

UNIVERSIDADE FEDERAL DE CIÊNCIAS DA SAÚDE DE PORTO ALEGRE
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA E SAÚDE

Fernanda Tabasnik Schwartz

Jogos eletrônicos *online* e redes sociais: Avaliação do ajustamento psicológico de adolescentes e dos estilos parentais percebidos

UFCSPA

**Universidade Federal de Ciências da Saúde
de Porto Alegre**

Porto Alegre

2018

Fernanda Tabasnik Schwartz

Jogos eletrônicos *online* e redes sociais: Avaliação do ajustamento psicológico de adolescentes e dos estilos parentais percebidos

Dissertação 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 em Psicologia e Saúde.

Orientador(a): Dra. Janaína Thais Barbosa Pacheco

Porto Alegre
2018

AGRADECIMENTOS

À minha orientadora, Prof^a. Dr^a. Janaína Thais Barbosa Pacheco, pelos aprendizados e confiança ao longo destes dois anos.

Aos meus pais, Raul e Rosane, e ao meu namorado, Pedro Henrique, pelo apoio, carinho e estímulo em todos os momentos.

A todos os integrantes do Núcleo de Estudos em Avaliação Psicológica e Intervenções Cognitivas e Comportamentais (NaPsicc), especialmente à Andressa Secchi, Júlia Carpes e Lisiê Vieira, por toda a disponibilidade e auxílio fundamentais.

Às colegas de mestrado Lauren Frantz Veronez, pela amizade e companheirismo ao longo dessa jornada, e à Renata Schindel, pela parceria nesta pesquisa e auxílio mútuo em diversos momentos.

Às escolas participantes e, principalmente, a todos os adolescentes que colaboraram para a realização desse trabalho.

RESUMO

Esta dissertação é composta por uma contextualização teórica e um artigo empírico. O objetivo geral deste trabalho foi investigar e compreender o uso das redes sociais e dos jogos eletrônicos por adolescentes, avaliando principalmente o impacto da parentalidade neste uso. A contextualização teórica propõe descrever o uso das tecnologias pelas crianças e pelos adolescentes, além de discutir acerca do monitoramento parental no uso da internet. A partir desta revisão, percebeu-se que os pais empregam diferentes formas de mediação parental a fim de que os filhos utilizem as tecnologias de forma segura. O estudo empírico, de cunho quantitativo e com delineamento transversal, investigou uma amostra composta por 232 adolescentes e objetivou descrever o uso de jogos eletrônicos e de redes sociais pelos adolescentes, relacionando-o com estilos parentais, conflitos entre pais e filhos, sintomas psicopatológicos e dependência de internet. A coleta de dados ocorreu através da aplicação de instrumentos, como questionários e escalas. Foram encontradas associações significativas entre os adolescentes que passam mais de seis horas por dia conectados à internet e o aumento de sintomas psicopatológicos e conflitos com os pais. Com relação aos estilos parentais, não se observou associação com o tempo de uso das redes sociais e dos jogos.

Palavras-chave: Redes sociais; Videogames; Internet (Dependência); Parentalidade; Adolescência.

ABSTRACT

This dissertation is composed of a theoretical contextualization and an empirical article. The general objective of this work was to investigate and understand the use of social networks and electronic games by adolescents, mainly evaluating the impact of parenting in this use. The theoretical contextualization proposes to describe the use of technologies by children and adolescents, as well as discussing parental monitoring in the use of the Internet. From this review, it has been realized that parents employ different forms of parental mediation in order for children to use the technologies safely. The empirical, quantitative and cross-sectional study investigated a sample of 232 adolescents and aimed to describe the use of electronic games and social networks by adolescents, relating it to parental styles, conflicts between parents and children, psychopathological symptoms and internet addiction. The data collection took place through the application of instruments such as questionnaires and scales. Significant associations were found among adolescents who spend more than six hours a day connected to the Internet and an increase in psychopathological symptoms and conflicts with their parents. Regarding parental styles, no association was observed with the time of use of social networks and games.

Keywords: Social Media; Games; Internet (Addiction); Parenting; Adolescence.

SUMÁRIO

AGRADECIMENTOS.....	3
RESUMO.....	4
ABSTRACT.....	5
1 APRESENTAÇÃO.....	7
2 CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA.....	10
4 CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO.....	16
5 REFERÊNCIAS DA DISSERTAÇÃO.....	18

1. APRESENTAÇÃO

As tecnologias de informação e comunicação (TICs) têm sido consideradas componentes centrais na vida dos adolescentes (Ohannessian, 2009), modificando as formas de comunicação e de socialização (Ungerer, 2013). Evidências sugerem que a exposição às mídias podem influenciar comportamentos e atitudes de adolescentes, tanto de forma positiva quanto negativa (Padilla-Walker, Coyne, Fraser, Dyer, & Yorgason, 2012).

Alguns riscos relacionados ao uso da internet se referem ao tempo de uso excessivo, conteúdos inapropriados para a faixa etária, predominância dos relacionamentos virtuais em relação ao contato face a face e situações de violência, como o *cyberbullying* ou o assédio sexual (Leung & Lee, 2012; Williams & Stelko-Pereira, 2013). Com relação ao videogame, uma das maiores preocupações se refere à presença da violência nos jogos, que pode incentivar comportamentos antissociais em crianças e adolescentes (Strasburger, Jordan, & Donnerstein, 2010). Pesquisas sugerem que a exposição repetida a conteúdos violentos pode levá-los a aceitarem a violência como um meio natural de solucionar conflitos (Anderson et al., 2003), resultando no aumento da agressividade e na diminuição do altruísmo (Boxer, Huesmann, Bushman, O'Brien, & Mocer, 2009). Por outro lado, o uso das tecnologias também proporciona benefícios, como o aumento da comunicação, entretenimento, educação, informação e compartilhamento de experiências (Hasebrink, Livingstone, & Haddon, 2008).

A utilização de estratégias parentais para monitorar e supervisionar o uso da internet pelos filhos pode auxiliar na redução de comportamentos de risco *online*. Entretanto, a eficácia de tais estratégias costuma variar de acordo com alguns fatores, como a idade do adolescente e a qualidade da relação entre pais e filhos (Livingstone & Helsper, 2008). Além disso, o nível de conhecimento digital dos pais pode impactar no modo de orientação e supervisão aos filhos (Wong, 2010). Os estilos parentais, que podem ser definidos como o envolvimento e a exigência dos pais com relação aos filhos, também têm associação com as diferentes formas de mediação parental, podendo influenciar o comportamento dos adolescentes na internet (Eastin, Greenberg, & Hofschire, 2006).

Outra preocupação constante se refere ao uso excessivo das tecnologias, que pode resultar na dependência de internet, incluindo os jogos eletrônicos e as redes sociais (Wong, 2010). Os adolescentes parecem estar mais propensos a fazer uso excessivo da internet quando comparados aos adultos. Tal fato pode estar relacionado à progressiva aquisição de autonomia e a menor supervisão parental, típicas dessa faixa etária. Outro fator a ser considerado refere-se a maior vulnerabilidade para adições, nessa etapa do desenvolvimento, devido a questões culturais e neurobiológicas (Pallanti, Bernardi, & Quercioli, 2006; Tsitsika et al., 2009). Com relação à parentalidade, a adição às tecnologias ou o uso excessivo tem sido associados a conflitos familiares e a relações interpessoais empobrecidas (Park, Kim, & Cho, 2008), bem como a baixos níveis de monitoramento parental e estilo parental ineficaz (Yen et al., 2007).

Crianças de diferentes idades utilizam a internet, contudo costuma ser na adolescência que o envolvimento com as mídias aumenta, incluindo jogos *online*, redes sociais e trocas de mensagens. A preocupação parental com relação às tecnologias muitas vezes cresce também nesta etapa do desenvolvimento dos filhos (Rich, 2013). Ainda é necessário seguir investigando o papel que as famílias podem desempenhar para auxiliar e proteger os adolescentes de experiências negativas na internet (Bradshaw, 2014) e a influência que o uso de internet pode desempenhar na dinâmica familiar (Terres-Trindade & Mosmann, 2016).

Dentro desse contexto, o objetivo geral deste trabalho foi investigar e compreender o uso das redes sociais e dos jogos eletrônicos por adolescentes, avaliando principalmente o impacto da parentalidade nesse comportamento. A dissertação está dividida em duas seções. A primeira constitui-se em uma contextualização teórica e propõe, através da revisão da literatura nacional e internacional, descrever o uso das tecnologias pelas crianças e pelos adolescentes e discutir o papel do monitoramento parental no uso da internet. A segunda seção é um estudo empírico, de cunho quantitativo e com delineamento transversal, que investigou o uso de jogos eletrônicos e de redes sociais pelos adolescentes, relacionando-o com estilos parentais, conflitos entre pais e filhos, sintomas psicopatológicos e dependência de internet. As duas seções são independentes, mas complementares.

É importante informar que a coleta de dados para o estudo empírico foi realizada conjuntamente à coleta de outro estudo desenvolvido no grupo de pesquisa e intitulado “Uso de jogos eletrônicos e de redes sociais na adolescência e sua relação com habilidades sociais, autoestima, afetos positivos e negativos e satisfação de vida”. Essa

pesquisa foi realizada no Núcleo de Estudos em Avaliação Psicológica e Intervenções Cognitivas e Comportamentais (NaPsicc).

2. SEÇÃO I- CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA

Uso de tecnologias por crianças e adolescentes

O desenvolvimento das novas tecnologias ocasionou diversas mudanças na sociedade, e, sobretudo, na geração de crianças e adolescentes nascidos em meio a essa nova realidade, que inclusive, receberam definições sociológicas e publicitárias como “Nativos Digitais” e “Geração Z”, em razão de sua familiaridade com as tecnologias digitais (Kämpf, 2011). Tal geração é caracterizada por terem grande acesso às tecnologias, tendo sido expostos e estimulados desde a idade precoce ao uso de equipamentos tecnológicos (Spizzirri, Wagner, Mosmann, & Armani, 2012).

A partir de um levantamento realizado pelo Nielsen Online (Ibope, 2010), concluiu-se que o número de internautas vem crescendo de forma acelerada no Brasil. De acordo com a pesquisa, em agosto de 2010 o número de usuários ativos era de 41,5 milhões, representando em torno de 22% da população. Também foi concluído que os internautas brasileiros passam mais de 60 horas por mês conectados à internet, sendo as redes sociais os sites mais utilizados. Com relação às crianças e aos adolescentes, a ONG SaferNet Brasil (2008), a partir de um levantamento realizado com 1.400 crianças, adolescentes e pais, apontam que 64% dos respondentes relatam utilizar a internet no próprio quarto, com total privacidade. Além disso, 87% afirmam não possuir nenhum tipo de restrição quanto ao uso da internet.

Diversos benefícios e riscos têm sido associados ao uso da internet e de jogos eletrônicos. Entre os principais benefícios encontram-se a aquisição de línguas estrangeiras (García-Carbonel, Rising, & Montero, 2001), melhora nas funções executivas (Kuhn, Lorenz, Banaschewski et al., 2014), na atenção e nas habilidades viso-espaciais (Dye, Green, & Bavelier, 2009), e aprimoramento nas habilidades de leitura (Jackson, Eye, Witt, Zhao, & Fitzgerald, 2011). Por outro lado, são apontadas como possíveis consequências negativas o desenvolvimento de problemas físicos, sociais e psicológicos (Çankayaa & Odaba, 2009), assim como agressividade (Anderson, Shibuya, Ihori et al., 2010), dificuldade nas relações interpessoais (Padilla-Walker, Nelson, Carroll, & Jensen, 2010) e distúrbios do sono (Ivarsson, Anderson, Akerstedt, & Lindblad, 2013).

Resultados de um estudo (Spizzirri et al., 2012) que avaliou a percepção de adolescentes em relação a aspectos positivos no uso da internet, concluiu que o maior benefício apontado é a rapidez na comunicação. Outras vantagens, indicadas pelos adolescentes, fazem referência à internet ser uma tecnologia econômica e à possibilidade de conhecer pessoas novas, aumentando o número de amigos. Matos (2015) refere, através da compilação de falas de adolescentes portugueses, mais algumas vantagens, como a oportunidade de interação social, ainda que exista distância geográfica, e a possibilidade de relacionamentos afetivos iniciarem através das tecnologias.

Alguns dos possíveis riscos associados especificamente à comunicação online referem-se ao *cyberbullying* e a questões sexuais, como por exemplo, o recebimento de solicitações sexuais indesejadas ou o assédio (Valkenburg & Peter, 2011). Além disso, há preocupação por parte dos adultos em relação à exposição dos adolescentes na internet, como o envio ou divulgação de fotos íntimas, e o acesso a conteúdos inadequados acerca de diversos temas, como transtornos alimentares ou uso de drogas (Lima, 2011).

O *cyberbullying* tem sido definido de forma semelhante ao fenômeno do *bullying*, conceituado por Olweus (1993). Dessa forma, o *cyberbullying* se refere a comportamentos agressivos, intencionais e repetitivos, os quais são realizados por um grupo ou por um indivíduo contra uma vítima que possui dificuldade para se defender, caracterizando uma relação desigual de poder (Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russel, & Tippett, 2008). Diferente do processo de *bullying*, que costuma ocorrer face a face, estes atos ocorrem através de meio eletrônicos, principalmente pela internet e telefones celulares (Slonje & Smith, 2008).

É comum as agressões virtuais ocorrerem de forma anônima, através de perfis falsos nas redes sociais. Assim, o agressor não precisa ser mais forte fisicamente do que a vítima, o que ocorre com frequência em situações de *bullying* (Wanzinack, 2014). Outra diferença que se destaca entre o *bullying* e o *cyberbullying* é a questão da previsibilidade. No processo de *bullying*, que muitas vezes ocorre em ambiente escolar, é possível prever em quais situações o aluno pode se encontrar em risco, como por exemplo, momentos em que não há adultos por perto. Já através dos meios eletrônicos, geralmente não há possibilidade de prever ou tentar evitar (Smith, 2010). Atos de *cyberbullying* podem incluir o envio de mensagens para o celular ou para o e-mail da vítima, assim como a publicação de fotos e vídeos íntimos ou constrangedores nas redes

sociais (Menesini et al., 2012). Em relação à exposição de fotos e de vídeos íntimos, sabe-se que estes podem tomar grande proporção no mundo virtual, podendo ser divulgados em diversas redes sociais, como o *facebook*, *twitter*, *youtube*, entre outras (Wanzinack, 2014).

Uma pesquisa realizada pela Organização Não-Governamental Plan (CEATS/FIA, 2010) com crianças e adolescentes brasileiros com idade entre dez e quatorze anos apontou que 17,7% já praticaram *cyberbullying*, 3,5% já praticaram e também foram vítimas, ao passo que 16,8% foram vítimas de *cyberbullying* no mínimo uma vez. Em relação às vítimas, 13% referem que foram agredidas pelo celular e 87% através do envio de textos ou fotos por e-mail ou sites de relacionamento (Conte & Rossini, 2010). Além do *cyberbullying*, há outros tipos de cyber-agressão e vitimização. A possibilidade de manipulação e de edição de fotos, a grande audiência para a publicação de fotos e de vídeos nas redes sociais (Verzoni & Lisboa, 2017), assim como o anonimato e os comportamentos de agressão *online* (Lapidot-Lefler & Barak, 2012) podem ser situações causadoras de grandes riscos.

Além das redes sociais, a utilização de videogame também vem crescendo de forma significativa (Coyne, Padilla-Walker, Stockdale & Day, 2011), gerando preocupações acerca dos possíveis riscos, como os efeitos dos jogos com conteúdo violento e o longo tempo despendido nessa atividade (Grüsser, Thalemann & Griffiths, 2007). Pesquisas realizadas acerca do tema, incluindo meta-análises e estudos longitudinais, sugerem que jogos com conteúdo violento possuem associação positiva com agressividade e associação negativa com o rendimento acadêmico (Anderson, 2004; Moller, & Krahe, 2009).

As tecnologias têm se mostrado um novo desafio tanto para os filhos quanto para os pais (Verzoni & Lisboa, 2017), que possuem papel fundamental ao auxiliá-los e orientá-los. O uso da internet está relacionado às práticas e aos estilos parentais, de modo que o fornecimento de orientações, assim como a comunicação positiva entre pais e filhos, apresenta associações com menor probabilidade da ocorrência de comportamentos de risco na internet (Smith, Gradisar, & King, 2015). Niquice (2014) ressalta que orientações por parte dos responsáveis sobre os riscos que as crianças e os adolescentes correm são extremamente necessárias.

Referências

- Anderson, C. (2004) An update on the effects of playing violent video games. *Journal of Adolescence*, 27(1), 113–122.
- Anderson, C., Shibuya, A., Ihori, N., et al. (2010). Violent videogame effects on aggression, empathy, and prosocial behavior in eastern and western countries: a meta-analytic review. *Psychological Bulletin*, 136(2), 151-173.
- CEATS, Centro de Empreendedorismo Social e Administração em Terceiro Setor – FIA, Fundação Instituto de Administração - (Org.). (2010). Bullying escolar no Brasil: relatório final. São Paulo. 108 p.
- Conte, P., & Rossini, A. (2010). Aspectos Jurídicos do Cyberbullying. *Revista Fmu Direito*, 24(34), 46-65.
- Çankayaa, S., & Odaba, H. (2009). Parental controls on children's computer and Internet use. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 1(1), 1105-1109.
- Coyne, S., Padilla-Walker, L., Stockdale, L., & Day, R. (2011). Game On...Girls: Associations Between Co-playing Video Games and Adolescent Behavioral and Family Outcomes. *Journal of Adolescent Health*, 49, 160-165.
- Dye M., Green C., & Bavelier D. (2009). The development of attention skills in action video game players. *Neuropsychologia*, 47(8-9), 1780–1789.
- García-Carbonell A., Rising B., Montero B, et al. (2001). Simulation/gaming and the acquisition of communicative competence in another language. *Simulation & Gaming*, 32(4), 481–491.
- Grusser, S., Thalemann, R., & Griffiths, M. (2007) Excessive computer game playing: Evidence for addiction and aggression? *CyberPsychology & Behavior*, 10(2), 290–292.
- IBOPE (2010). São Paulo. Disponível em: <<http://www.ibope.com.br/calandraWeb/servlet/CalandraRedirect?temp=5&proj=PortalIBOPE&pub=T&db=caldb&Comp=Not%EDcias&docid=0A276B95D145374B832577B6007A5F6A>>
- Ivarsson, M., Anderson, M., Akerstedt, T., & Lindblad, F. (2013). The effect of violent and nonviolent video games on heart rate variability, sleep, and emotions in adolescents with different violent gaming habits. *Psychosomatic Medicine*, 75(4), 390–396.
- Jackson, L., Eye, A., Witt, E., Zhao, Y., & Fitzgerald, H. (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.

- Kämpf, C. (2011). A geração Z e o papel das tecnologias digitais na construção do pensamento. *ComCiência*, 131, 10-12.
- Kühn S., Lorenz R., Banaschewski T., et al. (2014). Positive association of video game playing with left frontal cortical thickness in adolescents. *PloS One*, 9(3), e91506.
- Lapidot-Lefler, N., & Barak, A. (2012). Effects of anonymity, invisibility, and lack of eye-contact on toxic online disinhibition. *Computers in Human Behavior*, 28(2), 434-443.
- Lima, A. (2011). Principais características dos comportamentos de risco online. In A. Lima, *Cyberbullying e outros riscos na internet: Despertando a atenção de pais e professores* (Cap. 5, pp. 121-127). Rio de Janeiro: Wak.
- Matos, M. (2015a). *Adolescentes em navegação segura, por águas desconhecidas*. Lisboa: Coisas de Ler.
- Menesini, E., Nocentini, A., Palladino, B., Frisé, A., Berne, S., Ortega-Ruiz, R., Calmaestra, J., & Smith, P. (2012). Cyberbullying definition among adolescents: A comparison across six European countries. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 15(9), 455-463.
- Moller, I., & Krahé, B. (2009) Exposure to violent games and aggression in german adolescents: A longitudinal analysis. *Aggressive Behavior*, 35(1), 75–89.
- Niquice, F. (2014). Comportamentos de risco na adolescência. In L. F. Habigzang, E. Diniz, & S. Koller (Orgs.), *Trabalhando com adolescentes: Teoria e Intervenção psicológica* (pp. 42-53). Porto Alegre: Artmed.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school: What we know and what we can do*. Oxford, Cambridge, MA: Blackwell
- Padilla-Walker, L., Nelson, L., Carroll, J., & Jensen, A. (2010). More Than a Just a Game: Video Game and Internet Use During Emerging Adulthood. *Journal of Youth & Adolescence*, 39(2), 103–113.
- SaferNet Brasil. (2008). RELEASE: 87% dos jovens afirmam que não possuem restrições para uso da Internet. Recuperado em 9 set. 2008, em <http://www.safernet.org.br/twiki/bin/view/SaferNet/Noticia20081009202936>
- Slonje, R., & Smith, P. (2008). Cyberbullying: An-other main type of bullying? *Scandinavian Journal of Psychology*, 49(2), 147-154.
- Smith, L., Gradisar, M., & King, D. (2015). Parental Influences on Adolescent Video Game Play: A Study of Accessibility, Rules, Limit Setting, Monitoring, and Cybersafety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 273-279.
- Smith, P. (2010). Cyberbullying: The European perspective. In J. Mora-Merchan & T. Jaeger (Eds.), *Cyberbullying: A cross-national comparison* (pp. 7-19). Landau, Germany: Verlag Emprische Padagogik.

- Smith, P., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russel, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Child Psychology and Psychiatry*, 49(4), 376-385.
- Spizzirri, R., Wagner, A., Mosmann, C., & Armani, A. (2012). Adolescência conectada: Mapeando o uso da internet em jovens internautas. *Psicologia Argumento*, 30(69), 327-335.
- Valkenburg, P. & Peter, J. (2011). Online Communication Among Adolescents: An Integrated Model of Its Attraction, Opportunities, and Risks. *Journal of Adolescent Health*, 48(2), 121-127.
- Verzoni, A., & Lisboa, C. (2017). Digitalidade e tecnologia. In C. Neufeld (Org.), *Terapia Cognitivo-Comportamental para Adolescentes Uma perspectiva Transdiagnóstica e Desenvolvimental* (pp. 286-298). Porto Alegre: Artmed.
- Wanzinack, C. (2014). *Bullying e cyberbullying: Faces silenciosas da violência*. In Sierra J., & Signorelli, M. (Orgs.). *Diversidade e educação: Intersecções entre corpo, gênero e sexualidade, raça e etnia* (Cap. 1, pp. 67-81). Matinhos: UFPR Litoral.

3. CONSIDERAÇÕES FINAIS DA DISSERTAÇÃO

Este estudo procurou caracterizar e investigar o uso de redes sociais e de jogos eletrônicos por adolescentes, possibilitando a compreensão de alguns aspectos relacionados ao uso das tecnologias na adolescência. A partir da contextualização teórica e do estudo empírico foi possível compreender quais são as estratégias parentais mais utilizadas pelos responsáveis a fim de mediar o uso da internet pelas crianças e pelos adolescentes, assim como investigar a relação deste uso com diferentes variáveis. Atualmente, tem-se discutido com frequência acerca das funções e dos efeitos advindos do uso das tecnologias. Porém, o que se percebe é que o uso da internet não é por si só, positivo ou negativo, podendo vir a ser, dependendo da forma de uso (Rich, 2013).

A fim de prevenir riscos possíveis advindos do uso da internet, conclui-se que agir de forma preventiva é fundamental. De acordo com Berson e Berson (2005), os adolescentes que possuem um adulto próximo realizando monitoramento e supervisão estão menos propensos a se envolver em comportamentos de risco na internet, como o compartilhamento de informações pessoais, de fotos, e troca de mensagens com pessoas desconhecidas. Dessa forma, considera-se importante que os pais estimulem o diálogo e o pensar acerca deste uso, possibilitando uma relação aberta e de confiança com os filhos sobre o uso das mídias. Muitas vezes, uma das maiores proteções ao adolescente está associada à qualidade da relação com a família (Gama, 2013).

Para auxiliar no manejo com as tecnologias o papel dos pais se mostra de extrema importância. Através da proposta de um grupo para pais de adolescentes dependentes de internet, Barossi, Meira, Góes e Abreu (2009) apontam alguns objetivos a serem trabalhados, como a possibilidade de expressão de sentimentos e pensamentos, conhecer os interesses associados ao uso da internet, analisar de forma funcional os comportamentos dos adolescentes e dos pais e o aprendizado de novas habilidades sociais e práticas educativas. Neste sentido, considera-se benéfico para os adolescentes a realização de intervenções com os pais para auxiliá-los a lidarem de forma apropriada com problemas relacionados à internet, a fim de prevenir o desenvolvimento da dependência de internet e prejuízos nas relações familiares. Estas intervenções podem se

dar através do treinamento de pais, método frequentemente utilizado com crianças e adolescentes.

Por fim, entende-se que os resultados do presente estudo possam contribuir para o maior entendimento deste fenômeno, que é recente e vem crescendo cada vez mais, de forma a influenciar na vida dos adolescentes dentro e fora do contexto familiar. A partir desta pesquisa foi possível compreender características do uso da internet e formas de mediação parental, a partir das perspectivas dos próprios adolescentes. Dessa forma, estes resultados podem colaborar para a elaboração de estratégias e intervenções a serem realizadas em prol de um uso mais seguro e saudável das tecnologias pela nova geração de crianças e adolescentes.

4. REFERÊNCIAS DA DISSERTAÇÃO

- Anderson, C., Berkowitz, L., Donnerstein, E., Huesmann, L., Johnson, J., Linz, D., Malamuth, N., & Wartella, E. (2003). The influence of media violence on youth. *Psychological science in the public interest*, 4(3), 81-110.
- Barossi, O., Meira, S., Góes, D., & de Abreu, C. (2009). Programa de orientação a pais de adolescentes dependentes de internet (PROPADI). *Revista Brasileira de Psiquiatria*, 31(4), 387-395.
- Berson, I., & Berson, M. (2005). Challenging online behaviors of youth: Findings from a comparative analysis of young people in the United States and New Zealand. *Social Science Computer Review*, 23(1), 29-38.
- Boxer, P., Huesmann, L., Bushman, B., O'Brien, M., & Mocerri, D. (2009). The role of violent media preference in cumulative developmental risk for violence and general aggression. *Journal of youth and adolescence*, 38(3), 417-428.
- Bradshaw, C. (2014). The role of families in preventing and buffering the effects of bullying. *JAMA pediatrics*, 168(11), 991-993.
- Eastin, M., Greenberg, B., & Hofschire, L. (2006). Parenting the internet. *Journal of communication*, 56(3), 486-504.
- Gama, M. (2013). Outros riscos psiquiátricos e da saúde mental. In C. Abreu, E. Eisenstein, & S. Estefenon (Orgs.), *Vivendo esse mundo digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais* (pp. 125-134). Porto Alegre: Artmed.
- Hasebrink, U., Livingstone, S., Haddon, L., & Olafsson, K. (2009). *Comparing children's online opportunities and risks across Europe: Cross-national comparisons for EU Kids Online*. EU Kids Online.
- Leung, L., & Lee, P. (2012). The influences of information literacy, internet addiction and parenting styles on internet risks. *New Media & Society*, 14(1), 117-136.
- Livingstone, S. & Helsper, E. (2008). Parental mediation of children's internet use. *Journal of Broadcasting & Electronic Media*, 52(4), 581-599.
- Ohannessian, C. (2009). Media use and adolescent psychological adjustment: An examination of gender differences. *Journal of child and family studies*, 18(5), 582-593.
- Padilla-Walker, L., Coyne, S., Fraser, A., Dyer, W., & Yorgason, J. (2012). Parents and adolescents growing up in the digital age: Latent growth curve analysis of proactive media monitoring. *Journal of adolescence*, 35(5), 1153-1165.

- Pallanti, S., Bernardi, S., & Quercioli, L. (2006) The Shorter PROMIS Questionnaire and the Internet Addiction Scale in the assessment of multiple addictions in a high-school population: prevalence and related disability. *CNS Spectr*, 11(12), 966–974.
- Park, S., Kim, J., & Cho, C. (2008). Prevalence of Internet addiction and correlations with family factors among South Korean adolescents. *Adolescence*, 43(172), 895–909.
- Rich, M. (2013). As mídias e seus efeitos na saúde e no desenvolvimento de crianças e adolescentes: Reestruturando a questão da era digital. In C. Abreu, E. Eisenstein, & S. Estefenon (Orgs.), *Vivendo esse mundo digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais* (pp. 31-46). Porto Alegre: Artmed.
- Ungerer, R. (2013). Sociedade globalizada e mídia digital. In C. Abreu, E. Eisenstein, & S. Estefenon (Orgs.), *Vivendo esse Mundo Digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais* (pp. 21-30). Porto Alegre: Artmed.
- Strasburger, V., Jordan, A., & Donnerstein, E. (2010). Health effects of media on children and adolescents. *Pediatrics*, 125(4), 756-767.
- Terres-Trindade, M., & Mosmann, C. (2016). Conflitos Familiares e Práticas Educativas Parentais como Preditores de Dependência de Internet. *Psico-USF*, 21(3), 623-633.
- Tsitsika, A., Cristelis, E., Kormas, G., Filippopoulou, A., Tounissidou, D., Freskou, A., Spiliopoulou, T., Louizou, A., Konstantoulaki, E., & Kafetzis, D. (2009). Internet use and misuse: a multivariate regression analysis of the predictive factors of internet use among Greek adolescents. *European journal of pediatrics*, 168(6), 655.
- Williams, L., & Stelko-Pereira, A. (2013). Por fora bela viola: Pesquisa e intervenção sobre cyberbullying. In C. Abreu, E. Eisenstein, & S. Estefenon (Orgs.), *Vivendo esse Mundo Digital: Impactos na saúde, na educação e nos comportamentos sociais* (pp. 49-59). Porto Alegre: Artmed.
- Wong, Y. (2010). Cyber-parenting: Internet benefits, risks and parenting issues. *Journal of Technology in Human Services*, 28(4), 252-273.
- Yen, J., Yen, C., Chen, C., Chen, S., & Ko, C. (2007). Family factors of internet addiction and substance use experience in Taiwanese adolescents. *CyberPsychology & Behavior*, 10(3), 323-329.

