

3

O uso de redes sociais e de jogos digitais on-line nas relações sociais de adolescentes. Resultados de um estudo exploratório na cidade do Recife

Elaine Magalhães Costa Fernandez:

CV: <http://lattes.cnpq.br/8911436831831545> - Professora visitante no Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal de Pernambuco (UFPE). Pesquisadora associada no Laboratoire Clinique, Psychopathologie, Interculturel (LCPI) da Université de Toulouse le Mirail (UTM).

Tainan Bezerra Amaral:

CV: <http://lattes.cnpq.br/4346191365279006> - Aluna de graduação no departamento de Psicologia da UFPE.

Maria Virgínia dos Santos Vasconcelos:

CV: <http://lattes.cnpq.br/7130882055369061> - Aluna de graduação no departamento de Psicologia da UFPE.



BSTRACT **RESUMO** ABSTRACT **RESUMO** ABSTRACT

Resumo Este artigo apresenta os resultados de um estudo exploratório sobre o uso de redes sociais e de jogos digitais on-line em 947 adolescentes do Recife. As respostas dos jovens a 50 questões de autopreenchimento foram analisadas através do programa SPSS. Do cruzamento dos dados obtidos foi definido um indicador do uso da Internet a ser comparado com a avaliação da repercussão destas novas práticas nas relações sociais dos usuários, segundo a Escala de Virole (2010). Em conclusão foram levantadas hipóteses que serão exploradas na fase qualitativa do estudo, através de grupos focais.

Palavras Chave Jogos Digitais On-Line, Redes Sociais, Relações Sociais, Adolescentes.

Abstract This article presents the results of an exploratory study on the use of social networking and digital gaming online in 947 adolescents from Recife. The responses of 50 self-report questions were analyzed using SPSS program. The intersection of the data set was an indicator of the use of the Internet to be compared with the assessment of the impact of these new practices in social relations of users, according to Virole Scale (2010). In conclusion were raised hypotheses that will be explored in the qualitative phase of the study, through focus groups.

Keywords Digital Games Online, Social Networking, Social Relationships, Teenagers.



I. INTRODUÇÃO

Uma pesquisa sobre o impacto das Novas Tecnologias de Comunicação (NTC) nos processos de socialização e de subjetivação de adolescentes do 6º ano do ensino fundamental II ao 3º ano do ensino médio no Recife foi iniciada em 2012 por alunos e docentes do departamento de psicologia da Universidade Federal de Pernambuco (COSTA FERNANDEZ, 2013). Após uma primeira fase exploratória de natureza quantitativa, cujos resultados serão apresentados neste manuscrito, uma segunda fase, ainda em elaboração, dará continuidade a esta investigação através de estudo qualitativo focado na definição de indicadores que permitam a construção de métodos de prevenção de riscos e de tratamento adaptados às realidades socioculturais dos sujeitos.

As Novas Tecnologias da Comunicação podem ser definidas como um conjunto convergente de tecnologias em microeletrônica, computação (software e hardware), telecomunicações, radiodifusão e optoeletrônica (CASTELLS, 2000). A sua imensa maioria se caracteriza por agilizar o conteúdo da comunicação, por meio da digitalização e da comunicação em redes, em particular o uso da Internet. Surgidas no contexto da Revolução Informacional, "Revolução Telemática" ou Terceira Revolução Industrial, elas foram sendo desenvolvidas gradativamente desde a segunda metade da década de 70 e, principalmente, nos anos 90. A virada do milênio terá como marco maior a explosão e a democratização do uso destas novas tecnologias, ao ponto de tornarem-se práticas hegemônicas associadas à globalização. Desde então, mesmo se o novo assusta e causa receio, estes novos veículos de comunicação invadem os mais diversos meios, tornando-se onipresentes, transformando culturas, aproximando civilizações, gerando mudanças na própria organização subjetiva de homens e mulheres contemporâneos (NICOLACI-DA-COSTA, 2002, p. 193).

A revolução tecnológica representada pela difusão da Internet tornou-se, em menos de três décadas, um marco para a história da humanidade assim como aconteceu com as duas revoluções industriais: a desencadeada no final do século XVIII pela descoberta da energia a vapor e aquela gerada na segunda metade do século XIX pela invenção da energia elétrica. (CASTELLS, 2000, apud NICOLACI-DA-COTA, 2002, p. 194). Neste contexto, redes sociais e jogos digitais on-line seduzem, encantando tanto crianças quanto jovens e adultos. Mas quais são as consequências destas novas práticas sociais no desenvolvimento, nos processos psíquicos e nas relações sociais de seus usuários?

Partindo de questionamentos éticos, de conceitos da cibercultura (VIROLE, RADILLO, 2010) e da hipótese que as NTC induzem alterações profundas no estilo de vida e nas



relações sociais dos seus usuários (TISSERON, 2008), interrogamos as práticas e relações do jovem aos membros da família, aos pares ou desconhecidos através do computador conectado à Internet, as modalidades de acesso às redes sociais e o uso de jogos digitais on-line. Nosso propósito consiste em identificar a frequência e o tipo de relações sociais privilegiadas tanto em situação de conexão à Internet, em comunidades virtuais, quanto no meio familiar e no grupo de pares. De forma geral, este estudo visa contribuir à construção do saber sobre o impacto do acesso às redes sociais e do uso de jogos digitais on-line na dinâmica familiar, nas relações sociais e na constituição de um eventual sentimento de pertencimento dos adolescentes.

II. Desenvolvimento

2.1. Fundamentação teórica

Podemos distinguir duas perspectivas éticas nos estudos em psicologia sobre o uso de instrumentos conectados à Internet pelos jovens. Uma primeira perspectiva, na qual situamos os estudos acima citados, consideram estas novas práticas sociais como determinantes de uma subjetividade contemporânea, na medida em que consideram a subjetividade como essencialmente fabricada e modelada por processos de subjetivação inseridos no registro do social e os objetos técnicos como um dos muitos elementos que participam ativamente do processo de produção de diferentes modos de sociabilidade e de subjetivação. (GUATTARI, ROLNIK, 1996, p. 31)

É numa dinâmica mutante que os processos de subjetivação vão tomando forma, contando com a participação das instituições, da linguagem, da tecnologia, da ciência, da mídia, do trabalho, do capital, da informação, enfim, de uma lista vasta que tem como principal característica o fato de ser permanentemente reinventada e posta em circulação na vida social. (MANSANO, 2009, p. 112)

Autores como Castells (2000) com a ideia de descontinuidade, ruptura total com a ordem precedente e Maffesoli (2003) com as noções de fragmentação e de multiplicidade associadas ao paradigma da contemporaneidade, contribuíram para fazer das NTC e da conexão à Internet o símbolo da pós-modernidade, em oposição aos valores de permanência, certeza e continuidade da modernidade e às grandes construções teóricas do século XX (HALL, 2005).



Nesta perspectiva, cabe à psicologia compreender as mudanças provocadas pelas novas formas de organização social (virtual e em rede) e o novo espaço (imaginário, porém vivido como concreto) gerando alterações não somente nos comportamentos, mas também na constituição psíquica dos homens, mulheres e crianças de nossos dias. (NICOLACI-DACOSTA, 2002, p. 197). Neste sentido, os jogos digitais on-line surgem como sinônimo de prazer e de inclusão social, conduzindo o jogador a uma realidade paralela à sua, ou uma segunda realidade onde ocupa uma postura de fantasia lúdica (CAVALLI, TREVISOL, VENDRAME, 2013, p. 156).

Outra perspectiva ética, representada por profissionais da rede de saúde, psicólogos, psiquiatras e cuidadores de modo geral, estaria mais focada no sofrimento psíquico e/ou no dano significativo em diversas áreas da vida, pela vulnerabilidade ou a incapacidade do sujeito em controlar o próprio uso da Internet. Em referência aos trabalhos de Young (1998), Davis (2001) e Nabuco de Abreu (2012), estudos epidemiológicos recentes tentam compreender e avaliar os limites psicopatológicos destas práticas sociais e suas repercussões no processo saúde e doença. Pesquisadores, frequentemente inspirados nas terapias cognitivo-comportamentais, mas não exclusivamente, adaptam modelos teóricos de outros transtornos mentais que também apresentam sintomas de dependência, impulsividade e compulsão, como os transtornos por uso de substâncias (TUS), jogo patológico (JP) e transtorno da compulsão alimentar periódica. (TCAP).⁵

Segundo os estudos da primeira perspectiva, estamos diante de mais uma revolução tecnológica e, enquanto psicólogos, devemos adaptar nosso saber e práticas ao novo tempo. Já para os outros, tendo por referência a quinta edição do Manual Diagnóstico e Estatístico feito pela Associação Americana de Psiquiatria e traduzido no Brasil como Dicionário de Saúde Mental (DSM V), trata-se de definir critérios diagnósticos do conceito de dependência de Internet (DI), sua avaliação e tratamento. Nesta perspectiva, as mudanças são consideradas pontuais e análises baseadas na ótica de teorias tradicionais do indivíduo consideram em prioridade o aspecto patológico dos novos comportamentos. Acusados de patologização da realidade social, por considerarem singularidades como anormalidades (CECCARELLI, 2010, p. 126), faltam-lhes a visão de conjunto necessária para avaliar a abrangência e a radicalidade da transformação. Faltam-lhes novas leituras da subjetividade que identifiquem o novo e não somente a morte do velho, segundo novos referenciais.

Estudos recentes sobre os efeitos perversos da Internet no cérebro afirmam que o pensamento tem se tornado mais

⁵ Estudo realizado por pesquisadores do Grupo de Estudos sobre Adições Tecnológicas (GEAT) Porto Alegre (RS) Brasil e do Programa de Pós-Graduação em Ciências Médica do Rio Grande do Sul (UFRGS) Porto Alegre.



distrativo, errático e rápido com a cultura da tela, contrariamente à cultura do livro que favorecia a reflexão e a concentração. Eles opõem os “nativos digitais”, jovens que já nasceram imersos nessa realidade *multitasking* (de tarefas múltiplas) e distrativa, da geração que cresceu entre o mundo analógico e o digital, que se situa entre essas duas formas de pensar e agir.

A mente linear, calma, focada, sem distorções, está sendo expulsa por um novo tipo de mente que quer e precisa tomar e aquinhoar informação em surtos curtos, desconexos, frequentemente superpostos quanto mais rapidamente, melhor. (CARR, 2011, p. 23)

2.2. O acesso a redes sociais e o uso de jogos digitais *on line* por adolescentes

A distinção entre “público” e “privado”, assim como as fronteiras entre grandes esferas opostas e complementares de ação social como “a casa” e “a rua” (DA MATTA, 1984), estão progressivamente se atenuando. Se no século XVIII a esfera pública era um lócus onde as pessoas assumiam papéis sociais, o pessoal ficando protegido pela esfera privada, a partir do século XIX, um “regime de autenticidade” começou a se impor na sociabilidade do espaço público, valorizando a dimensão psicológica do indivíduo e o desejo de autenticar a si mesmo com a demonstração pública da sua personalidade (SENNETT, 1998 apud NEVES, PORTUGAL, 2011, p.18).

Ao transformar mensagens íntimas – antigamente o reino da carta, do telefonema, do sussurro – no fomento de uma nova forma de mídia de massa, as redes sociais deram às pessoas novo modo irresistível de se socializar e permanecer em contato. (CARR, 2011, p. 216)

Desde o seu surgimento nos anos 70, a Internet vem se constituindo como mais um espaço de sociabilidade e de construção das subjetividades dos indivíduos. As redes sociais, assim como as comunidades virtuais, tornaram-se lugares de encontro, de trocas, de exposição de si, sem exigência de proximidade física nem temporal. Esta reconfiguração na proximidade, na reciprocidade e durabilidade dos laços sociais pós-modernos leva ao “caráter líquido” das relações contemporâneas (BAUMAN, 2001 apud NEVES, PORTUGAL, 2011, p.16). Desde então, sites de encontro se transformam em ferramentas de revelação do que se refere ao outro e a si mesmo



(NEVES, PORTUGAL, 2011, p. 17), pois o fato de se fazer visível e acessível ao outro além de ser uma exteriorização de si, cria a necessidade do olhar do outro no processo de significação de si (BRUNO, 2004, p. 112).

Os jogos digitais *on-line* propiciam experiências virtuais onde é possível ser outro além de si mesmo, dar vazão a fantasias lúdicas e arriscar comportamentos paralelos, tornando-se assim exercícios de libertação e de inclusão social. As conclusões de uma pesquisa sobre a influência de jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social de adolescentes realizada na UNOESC /SC evidenciam que os jovens jogam por diversão não percebendo componentes cognitivos nem físicos que afetem o ato de jogar. Estas conclusões confirmam o aspecto prazeroso destas novas práticas sociais.

Os jogos eletrônicos e virtuais possuem características positivas e negativas de acordo com a percepção e significação do conceito subjetivo de cada indivíduo, tornando-se necessária a atenção às reações disfuncionais do comportamento derivadas de sinais, sintomas e reações emocionais relacionadas com essa prática. (CAVALLI, TREVISOL, VENDRAME, 2013, p. 155)

As NTC e o uso da Internet em particular, trazem benefício para o usuário, o que impede, nos dias de hoje, a simples supressão deste meio de comunicação onipresente. No entanto, numa perspectiva psicanalítica (DISARBOIS, 2009 p. 41-58), esta nova forma de dependência está relacionada à problemática da separação implícita no processo adolescente. O jogo digital *on-line* tornou-se para o jogador dependente um objeto transitório se manifestando através de uma socialização não socializante, um jogo sem riscos e uma luta antidepressiva (MC DOUGALL, 1997).

Inspiradas nestas duas perspectivas, nossas interrogações sobre o impacto do uso de redes sociais e de jogos digitais *on-line* nas relações sociais de adolescentes do ensino fundamental II e do ensino médio visam apreender novos sentidos e dinâmicas, complementares a estudos já existentes e assim contribuir a desenvolver métodos preventivos e de assistência para uma prática social que está se tornando um problema de saúde pública mundial.



III. METODOLOGIA

3.1. Método

Este estudo exploratório de natureza quantitativa é a primeira fase de uma investigação de metodologia mista, cuja segunda fase será de natureza qualitativa. Após aprovação do projeto pelo Comitê de Ética em Pesquisa⁶, os pesquisadores da UFPE encontraram a direção, as psicólogas e os alunos do 6º ano do ensino fundamental II ao 8º ano do ensino médio de um colégio da rede particular do Recife. Nesta ocasião, foi distribuído um Termo de Consentimento Livre e Esclarecido visando à autorização dos responsáveis, a proteção ética e o sigilo em relação à identificação dos participantes da pesquisa.

Como procedimento de coleta de dados, utilizou-se um questionário de autopreenchimento on-line composto de 50 questões objetivas e subjetivas sobre a relação e o grau de envolvimento da população alvo com as redes sociais e os jogos digitais on-line. As perguntas se dividiram em quatro temáticas: relações familiares, uso do computador e outros objetos eletrônicos conectados à Internet, relações sociais através do computador, uso de jogos digitais on-line.

O questionário foi disponibilizado através de um link no site do colégio Visão, no bairro da Estância, na cidade do Recife (PE) onde se deu a pesquisa. Os dados do questionário foram analisados a partir de gráficos do Google docs e do programa Statistical Package for the Social Sciences (SPSS). Os resultados foram apresentados aos corpos discente, docente e coordenação do colégio através de uma conferência intitulada “Jovens e Internet, Prazer ou dependência”.

3.2. População alvo

Participaram da pesquisa 947 alunos voluntários entre o 6º ano do ensino fundamental II e o 3º ano do ensino médio, dos turnos da manhã e da tarde com idade que varia de 10 a 19 anos, sendo que 90 % deles têm entre 11 e 16 anos. É importante destacar que 69 % das respostas foram dadas por alunos do ensino fundamental II, somente 31 % eram alunos do ensino médio. O critério “nível de escolarização” foi privilegiado ao critério “idade cronológica”, pois consideramos a maturidade do jovem mais significativa que o nível de desenvolvimento biológico. De acordo com os dados obtidos, a população alvo é majoritariamente feminina, tem entre 11 e 16 anos, cursa o fundamental II, estuda pela manhã e faz atividades extra-escolares na parte da tarde. Como veremos adiante, o nível socioeconômico dos jovens favorece a obtenção de

⁶ **Título:** Impacto do acesso a redes sociais e jogos em rede nos processos de socialização e de subjetivação de adolescentes do ensino fundamental II e do ensino médio na cidade do Recife/PE. CAAE: 03673712.0.0000.5208



equipamentos tecnológicos individuais e recentes, a composição das famílias é prioritariamente nuclear, com poucos filhos/irmãos e a maioria dos jovens tem quarto individual em suas casas.

Atividades extra-escolares: A maioria dos alunos (49%) faz atividades esportivas fora do horário escolar. 28 % dos jovens têm aulas de reforço; 21 % dos jovens fazem cursos de idiomas; 11 % dos jovens têm aulas de música; 10 % dos jovens fazem informática. 21 % dos jovens não fazem nenhuma atividade extra-escolar.

3.3. Resultados

O questionário foi dividido em quatro grandes temas: 1. A relação dos jovens com suas famílias; 2. O uso do computador e outros objetos eletrônicos conectados à internet; 3. As relações através de aparelhos conectados à Internet; 4. O uso feito pelos alunos dos jogos digitais *on-line*.

3.3.1 A relação dos jovens com suas famílias

As questões relativas à relação dos jovens com suas famílias se referiam ao nível socioeconômico dos jovens, à quantidade e à qualidade das relações familiares.

Composição da família: Mais da metade dos jovens (66%) moram com 3 ou 4 pessoas em sua casa. Somente 9 % mora com 2 pessoas em sua casa. O restante dos jovens, 25 %, mora em casas com mais de 4 pessoas.

Como indica a tabela 1, a maioria dos jovens (95%) afirmou morar com os pais e 52% dos jovens moram com os irmãos, o que confirma a composição nuclear das famílias estudadas. Somente 18% dos jovens moram com avós e 8% dos jovens moram com tios.

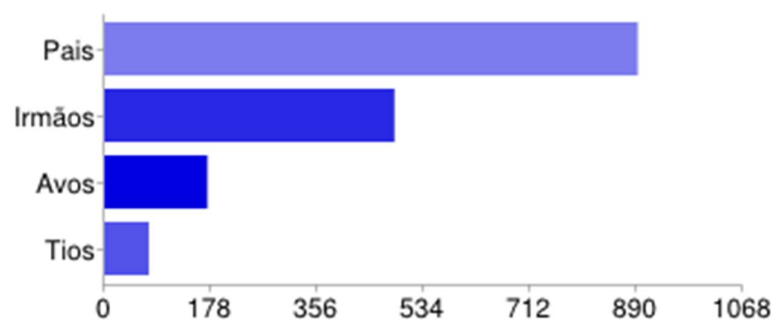


Figura 1- Composição da família, Recife, 2012. Fonte : Dados da própria pesquisa segundo Google Docs



Número de pessoas com quem o jovem divide o quarto: 61% dos adolescentes dormem em quarto individual. Somente 31% dos adolescentes pesquisados dividem o quarto com uma pessoa e o restante (9 %) dorme com mais de duas pessoas no mesmo quarto.

Número de irmãos: 21% dos adolescentes pesquisados são filhos únicos; A maioria, 45% dos jovens, tem um único irmão; 21% têm dois irmãos e o restante (13 %) têm três irmãos ou mais.

Tipo de atividade compartilhada com a família: 92% dos jovens afirmam ver televisão com membros da família; 71% dos jovens conversam na sala; 33% dos jovens conversam no quarto de dormir; 32% dos jovens jogam jogos de tabuleiro como dominó, baralho, banco imobiliário; 28% dos jovens dizem jogar no computador com membros da família; 24% dos jovens participam de chats e redes sociais com a família. 12% dos jovens compartilham outras atividades; 2% dos jovens afirmam que a atividade compartilhada com a família é tomar banho juntos.

O momento do dia em que o jovem mais encontra os membros da sua família: 83% dos jovens só se encontram à noite com seus familiares; 53% dos jovens se encontram apenas nos fins de semana; 26% dos jovens se encontram à tarde; 25% dos jovens se encontram pela manhã com seus familiares. 3% dos jovens afirmam encontrar seus familiares em outros momentos do dia.

Frequência de encontro do jovem com membros da família: 81% dos jovens encontram os membros de suas famílias regularmente (31 % quase sempre e 50 % sempre). Somente 20% dos alunos responderam que às vezes (14%), nunca (4%) ou quase nunca (2%) encontram os membros de sua família, o que traduz um certo distanciamento.

Satisfação do jovem com o tempo passado com a família: As respostas dadas pelos jovens traduzem suas apreciações da frequência das relações familiares. Nota-se no gráfico abaixo que os jovens compartilham diversas atividades com a família. Os jovens em sua maioria (65%) responderam que o tempo que passam com a família é quase sempre (25 %) ou sempre (40%) suficiente. Apenas 11% responderam que o tempo passado com a família é quase nunca (4 %) ou nunca (7%) suficiente.

Frequência das refeições feitas pelos membros da família juntos na mesa: 43% dos jovens afirmam fazer as refeições sempre (18%) ou quase sempre (25%) com a família enquanto 36% dos jovens afirmam fazer as refeições ocasionalmente com



a família. 21% afirmam quase nunca (12%) ou nunca (9%) se reunirem para fazer as refeições juntos. É importante destacar que a maioria dos jovens (83%) encontra sua família à noite e 51% dos adolescentes pesquisados encontram seus familiares pela manhã ou pela tarde.

3.3.2. Uso do computador e outros objetos eletrônicos conectados à Internet:

A maioria dos jovens pesquisados (69% dos participantes) se conectam à Internet através de notebooks. 60% dos jovens dizem utilizarem celulares, smartphones para se conectarem à Internet. computador fixo pessoal 55%. Tablets e I-Pads, bem como os computadores da escola também são utilizados sendo 28% e 26% respectivamente. Outros objetos também foram citados por 8% dos jovens.

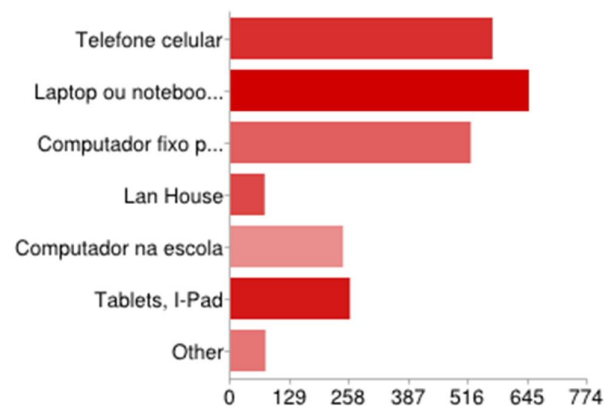


Figura 2 - Objetos através dos quais o jovem se conecta à Internet, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo Google Docs.

Número de computadores conectados à Internet em casa: Poucos jovens (apenas 4%) não possuem computadores conectados à Internet em casa. A maioria (37%) possui dois computadores; 24% possuem 1 computador; 18% possuem três computadores e 17 % possuem quatro computadores ou mais, o que traduz o bom poder aquisitivo da população estudada.

Local onde estão localizados os computadores: A maioria dos computadores domésticos (80%) se localiza no quarto; 18% dos computadores se encontram no escritório; 4% na sala; 3% na cozinha e 9% em outros lugares, como pode-se ver no gráfico abaixo:

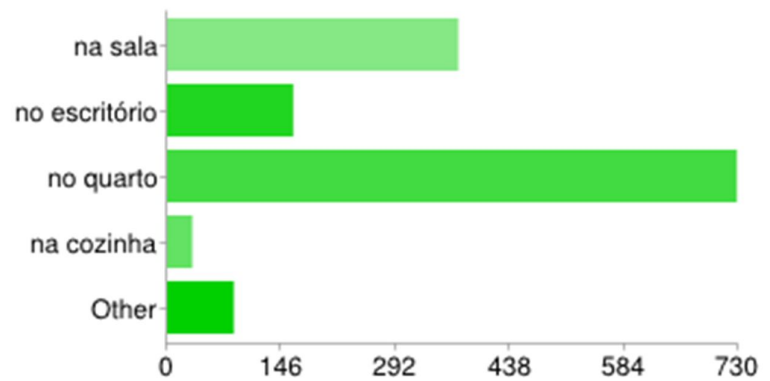


Figura 3: Localização dos computadores, Recife, 2012. Fonte : Dados da própria pesquisa segundo Google Docs.

Número de vezes que o jovem utiliza o computador conectado à Internet durante um dia: A maioria dos jovens (30 %) alega usar o computador muitas vezes ao dia; 29% dos adolescentes estudados utilizam o computador conectado à Internet uma única vez ao dia; 26%, duas vezes; 15 % dos jovens afirmam utilizar o computador conectado à Internet mais de três vezes ao dia.

Em que momento o jovem mais se conecta à Internet: 83% dos jovens se conecta à noite; 53% utiliza à tarde e 22% pela manhã. 11% dos jovens afirmam utilizar a Internet em outros momentos do dia.

Tempo de conexão à Internet: A maioria dos jovens afirma ficar mais de 5 horas por dia conectada à Internet.

A questão do monitoramento pelos pais do uso da Internet dos adolescentes nos pareceu importante. Interrogamos a natureza e a frequência dos limites impostos pelos pais ao acesso a internet: 35% dos jovens asseguram que os pais nem limitam nem interferem na utilização do computador, já quase na mesma proporção, 34% dos jovens afirmam que os pais limitam o tempo diante do PC. Quanto aos outros, 26% dos pais determinam o momento (tempo) em que os filhos ficam diante do computador e 5% determinam os jogos e as redes sociais que os jovens podem acessar (conteúdo).

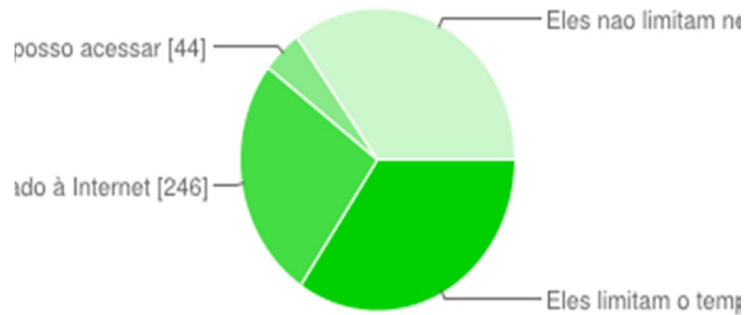


Figura 4: Monitoramento dos pais, Recife, 2012. Fonte : Dados da própria pesquisa segundo Google Docs.

Como indica o gráfico acima, 56% dos jovens responderam que os pais nunca ou quase nunca limitam o tempo passado na Internet; 21% dos jovens responderam às vezes e somente 23 % dos jovens responderam que sempre ou quase sempre os pais limitam o tempo passado na Internet.

Utilização de Lan House: Somente 8% dos jovens afirmam frequentar “Lan House”. A grande maioria dos adolescentes (70%,) revela nunca utilizar Lan House. Os restantes não se manifestaram.

3.3.3. Relações através do computador (redes sociais)

Utilização de correio eletrônico (troca de e-mails): A maioria dos jovens (39%) manda e recebe e-mails ocasionalmente (às vezes), 29% dos adolescentes pesquisados afirmam mandar ou receber mails raramente (quase nunca ou nunca) ; 32 %, dos adolescentes pesquisados afirmam quase sempre ou sempre trocarem e-mails.

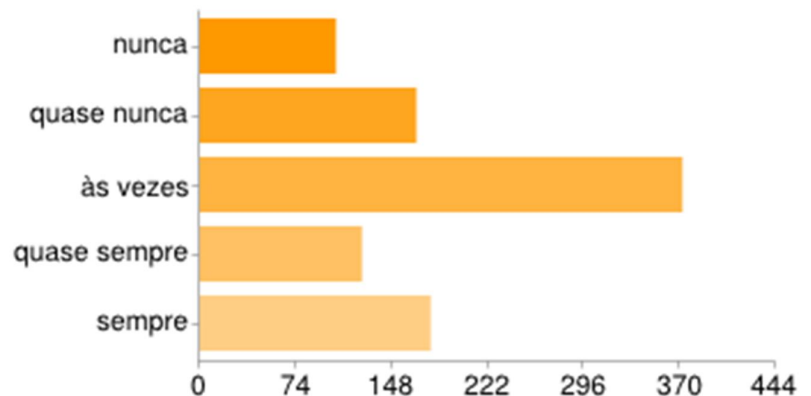


Figura 5: Troca de correio eletrônico, Recife, 2012. Fonte : Dados da própria pesquisa segundo Google Docs.



Como indica a tabela 5, a maioria dos jovens (39%) manda e recebe e-mails ocasionalmente (às vezes), 29% dos adolescentes pesquisados afirmam mandar ou receber mails raramente (quase nunca ou nunca) e 32 %, dos adolescentes pesquisados afirmam quase sempre ou sempre trocarem e-mails.

Com quem o jovem troca e-mails: 85% os jovens trocam e-mails com amigos, 66% com colegas da escola, 60% trocam e-mails com familiares, 25%, com professores, 20% se correspondem com vizinhos e 8% trocam e-mails com outras pessoas.

Se o jovem faz parte de alguma rede social: A maioria dos jovens, 93% têm um perfil no Facebook, 72% acessam ou possuem uma conta no You Tube, 70% dos jovens estão conectados ao Messenger, 51% dos jovens fazem uso do Twitter, 42% do Orkut; 31% usam o Instagram, 21% estão conectados a outras redes sociais e 8% dos jovens possuem um perfil no My Space.

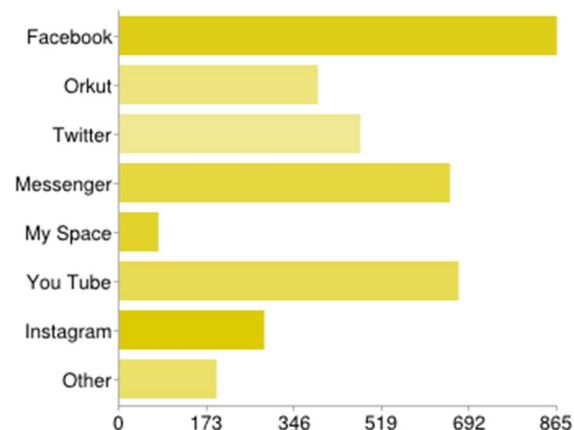


Figura 6: Jovens e redes sociais, Recife, 2012. Fonte : Dados da própria pesquisa segundo Google Docs

Como indica a tabela 6, a maioria dos jovens, 93% têm um perfil no Facebook, 72% acessam ou possuem uma conta no You Tube, 70% dos jovens estão conectados ao Messenger, 51% dos jovens fazem uso do Twitter, 42% do Orkut; 31% usam o Instagram, 21% estão conectados a outras redes sociais e 8% dos jovens possuem um perfil no My Space.

Com que finalidade os jovens usam as redes sociais: A quase totalidade dos adolescentes pesquisados (826) usa redes sociais para manter relações com amigos ; 699 jovens usam redes



sociais para se manter informados, 343 jovens usam redes sociais para conhecer novas pessoas ; 258 jovens usam redes sociais para entrar em um grupo específico ; 166, jovens usam redes sociais para participar de movimentos sociais, campanhas; 127 jovens usam redes sociais para divulgar campanhas ; 110 jovens usam redes sociais para outros fins ; 89 jovens usam redes sociais para participar de fóruns

Frequência de encontros com pessoas conhecidas nas redes sociais: 33% dos jovens afirmam nunca marcar encontro com pessoas conhecidas na web, já 12% dos jovens afirmam “quase nunca” marcar encontro com pessoas conhecidas na rede, o que supõe que somente uma pequena porcentagem de jovem já marcou encontrou com pessoas que conheceu através da Internet.

Frequência de comunicação com desconhecidos: 50% dos jovens responderam nunca se comunicarem com desconhecidos através da Internet, 21%, que às vezes o fazem, 19%, que nunca o fazem, 6%, que sempre se comunicam com pessoas desconhecidas e 4%, que quase sempre se comunicam com desconhecidos, ou seja, uma pequena minoria (10 %) tem o hábito de se comunicar com desconhecidos nas redes sociais.

Se acontece do jovem ter medo das relações por Internet, em particular nas redes sociais: 59 % dos jovens responderam nunca terem medo das relações por Internet, 41 % responderam às vezes ou frequentemente terem medo por algum motivo.

Encontro com pessoas que conheceu pela Internet: 92 % dos jovens responderam que nunca ou quase nunca marcam encontros com pessoas que conheceram na web, somente 8% dos jovens afirmam marcar encontro com pessoas que conheceram na web às vezes ou quase sempre.

Situações em que acessa o site do Colégio Visão: 47% dos adolescentes pesquisados, todos alunos do Colégio Visão, disseram que acessam o site do colégio para consultar resultados de exames ou atividades, 45% acessam quando devem realizar algum trabalho da escola, 34% responderam que acessam o site para se informarem sobre eventos, 21% que nunca acessam o site do seu colégio, 10% acessam o site quando querem trocar alguma informação com colegas e outros 10% por outras razões, e 6% acessam quando querem se comunicar com professores.

Frequência do acesso do site do Colégio Visão: A essa pergunta, 57 % dos alunos pesquisados responderam que nunca ou quase nunca acessam o site do colégio, 27% acessam as vezes, somente 16% dos adolescentes acessam sempre ou quase sempre o site do colégio em que estudam.



3.3.4. Uso de jogos em redes

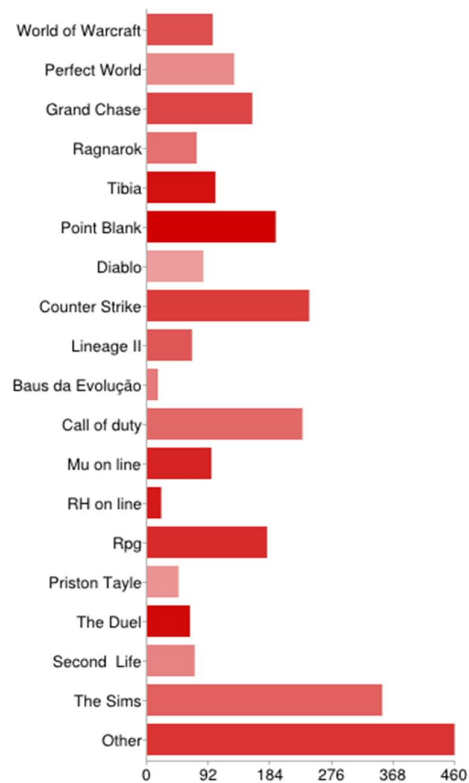


Figura 7: Jovens e jogos em rede, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo Google Docs.

49% dos jovens responderam que o jogo mais utilizado é The Sims. Trata-se de uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida. O jogador cria e controla a vida de pessoas virtuais (chamadas de Sims).

34% dos jovens afirmam jogar Counter Strike, jogo de tiro em primeira pessoa baseado em rodadas no qual equipes de contra-terroristas e terroristas combatem-se até a vitória e 32% dos jovens jogam Call of duty, outro jogo de tiro em terceira pessoa.

O menos usado (2%) foi o Baú da Evolução (guerre online). 64% dos jovens jogam outros jogos.

Tempo de jogo: 28% responderam que jogam 30 min. 14% jogam 1 hora por dia. 9% dos jovens jogam mais de 5 horas por dia. O restante não respondeu.

Frequência de jogos por semana: 24% dos jovens jogam todos os dias; 23% dos jovens jogam um dia por semana ; 25 % dos jovens jogam dois ou três dias por semana ; 10 % dos jovens jogam quatro ou cinco dias por semana ; 18% dos jovens nunca jogam.

A apreciação do jovem da intensidade e da repercussão do seu uso de redes sociais e de jogos digitais foi avaliada segundo a escala de Virole (2007) adaptada à realidade brasileira pela pesquisadora principal.



0	Jogo regular diário não ultrapassando uma hora por dia. Esta prática não impede o jovem de manter outras diversões ou atividades extra escolares, não prejudica os resultados escolares nem reduz o interesse por esportes.	Prática não invasiva. Na maioria das vezes, os usuários não ultrapassam este nível.
1	Jogo intensivo, mas ocasional. O jovem fica conectado até três horas seguidas, principalmente nos fins de semana ou durante as férias. Prefere esta atividade a qualquer outra.	Prática não invasiva que pode não evoluir
2	Jogo intensivo regular durante mais de três horas seguidas, sem interrupção, durante a semana e todo o fim de semana. Impacto negativo sobre o trabalho escolar.	Prática invasiva que pode acarretar riscos, principalmente a nível escolar. Pode significar um pedido de ajuda do jovem.
3	Jogo intensivo durante a noite, levando o jovem a perder horas de sono. Este comportamento causa um desequilíbrio nos ciclos de sono. Alienação e falta de interesse por outras atividades.	Prática invasiva que representa um verdadeiro risco pro jovem pois provoca um nítido desequilíbrio.
4	Jogo intensivo tanto à noite quanto durante o dia. Reduz as relações sociais do jovem e provoca conflitos constantes na família.	Prática muito invasiva que se aproxima da toxicomania
5	Jogo permanente resultando em uma reorganização total da vida do jovem. O jogo ocupa um lugar central, com redução drástica do investimento profissional e/ou escolar.	Prática patológica.

Figura 8: Escala de auto-apreciação da intensidade e da repercussão do uso de redes sociais e de jogos em rede, Recife, 2012. Fonte : Escala de Virole (2007) traduzida em português do Brasil pela pesquisadora principal.

O gráfico da figura abaixo demonstra que a maioria dos jovens não constata repercussão negativa do uso de jogos digitais nos estudos nem em suas relações sociais e familiares. Mas este resultado pode também traduzir o baixo nível de entendimento dos adolescentes sobre os efeitos do tempo passado a jogar online. Menos de 20% afirma passar três horas conectado, preferindo esta atividade a outras, sem diferença significativa de gênero. Enquanto que as usuárias femininas notam maior impacto negativo sobre os estudos; maior desequilíbrio no ciclo de sono e mais falta de interesse por outras atividades, os usuários masculinos notam uma redução das relações sociais e mais conflitos na família. O jogo para os usuários masculinos ocupa um lugar central, reduzindo drasticamente o investimento escolar.

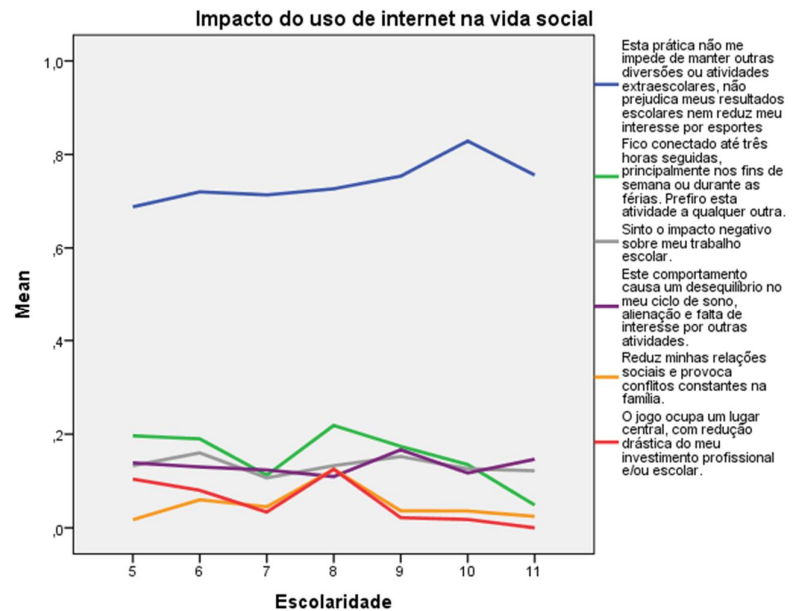


Figura 9: Gráfico com as respostas dos jovens à tabela 8, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo Programa SPSS

3.4. Análise dos cruzamentos dos dados

Nove itens se revelaram mais pertinentes que os restantes na avaliação da intensidade do uso da Internet pelos jovens, que seja nos jogos digitais online ou no acesso a redes sociais. Trata-se de :

- a) Tempo em geral de conexão;
- b) Número de vezes que o computador é utilizado;
- c) Tempo dedicado ao jogo por dia;
- d) O fato de se comunicar com pessoas que não conhece através da rede social;
- e) O fato de marcar encontro com pessoas que conheceram na rede social;
- f) A frequência com que encontra pessoas que conheceu nas redes sociais;
- g) A criação de “Fakes” nas redes sociais;
- h) O número de computadores conectados à Internet presentes em casa;



i) O monitoramento dos pais e responsáveis sobre o uso do computador.

Realizamos uma análise fatorial com os nove itens citados, no intuito de criar um indicador que representasse a intensidade do interesse expresso e vivenciado por cada jovem à conexão Internet. A relação dos dados desta análise, com a frequência entre os participantes da pesquisa, caracterizou-se em uma distribuição normal dos resultados, onde a média se encontra no 1º desvio padrão, sendo de 0,15370.

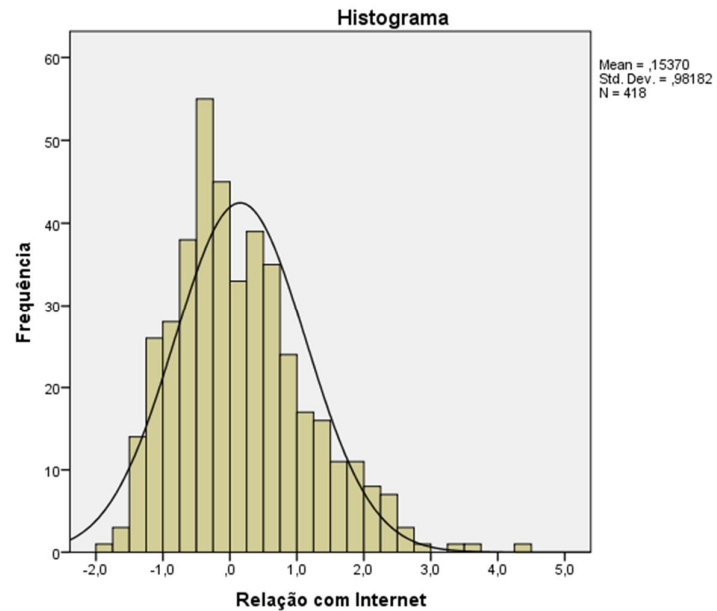


Figura 10: Distribuição da população estudada em relação ao indicador de uso da Internet – Relação com a internet versus a frequência de respostas, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo programa SPSS

Nota-se no gráfico da figura 11 uma diferença significativa na distribuição deste indicador em função do gênero do jovem. Os jovens do sexo masculino apresentam escores mais altos que os do sexo feminino, principalmente em torno do 8º ano do ensino fundamental II. No caso dos meninos, há uma queda no primeiro ano, recuperando-se no 2º ano e voltando a decair no 3º ano. Já entre as meninas, o ponto máximo de uso encontra-se no 1º ano do ensino médio. Estes valores decaem a partir do 2º ano do ensino médio, principalmente no 3º ano, podendo ser observado no gráfico a seguir:

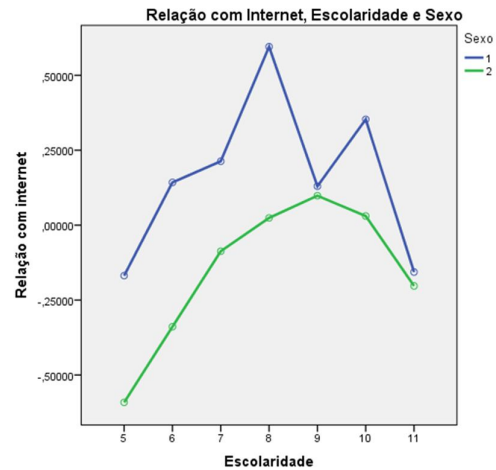


Figura 11: Relação com a Internet, escolaridade e sexo, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo programa SPSS.

O gráfico da figura 12 abaixo traduz o tempo dedicado por dia aos jogos em rede em função do sexo e da escolaridade do jovem. Nota-se uma diferença significativa entre os sexos, os jovens do sexo masculino usando mais frequentemente os jogos *on-line* que o feminino, principalmente por volta do 8º ano do Fundamental II. A diferença se reduz drasticamente no final do ensino médio, chegando quase a se igualar.

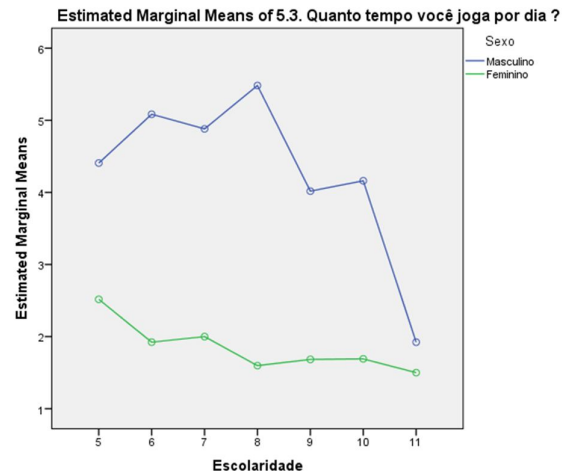
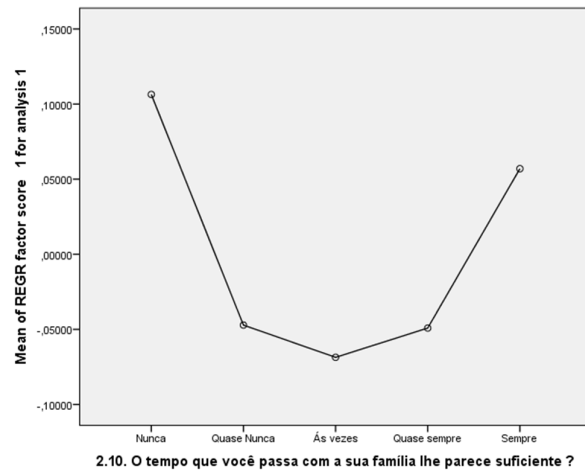


Figura 12: Tempo jogado por dia de acordo com o sexo e escolaridade, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo programa SPSS.

O gráfico abaixo ilustra o cruzamento do indicador de uso da internet com a resposta relativa à satisfação do jovem com do tempo passado com a família. Neste caso, as diferenças não foram significativas, o que pode ser interpretado como a ausência de relação de causa e efeito entre a qualidade e a quantidade do tempo passado juntos. Nota-se, no entanto, um índice elevado em jovens que responderam à satisfação com o

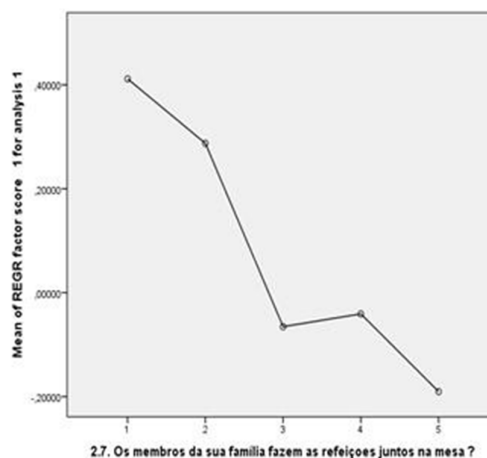


tempo passado em família de forma extrema (nunca ou sempre). Isto pode estar associado à uma atitude impulsiva no ato de responder ao questionário.



2.10. O tempo que você passa com a sua família lhe parece suficiente ?
Figura 13: Tempo passado com a família e o índice de relação à Internet, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo programa SPSS.

No entanto o gráfico da figura 14 revela uma relação significativa entre os dados relacionados à frequência de refeições feitas pelos membros da família juntos à mesa e o uso da Internet. Nota-se que quanto maior a frequência de refeições feitas pelos membros da família juntos na mesa, menores foram os índices de uso da Internet (queda na pontuação no indicador de uso da Internet). As diferenças, neste caso, foram significativas ($p < 0,001$). Mesmo sem uma relação direta entre os dois fatores, é provável que o critério de frequência das refeições feitas à mesa reflita a união e o compromisso entre os membros da família podendo significar que laços familiares fortalecidos por práticas educativas tradicionais diminuem a necessidade por relacionamentos virtuais.



2.7. Os membros da sua família fazem as refeições juntos na mesa ?
Figura 14: Cruzamento da frequência de refeições juntos na mesa e o índice de relação à Internet, Recife, 2012. Fonte: Dados da própria pesquisa segundo programa SPSS.



IV. DISCUSSÃO

A pós-modernidade é considerada por alguns estudiosos e artistas como o paradigma da desconstrução de uma visão clássica de realidade, das grandes teorias, da própria modernidade, sem projeto específico, sem ideal conhecido, a descobrir. Neste sentido, a contemporaneidade impõe estilos de vida mais agitados que outrora, múltiplos, nos quais o ser humano passa a maior parte de seus dias fora de casa, trabalhando ou estudando, realizando atividades extra-escolares, estando com amigos, como se o vazio devesse sempre ser preenchido. As respostas dos jovens ao presente estudo traduzem e ilustram este novo paradigma.

No entanto, os dados demonstram que apesar da vida agitada, os jovens apreciam a manutenção dos vínculos familiares, pois enquanto seres sociais, eles ressentem a necessidade de estarem juntos, de compartilharem, buscando sempre meios novos para intermediar essas relações. Nesse sentido, os meios de comunicação de massa, assim como as Novas Tecnologias de Comunicação, não só influenciam na produção desses novos sujeitos, como também acabam se tornando o lugar privilegiado de onde eles se expõem e se legitimam. (MEDINA, 2007).

Mas como e quando acontecem os encontros dos jovens com seus pares? Quais as condições mais propícias para o encontro inter-geracional? Apesar dos jovens viverem com pais ou responsáveis, a maioria dos encontros se dá à noite, diante das telas (televisão, computadores, consoles, celulares). O momento das refeições parece propiciar o compartilhamento cotidiano de experiências entre gerações, além de atividades como conversar na sala ou no quarto de dormir, usar jogos on-line ou de tabuleiros. Esses encontros parecem ser quase sempre ou sempre suficientes para a maioria dos jovens que confessam manter relação com membros de sua família através de redes sociais. Isto porque as Novas Tecnologias de Comunicação, como veículos de expressão da individualidade tornaram-se produtores de subjetividade, em uma sociedade aonde a simultaneidade do encontro face a face, em presencial, tende a ser superada por encontros virtuais marcados pela ausência do corpo e a distância física.

Este estudo confirma a grande democratização da informação trazida pela Internet. Quase todos os jovens que participaram da pesquisa possuem mais de um computador conectado à Internet em casa, chegando a ficar mais de 5 horas *on-line* por dia, principalmente em redes sociais. A maioria dos jovens afirma utilizar o Facebook, o Messenger, o Twitter, o Orkut e o You Tube. A característica comum desses sites é permitir a comunicação rápida e a troca instantânea de informações. Os novos veículos de comunicação virtual servem para manter as relações com os amigos, fazer novas amizades,



divulgar campanhas e participar de movimentos sociais ou de grupos específicos.

O jogo “The Sims” foi citado como o jogo predileto por quase metade dos alunos e a sua maioria passa entre trinta minutos e uma hora e meia por dia jogando. Trata-se de uma série de jogos eletrônicos de simulação de vida, durante o qual o jogador cria e controla virtualmente a vida de pessoas. Entre os jovens que nunca jogam, 18% do total, encontramos a maioria das meninas, o que nos permite fazer uma relação significativa entre gênero e uso de jogos digitais. Quando não estão jogando em rede, a maioria dos jovens prefere assistir televisão, sair com os amigos, com a família, praticar esportes ou estudar, sem deixar tempo ocioso. A impossibilidade do jovem se entediar seria um dos grandes inconvenientes do uso intensivo da Internet, pois o tédio seria necessário ao pensamento autônomo e criativo.

A maioria dos participantes define seu perfil nas redes sociais com suas próprias características pessoais e afirma nunca ter inventado um nome diferente do seu para se apresentar nas redes sociais, apenas 3% afirma criar regularmente perfis ‘Fakes’. No entanto, 12% afirmam definir seu perfil por acaso. Sobre a conexão com desconhecidos, a metade dos jovens afirma nunca ou quase nunca conversar com pessoas estranhas e a grande maioria (82%) não costuma marcar encontro pessoal com as pessoas que conheceram nas redes sociais. 10% dos jovens afirmam conversar quase sempre com desconhecidos. A maioria dos jovens afirma não sentir medo das relações em redes sociais, no entanto 33% dizem sentir certo receio.

A subjetividade contemporânea está em plena mutação. A desconstrução do pensamento moderno, centrado no individualismo, na autonomia do sujeito e sua substituição por modelos múltiplos, fragmentados, efêmeros, características da pós-modernidade, provoca insegurança pela urgência do novo e do complexo. A liberdade, certeza de ser ou ter o que quiser, impõe modalidades de se estar no mundo, novas formas de subjetividade, capazes de acompanhar essas modificações, que sejam voláteis, que se mostrem, que deixem a sua marca no mundo. A autoridade única enquanto instância de reconhecimento hierarquizado, vertical, está sendo desconstruída e transformada em horizontalidades, relações plurais, com a busca da aprovação e do reconhecimento pelos pares. O reconhecimento não é mais uma atribuição superior, autoritária, tornou-se reflexo do olhar de outro comum, ordinário, igual. (MEDINA, 2007)

Nota-se que o monitoramento do tempo (quantidade e momento) e do conteúdo (tipo de jogos e de redes sociais) das conexões dos jovens com a Internet é exercido por uma minoria de pais, o que confirma a ausência de cobrança entre gerações e a falta de regras pela figura de autoridade. Este dado confirma resultados de estudos já citados segundo os quais a atitude dos



pais pode ser compreendida como um descompromisso em relação às escolhas de seus filhos.

A modernidade trouxe distorções às atitudes parentais, agora marcadas por abnegações de atitudes repreensivas e pela ênfase em atitudes permissivas (CAVALLI, TRIVISOL, VENDRAME, 2013, p. 160).

Segundo a população alvo da pesquisa, a conexão à Internet através de equipamentos eletrônicos, que seja o acesso a redes sociais ou o uso de jogos digitais *online* não gera impactos negativos nas relações sociais tanto com a família quanto com os outros grupos de seu convívio social. A Internet foi incorporada ao dia-a-dia dos jovens, inclusive ampliando suas possibilidades de inserção sociais.

V. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Podemos resumir as análises realizadas na primeira fase deste estudo nas seguintes afirmações:

- Os níveis de escolaridade se mostraram mais pertinentes na determinação de categorias relativas ao uso da Internet do que as idades cronológicas, o que pode indicar que as modalidades e o ritmo destas práticas sociais estão mais ligadas à maturidade que ao nível de desenvolvimento biológico dos adolescentes.
- A grande maioria das atividades que os jovens compartilham com seus familiares inclui o uso de uma tela (televisão, computadores, i-Pad, smartphones, etc...). O momento do dia em que eles mais encontram os seus familiares é à noite, momento também em que eles dizem mais se conectarem com a Internet.
- A maioria dos jovens pesquisados afirma nunca frequentar Lan House, pois a maioria possui computadores nos seus quartos. Eles afirmam ficar mais de cinco horas por dia conectados à Internet e não acessar o site do Colégio Visão com frequência, e quando o fazem, é com uma finalidade precisa como fazer pesquisa, entrar em contato com um professor ou conhecer um resultado escolar.
- Os adolescentes do gênero masculino utilizam mais a Internet que as adolescentes do gênero feminino, principalmente os jogos digitais online. Notamos um pico importante no uso de jogos digitais *on-line*, em particular dos alunos da 8^o série do ensino fundamental. Quando chegam à 3^o série do ensino médio, o uso dos meninos chega quase ao nível do uso das meninas, situando-se bem abaixo dos outros níveis de escolaridade.



- O Facebook é a rede social mais utilizada pelos adolescentes, chegando quase a 100 % dos jovens do 3º ano do ensino médio. O jogo digital *on-line* mais utilizado pelos adolescentes é o The Sims, jogo de simulação da vida, o que parece confirmar a função socializante do jogo digital que reproduz os valores e padrões sociais da vida real de forma lúdica.
- A maioria dos jovens diz nunca ter marcado encontro com pessoas que conheceu na Internet nem ter medo de relações estabelecidas através de redes sociais. A troca de mail não é a modalidade de comunicação predileta da população estudada.

Partiremos destas conclusões para definirmos temas de discussão em grupos focais com amostras de adolescentes da população alvo. O objetivo da fase qualitativa será a compreensão dos efeitos paradoxais das Novas Tecnologias da Comunicação na vida dos jovens, suas interações com os pares, com a família, com o saber, assim como as motivações, representações e sentimentos expressos pelos adolescentes em relação à prática dos jogos digitais *on-line* e das redes sociais. Pois se por um lado o acesso a rede social isola o jovem do seu vizinho, por outro lado ele o aproxima de outros usuários, ultrapassando os limites do espaço e do tempo. Jogos violentos terão consequências inibidoras, dessensibilizando o jovem a comportamentos agressivos ou ao contrário estas práticas vão estimular este tipo de reação, banalizando a violência e suas consequências? O acesso a redes sociais servirão de espaço de elaboração de conflitos, medos ou angustias, ajudando o jovem a lidar com emoções e agressividade?

Os temas dos grupos focais estarão associados às relações com o próprio corpo e à auto-imagem; aos usos e abusos de redes sociais e de jogos digitais; aos principais riscos; às pistas de prevenção e ao choque de gerações. Numa dimensão preventiva, será estudado o uso intensivo de jogos agressivos; as associações positivas ou negativas relativas ao desempenho escolar; a influência de ações metabólicas e fisiológicas como frequência cardíaca e pressão arterial na concentração e emoção do adolescente e o risco de intensificação das atividades sedentárias.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Z. **Modernidade líquida**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2001.

_____. **Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi**. Rio de Janeiro: Ed. Jorge Zahar, 2005



BRUNO, F. G. & PEDRO, R. **Entre aparecer e ser: tecnologia, espetáculo e subjetividade contemporânea.** Trabalho apresentado no IV Encontro dos Núcleos de Pesquisada Intercom, Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação, UERJ, Rio de Janeiro em 2005/setembro.

BRUNO, F. G. Máquinas de ver, modos de ser: visibilidade e subjetividade nas novas tecnologias de informação e de comunicação. **Revista FAMECOS: mídia, cultura e tecnologia**, n. 24, p. 110-124. 2004.

CARR, N. **A Geração superficial : o que a Internet esta fazendo com nossos cérebros.** Tradução Monica Gagliotti Fortunato Friaça. Rio de Janeiro: Agir, 2011.

CASTELLS, M. **A Sociedade em Rede.** São Paulo: Editora Paz e Terra, 2000.

CAVALLI, F. S., TREVISOL, M. T. C., VENDRAME, T. Influência dos Jogos eletrônicos e virtuais no comportamento social dos adolescentes. **Psicologia Argumento**, Curitiba, v.31, n. 72, p. 155-163. Jan/mar. 2013.

CECCARELLI, P. R. A patologização da normalidade, **Estudos de Psicanálise**, Aracaju, n. 33, p. 125-136, Julho 2010.

COSTA FERNANDEZ, E. Impacto das Novas Tecnologias da Comunicação (NTC) na subjetivação e socialização de adolescentes do Recife **Cadernos Camilliani**, v. 14 n.1, Cachoeiro de Itapemirim, 2013.

DA MATTA, R., 1984 *A casa e a rua*. 5º Ed. Rio de Janeiro: Guanabara Koogan, 1991.

DAVIS, R. A. A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. **Computers in Human Behavior**, n. 17, p. 187-195, 2001.

DISARBOIS, B. L'addiction au virtuel : une présence sans absence. **Psychotropes**, v.1, n. 15, p. 41-58, 2009.

GREENFIELD, D. **Virtual addiction: Help for netheads, cyberfreaks, and thosewho love them.** New York: New Harbinger. 1999.

HALL S. **A Identidade Cultural na Pós-Modernidade.** 10a Ed. Rio de Janeiro: Dp & A, 2005.

McDOUGALL, J. **As múltiplas faces de Eros.** Rio de Janeiro: Martins Fontes, 1997.



MAFFESOLI, M. **Notes sur la Postmodernité**, Le lieu fait. Paris: Félin, 2003.

MANSANO, S.R.V. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. **Revista de Psicologia da UNESP**, v. 8, n.2, p. 110-117, 2009.

MEDINA, C. B. **Corpo, Subjetividade e Tecnologias da Comunicação: O 'Cuidado de Si' na Atualidade**. Trabalho apresentado no XIV Encontro Nacional da Associação Brasileira de Psicologia Social (ABRAPSO), UERJ –RJ, 31 out. - 3 nov. 2007.

NEVES, C., PORTUGAL, F. T. A dimensão pública da subjetividade em tempos de Orkut. **Psicologia & Sociedade**, v. 23, n.1, p. 15-23. 2011.

NICOLACI-DA-COSTA, A. M. Revoluções Tecnológicas e Transformações Subjectivas. **Psicologia : Teoria e Pesquisa** Mai-Ago, v. 18, n 2, p. 193-202, 2002.

SCARPATO, A. **Videogames e dependência: quando o jogar se torna perigoso**. Disponível em: <www.psicoterapia.psc.br/scarpatot_games.html> 2004. Acesso em 5/8/2013.

SENNETT, R. **O Declínio do Homem Público: as tiranias da intimidade**. São Paulo; Companhia das Letras, 1988. Tradução: Lygia Araújo Watanabe.

SIBILIA, P. **O show do eu: subjetividade nos gêneros confessionais da Internet**. Rio de Janeiro: UFRJ, Escola de Comunicação, 2007.

TISSERON, S. Le virtuel, une relation. In : Tisseron S., Missonnier S., Stora M., **L'enfant au risque du virtuel**. Paris: PUF, 2006.

_____ **Virtuel mon amour**. Paris: Albin Michel, 2008.

VIROLE, B. **Du bon usage des jeux vidéo et autres aventures virtuelles**. Paris : Hachette littératures, 2003.

VIROLE, B., RADILLO A. **Cyberpsychologie**. Coll. Tendances psy, Paris: Dunod, 2010.

VIROLE, B. **La Complexité de soi. Essais de psychologie**. Orsay, France: Chariell éditions, 2011.



YOUNG, K. S. Internet Addiction: The emergence of a new clinical disorder. **Ciberpsychol Behav**, v. 1, n. 3, p. 237-44, 1988.