E Comunicação Na Formação De Professores: Que Desafios? *Revista Iberoamericana de Educación.*, *24*, 63–90.

Retrieved from http://www.rieoei.org/rie24a03.PDF

Portela, M. C., Pronovost, P. J., Woodcock, T., Carter, P., & Dixon-Woods, M. (2015). How to study improvement interventions: A brief overview of possible study types. *Postgraduate Medical Journal*. https://doi.org/10.1136/postgradmed-2014-003620rep

Prette, Z. A. P. Del, & Prette, A. Del. (2010). Habilidades sociais e análise do comportamento: Proximidade histórica e atualidades Social skills and behavior analysis: Historical connection and new issues. *Revista Perspectivas*, *01*(02), 104–115.

Prot, S., Gentile, D. A., Anderson, C. A., Suzuki, K., Swing, E., Lim, K. M., & Lam, B. C. P. (2014). Long-Term Relations Among Prosocial-Media Use, Empathy, and Prosocial Behavior. *Psychological Science*, *25*(2), 358–368. https://doi.org/10.1177/0956797613503854

Radon, K., Fürbeck, B., Thomas, S., Siegfried, W., Nowak, D., & von Kries, R. (2011). Feasibility of activity-promoting video games among obese adolescents and young adults in a clinical setting. *Journal of Science and Medicine in Sport*, *14*(1), 42–45. https://doi.org/10.1016/j.jsams.2010.07.009

Rehbein, F., Psych, G., Kleimann, M., Mediasci, G., & Mößle, T. (2010). Prevalence and Risk Factors of Video Game Dependency in Adolescence: Results of a German Nationwide Survey. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *13*(3), 269–277. https://doi.org/10.1089/cyber.2009.0227

Rice, E., Kurzban, S., & Ray, D. (2012). Homeless but connected: The role of heterogeneous social network ties and social networking technology in the mental health outcomes of street-living adolescents. *Community Mental Health Journal*, *48*(6), 692–698. https://doi.org/10.1007/s10597-011-9462-1

Romer, D., Bagdasarov, Z., & More, E. (2013). Older versus newer media and the well-being

of united states youth: Results from a national longitudinal panel. *Journal of Adolescent Health*, *52*(5), 613–619. https://doi.org/10.1016/j.jadohealth.2012.11.012

Rosenberg, M. (1965). Rosenberg Self-Esteem Scale. *New York*, ? https://doi.org//S0034-98872009000600009

Salonini, E., Gambazza, S., Meneghelli, I., Tridello, G., Sanguanini, M., Cazzarolli, C., &Assael, B. M. (2015). Active Video Game Playing in Children and Adolescents With Cystic Fibrosis: Exercise or Just Fun? *Respiratory Care*, *60*(8), 1172–1179. https://doi.org/10.4187/respcare.03576

Sapienza, G., & Pedromônico, M. R. M. (2005). Risco, proteção e resiliência no desenvolvimento da criança e do adolescente. *Psicologia Em Estudo*, *10*(2), 209–216. https://doi.org/10.1590/S1413-73722005000200007

Sariyska, R., Reuter, M., Bey, K., Sha, P., Li, M., Chen, Y. F., & Montag, C. (2014). Self-esteem, personality and Internet Addiction: A cross-cultural comparison study. *Personality and Individual Differences*, *61–62*, 28–33. https://doi.org/10.1016/j.paid.2014.01.001

Sbicigo, J. B., & Dell'Aglio, D. D. (2012). Family environment and psychological adaptation in adolescents. *Psicologia: Reflexão e Crítica*. https://doi.org/10.1590/S0102-79722012000300022

Segabinazi, J. D., Giacomoni, C. H., Dias, A. C. G., Teixeira, M. A. P., & Moraes, D. A. D. O. (2010). Desenvolvimento e validação preliminar de uma escala multidimensional de satisfação de vida para adolescentes. *Psicologia: Teoria e Pesquisa*, *26*(4), 653–659. https://doi.org/10.1590/S0102-37722010000400009

Segabinazi, J. D., Zortea, M., Zanon, C., Bandeira, D. R., Giacomoni, C. H., & Hutz, C. S. (2012). Escala de Afetos Positivos e Negativos para Adolescentes: Adaptação,

Normatização e Evidências de Validade. *Avaliação Psicológica*, *11*(1), 1–12.

Shapira, N. A., Goldsmith, T. D., Keck, P. E., Khosla, U. M., & McElroy, S. L. (2000). Psychiatric features of individuals with problematic internet use. *Journal of Affective Disorders*, *57*(1–3), 267–272. https://doi.org/10.1016/S0165-0327(99)00107-X

Shapira, N. A., Lessig, M. C., Goldsmith, T. D., Szabo, S. T., Lazoritz, M., Gold, M. S., & Stein, D. J. (2003). Problematic internet use: Proposed classification and diagnostic criteria. *Depression and Anxiety*, *17*(4), 207–216. https://doi.org/10.1002/da.10094

Siegel, R., Fals, A., Mirza, N., Datto, G., Stratbucker, W., Ievers-Landis, C. E., & Woolford, S. J. (2015). Social/Electronic Media Use of Children and Adolescents Who Attend the Pediatric Weight Management Programs of the COMPASS Network. *Childhood Obesity*, *11*(5), 624–629. https://doi.org/10.1089/chi.2015.0034

Silveira, R. B. L. da. (2005). Planejamento de Ensino: peculiaridades significativas. *Revista Iberoamericana de Educación*, *37*(3), 3–8. Retrieved from http://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3197145

Simons, M., Bernaards, C., & Slinger, J. (2012). Active gaming in Dutch adolescents: a descriptive study. *International Journal of Behavioral Nutrition and Physical Activity*, *9*, 1–9. https://doi.org/10.1186/1479-5868-9-118

Simons, M., de Vet, E., Chinapaw, M. J., de Boer, M., Seidell, J. C., & Brug, J. (2014). Personal, Social, and Game-Related Correlates of Active and Non-Active Gaming Among Dutch Gaming Adolescents: Survey-Based Multivariable, Multilevel Logistic Regression Analyses. *JMIR Serious Games*, *2*(1), e4. https://doi.org/10.2196/games.3092

Siomos, K. E., Dafouli, E. D., Braimiotis, D. A., Mouzas, O. D., & Angelopoulos, N. V. (2008). Internet Addiction among Greek Adolescent Students. *CyberPsychology &*

Behavior. https://doi.org/10.1089/cpb.2008.0088

Sobell, M. B. (2007). One way to leave your lover: The role of treatment in changing addictive behaviors. In *Promoting Self-Change From Addictive Behaviors: Practical Implications for Policy, Prevention, and Treatment* (pp. 151–162). https://doi.org/10.1007/978-0-387-71287-1_7

Spizzirri, R. C. P., Wagner, A., Mosmann, C. P., & Armani, A. B. (2012). Adolescencia conectada: Mapeando o uso da internet em jovens internautas. *Psicologia Argumento*.

Staiano, A. E., Abraham, A. A., & Calvert, S. L. (2013). Adolescent Exergame Play for Weight Loss and Psychosocial Improvement: A Controlled Physical Activity Intervention, *21*(3), 598–601. https://doi.org/10.1038/oby.2012.143.Adolescent

Staiano, A. E., & Calvert, S. L. (2011). Wii Tennis Play for Low-Income African American Adolescents' Energy Expenditure., *385*(1), 22–29. https://doi.org/10.1016/j.jmb.2008.10.054.The

Staiano, A. E., Marker, A. M., Beyl, R. A., Hsia, D. S., Katzmarzyk, P. T., & Newton, R. L. (2017). A randomized controlled trial of dance exergaming for exercise training in overweight and obese adolescent girls, *12*(2), 87–92. https://doi.org/10.1016/j.coviro.2015.09.001.Human

Stepanikova, I., Nie, N. H., & He, X. (2010). Time on the Internet at home, loneliness, and life satisfaction: Evidence from panel time-diary data. *Computers in Human Behavior*, *26*(3), 329–338. https://doi.org/10.1016/j.chb.2009.11.002

Subrahmanyam, K., Kraut, R. E., Greenfield, P. M., & Gross, E. F. (2000). The impact of home computer use on children's activities and development. *Future of Children*. https://doi.org/10.2307/1602692

Swing, E. L., Gentile, D. A., Anderson, C. A., & Walsh, D. A. (2010). Television and video

game exposure and the development of attention problems. *Pediatrics*, *126*(2), 214–21. https://doi.org/10.1542/peds.2009-1508

Teodoro, M. L. M., Käppler, K. C., Rodrigues, J. de L., Freitas, P. M. de, & Haase, V. G. (2005). The Matson Evaluation of Social Skills with Youngsters (MESSY) and its adaptation for brazilian children and adolescents. *Revista Interamericana de Psicología = Interamerican Journal of Psychology, ISSN 0034-9690, Vol. 39, Nº. 2, 2005, Págs. 239-246*, *39*(2), 239–246.

Terroso, L. B., & Argimon, I. I. L. (2016). 2016 / Dependência de internet e habilidades sociais em adolescentes Internet addiction and social skills in adolescents Adicción a internet y las habilidades sociales en adolescentes, *1*, 200–219.

Tichon, J. G., & Shapiro, M. (2003). The Process of Sharing Social Support in Cyberspace. *CyberPsychology & Behavior*. https://doi.org/10.1089/109493103321640356

Tonioni, F., D'Alessandris, L., Lai, C., Martinelli, D., Corvino, S., Vasale, M., … Bria, P. (2012). Internet addiction: Hours spent online, behaviors and psychological symptoms. *General Hospital Psychiatry*, *34*(1), 80–87. https://doi.org/10.1016/j.genhosppsych.2011.09.013

Trisolini, D. C., Petilli, M. A., & Daini, R. (2017). Is action video gaming related to sustained attention of adolescents? *The Quarterly Journal of Experimental Psychology*, *0*(0), 1–21. https://doi.org/10.1080/17470218.2017.1310912

Trzesniewski, K. H., Donnellan, M. B., & Robins, R. W. (2003). Stability of self-esteem across the life span. *Journal of Personality and Social Psychology*, *84*(1), 205–220. https://doi.org/10.1037/0022-3514.84.1.205

Van Rooij, A., & Prause, N. (2014). A critical review of "Internet addiction" criteria with suggestions for the future. *Journal of Behavioral Addictions*, *3*(4), 203–213.

https://doi.org/10.1556/JBA.3.2014.4.1

Vasalou, A., Joinson, A. N., & Courvoisier, D. (2010). Cultural differences, experience with social networks and the nature of "true commitment" in Facebook. *International Journal of Human Computer Studies*, *68*(10), 719–728. https://doi.org/10.1016/j.ijhcs.2010.06.002

Whittemore, R., & Knafl, K. (2005). The integrative review: Updated methodology. *Journal of Advanced Nursing*. https://doi.org/10.1111/j.1365-2648.2005.03621.x

Wood, R. T. A. (2008). A response to Blaszczynski, Griffiths and Turners' comments on the paper "Problems with the concept of video game 'addiction': Some case study examples" (this issue). *International Journal of Mental Health and Addiction. Vol 6(2)*, 191–193. https://doi.org/10.1007/s11469-007-9118-0

Wu, J. Y., Kuban, K. C. K., Allred, E., Shapiro, F., Darras, B. T., Torrens, L., Achenbach, T.M., & Rescorla, L. A. (2001). Manual for the ASEBA School-Age Forms and Profiles. *Journal of Child Neurology*, *40*(4), 791–799. https://doi.org/10.1016/S1474-4422(03)00585-4

Yang, S. C., & Tung, C. J. (2007). Comparison of Internet addicts and non-addicts in Taiwanese high school. *Computers in Human Behavior*, *23*(1), 79–96. https://doi.org/10.1016/j.chb.2004.03.037

Yen, J.Y., Ko, C.H., Yen, C.F., Wu,H.-Y., & Yang, M.-J.. (2007). The Comorbid Psychiatric Symptoms of Internet Addiction: Attention Deficit and Hyperactivity Disorder (ADHD), Depression, Social Phobia, and Hostility. *Journal of Adolescent Health*, *41*(1), 93–98.

Yen, J. Y., Yen, C. F., Chen, C. S., Tang, T. C., Huang, T. H., & Ko, C. H. (2011). Cue-induced positive motivational implicit response in young adults with Internet gaming

addiction. *Psychiatry Research*, *190*(2–3), 282–286. https://doi.org/10.1016/j.psychres.2011.07.003

Young, K. S. (1996). Internet Addiction : The Emergence of a New Clinical Disorder. *Published in CyberPsychology and Behavior*, *1*(3), 237–244. https://doi.org/doi:10.1089/cpb.1998.1.237.

Young, K. S., & Rodgers, R. C. (1998). The Relationship Between Depression and Internet Addiction. *Cyberpsychology and Behavior*, *1*(1), 25–28. https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.25

Yunes, M. A. M. (2003). Psicologia positiva e resiliência: o foco no indivíduo e na família. *Psicologia Em Estudo*. https://doi.org/10.1590/S1413-73722003000300010