OS EFEITOS PATOLOGIZANTES DAS MÍDIAS SOCIAIS

THE PATHOLOGIZING EFFECTS OF SOCIAL MEDIA

BARBOSA, Jonis Marcos
Centro Universitário de Jaguariúna

RENNÓ, Sanseverino Ana Silvia
Centro Universitário de Jaguariúna

Resumo: A crescente necessidade de contato virtual tem sido fonte de preocupações, principalmente pela dependência e isolamento social que alguns usuários apresentam. Esta revisão bibliográfica objetivou identificar as principais redes sociais e encontrar relação entre esses movimentos e possíveis patologias, bem como sofrimentos decorrentes de quadros disfuncionais. Justifica-se pela amplitude do contexto virtual, o caráter inovador da internet e principalmente no tocante aos aspectos psicológicos envolvidos. Como metodologia buscou-se as diferentes redes sociais, desde o surgimento a atualidade, apoiando-se no buscador *Scielo* para aquisição de embasamento teórico, numa ampla dialética entre patologia e mídias virtuais. A hipótese inicial, comprovada no percorrer científico, apresenta que as mídias ligadas à internet possuem campos específicos que podem trazer sofrimento e perdas aos indivíduos, num âmbito psicológico e com profundos efeitos patologizantes. Conclui-se ao final desta exploração a catalogação de 107 redes sociais até a atualidade, que não são por si só fonte de sofrimentos e patologias, mas que possuem campos bem específicos que podem ser concomitantes a comportamentos, intenções e propensões capazes de trazer sofrimento e perdas ao indivíduo. Temáticas como internet, adolescentes e redes sociais requerem atenção, assim sugere-se que novos estudos sejam realizados ampliando a compreensão destes campos.

Palavras-chave: internet; patologia; redes sociais.

Abstract: The growing need for virtual contact has been a source of concern, mainly due to the dependence and social isolation that some users present. This bibliographic review aimed to identify the main social networks and to find a relationship between these movements and possible pathologies, as well as sufferings due to dysfunctional conditions. It is justified by the amplitude of the virtual context, the innovative nature of the internet and especially with regard to the psychological aspects involved. As a methodology, the different social networks were searched, from the beginning to the present, based on the Scielo search engine to acquire a theoretical basis, in a wide dialectic between pathology and virtual media. The initial hypothesis, proven in the scientific course, shows that internet-connected media have specific fields that can bring suffering and loss to individuals, in a psychological context and with profound pathological effects. At the end of this exploration the cataloging of 107 social networks up to the present day, which are not by themselves source of suffering and pathologies, but which have very specific fields that can be concomitant with behaviors, intentions and propensions capable of causing suffering and losses to the individual. Themes such as the internet, adolescents and social networks require

attention, so it is suggested that further studies be carried out by broadening the understanding of these fields.

Key-words: internet; pathology; social networks.

INTRODUÇÃO

A internet pode ser considerada elo invisível de ligação da população mundial, se embrenhando desde grandes metrópoles aos recônditos mais esquecidos de nosso planeta. Assim, músicas, filmes, alimentos, notícias, hábitos e uma gama de produtos disseminam-se num fantástico movimento de interação, contudo, por este mesmo caminho também transitam padrões de comportamentos patologizantes, que acompanham as mudanças deste fenômeno de globalização da informação. Diante dessa problemática, o presente trabalho almeja buscar na literatura, uma relação entre a internet e o sofrimento humano, principalmente em seus aspectos psicológicos.

A partir de um movimento de pesquisa nasceu a internet, iniciando-se com os programas *Defense Advanced Research Projects Agency*, o *Advanced Research Projects Agency*, nos anos 60 e financiados pelo governo americano, em pleno período da guerra fria. Somente nos anos 80 tornou-se uma rede mundial, com conecções e trocas de informações e em 1991 com a fusão da internet e hipermídia surge a *world wide web* (www), englobando recursos de hipertextos com multimídia. No Brasil a chegada da internet deu-se pela criação da Rede Nacional de Pesquisa em 1989, disseminando o seu uso acadêmico em todo o país, divulgando e conscientizando os serviços disponíveis. Mas somente em 1995 foi realizada a abertura comercial, tendo a partir daí o seu progresso (CALAZANS; LIMA, 2013).

Neste universo da internet existe o campo específico das mídias sociais, que são tecnologias e práticas on-line usadas por empresas e pessoas para disseminar conteúdo, compartilhando e provocando ideias, opiniões, perspectivas e experiências. Há também as redes sociais, que são sites com o principal objetivo de trocas de informações e experiências, interações e troca social (MADEIRA; GALLUCCI, 2009).

A crescente necessidade de contato com a internet tem sido fonte de preocupação por parte dos pesquisadores principalmente pela dependência e

isolamento dos usuários (REAL; ALGAR, 2018; OLIVEIRA ET AL., 2017; GUILHERI ET AL., 2017; BORGES, 2017). A sedução pelo simbólico, bem como a crescente necessidade de imersão, promovem sensações de poder e segurança, sendo modos de interação subjetivos que colocam o sujeito numa posição de rendição, algo eficaz e altamente alienante. Assim a diminuição do convívio social, auto exclusão e a opção por uma vida virtual vão se instalando naturalmente, num novo e paralelo mundo (SA, 2012; REAL; ALGAR, 2018).

Evelyn Eisenstein, representante da Sociedade Brasileira de Pediatria, numa audiência pública na câmara dos deputados, afirma que há preocupação em relação ao contexto do uso da internet por crianças e adolescentes, que estamos diante de uma sociedade patologizante, doentia, que tem lucrado com os traumas das crianças e adolescentes. Como consequência comum apresentam transtorno de sono, transtorno de atenção, problemas de higiene pessoal e uma série de outros sintomas, provocados principalmente pelo desenfreado uso da internet (CÂMARA DOS DEPUTADOS, 2017).

Em relação à Patologia, Tripicchio (2008) diz que é o estudo da doença, tendo como finalidade compreender a causa e aplicar o conhecimento ao tratamento dos pacientes. Explica que enquanto o médico age para tratar uma patologia específica, o psicoterapeuta tem em mente que uma psique fragilizada patologicamente pode afetar o homem como um todo, ou seja, de forma holística. Enquanto para Libermann (2010) patologias atuais se referem a um conjunto de distúrbios psíquicos com características psicodinâmicas semelhantes: sintomáticas, compreendem depressão, organizações psicossomáticas, uso de drogas, transtornos alimentares, personalidades fronteiriças e/ou narcisistas; metapsicológicos, envolve reforço às defesas narcisistas e a dificuldade em manter laços afetivos, acarretando insuficiência de representações, gerando angústia que pode levar à substituição da atividade simbólica por manifestações voltadas ao corpo ou ao ato; sociológicas, tendo que com o avanço científico e tecnológico os costumes mais flexíveis propiciaram uma vida longa e de qualidade, como contrapartida tem a possibilidade de negação do poder do outro, com a tecnologia acenando com a ilusão de satisfação imediata dos ideais narcisistas.

Esta iniciativa de pesquisa justifica-se pela amplitude da internet, com ramificações e assuntos tão atuais que requerem foco, constante questionamento e um fomento à discussão, visto a popularização dos aparatos tecnológicos, bem como o acesso aos meios de comunicação em continua expansão, atualização e renovação. O contato com os meios midiáticos estão cada vez mais precoces, da criança que ainda não caminha, mas mecanicamente manipula o aparelho, ao idoso que se entrega ao confortável e ilusório refúgio do mundo digital. Assim são tópicos enraizados no campo da psicologia, que demandam indagações, reflexões e uma busca quanto a seus efeitos como patologia.

Objetivou-se com este trabalho identificar as mídias sociais e redes sociais, encontrando correlação entre estes movimentos na rede mundial e os possíveis efeitos patologizantes que possam acarretar perdas e sofrimento aos indivíduos. Num caminhar metodológico e científico respondeu a questões como: Há efeitos patologizantes? A sociedade sofre de alguma forma com esse contato crescente com a internet e seus diferentes meios de disseminação? Há estudos relevantes sobre a temática e a relação patológica?

Como metodologia de pesquisa, buscou-se informações sobre as mídias e redes sociais existentes, do início deste movimento até a atualidade. Num segundo momento houve a coleta via base de dados *Scielo*, visto sua abrangência internacional, de artigos científicos para embasamento a esta temática, numa ampla dialética entre patologia e internet.

Este trabalho apresenta como hipótese de pesquisa que as mídias ligadas à internet possuem campos específicos que podem propiciar sofrimento e perdas aos indivíduos, num âmbito psicológico e com profundos efeitos patologizantes. Assim espera-se encontrar doenças, números e índices que propiciem mensurar a amplitude destas patologias.

METODOLOGIA

Conforme o planejamento metodológico buscou-se informações sobre as mídias e redes sociais existentes, de seu surgimento até a atualidade. Houve dificuldade de encontrar informações via buscadores e artigos científicos, que

em sua maioria tratam sobre tecnologia, efeitos, aplicação, mas não sobre quais são e onde estão estas redes sociais, sendo este um dos propósitos de parte deste estudo. Assim numa busca via *Google*, utilizando-se das palavras “redes sociais” encontrou-se material para início da criação do quadro 01. Foi necessário apoio e consulta a *Wikipédia*, visto a dificuldade de encontrar alguns sites e como complementação à lista de redes sociais. Catalogou-se os endereços eletrônicos para maior confiabilidade ao resultado final da investigação.

Desenvolvimento teórico

Baseada nos infográficos de Boyd e Ellison (2007) e Infobase Interativa (2016), com contribuição do levantamento de Beling (2018) e da Enciclopédia Livre *Wikipédia* (2018), apresenta-se pelo gráfico 01, sendo também delineado pelo quadro 01, trazendo uma progressão desde o surgimento deste movimento em 1995, seguindo até o ano de 2018, num total de 107 diferentes veículos de comunicação. Há divergências entre autores em relação à primeira rede social, que para Boyd e Ellison (2007) é o *Six Degress.com* e para Infobase Interativa (2016) a *Clasrmater*. Percebe-se nos anos de 2004 que surgem 14 redes sociais, em 2003 surgem 12 e 2009 e 2010 mais 10 redes, sendo destes 24 anos mapeados os períodos mais expressivos.

Gráfico 01 – Recorte temporal de 1995 a 2018 com o surgimento das redes sociais



O *Facebook* surgiu em 2004 ainda como um projeto local em *Harvard*, e de acordo com Beling (2018) é atualmente a maior rede social do planeta. *Whats app* surge em 2009, *Instagram* em 2010 e as que surgiram mais recentemente são *Periscope* em 2015, *Hello, Jack´d, Me We, Tik Tok e Vero* em 2016.

QUADRO 01 – EVOLUÇÃO DAS REDES SOCIAIS

Ano	Rede Social	Status	Site
1995	*Classmates*	Ativo	http://www.classmates.com/
1997	*Six degrees.com*	Ativo	http://sixdegrees.com/
1999	*Asin Aveue*	Ativo	www.asianave.com
	BlackPlanet	Ativo	http://www.blackplanet.com/
	Live Journal	Ativo	https://www.livejournal.com/
	Netlog	Inativo	www.netlog.com
2000	*Lunar Storm*	Inativo	web.archive.org/web/20100730002948/http://www1.lunarstorm.se/
	MiGente	Ativo	http://www.migente.com/
	Par perfeito	Ativo	http://www.parperfeito.com.br/cpx/pt-br/parperfeito/Index_460
	V2V	Ativo	http://www.v2v.net/
2001	*Cyworld*	Ativo	www.cyworld.com/cymain/?f=cymain
	Ryze	Ativo	https://www.ryze.com/
	Snapchat	Ativo	https://www.snapchat.com/l/pt-br/
	Wechat	Ativo	http://www.wechat.com/pt/
2002	*Colnect*	Ativo	https://colnect.com/br
	Fotolog	Ativo	https://fotolog.com/
	Friendster	Inativo	http://www.friendster.com/
	Skyblog (Skyrock)	Ativo	http://www.skyrock.com/blog/
	Skyscrapercity	Ativo	https://www.skyscrapercity.com/
2003	*Couchsurfing*	Ativo	https://www.couchsurfing.com/
	Gaia On Line	Ativo	https://www.gaiaonline.com/
	Hi5	Ativo	https://secure.hi5.com/
	Last.FM	Ativo	https://www.last.fm/pt/
	Linkedin	Ativo	https://www.linkedin.com
	Myheritage	Ativo	https://www.myheritage.com.br/
	MySpace	Ativo	https://myspace.com/
	Open BC Xing	Ativo	https://www.xing.com/
	Purevolume	Ativo	http://www.purevolume.com/
	Skype	Ativo	https://www.skype.com/pt-br/
	Tribe.net	Inativo	---------
	Wallop	Inativo	www.wallop.com
2004	*ASmallWord*	Ativo	https://www.asmallworld.com/
	Care2	Ativo	http://www.care2.com/
	Catster	Ativo	https://www.catster.com/
	Dodgeball	Inativo	http://www.dodgeball.com/
	Dogster	Ativo	https://www.dogster.com/
	Facebook (Harvard)	Inativo	---------
	Flickr	Ativo	https://www.flickr.com/
	Go Pets	Inativo	---------
	Hyves	Inativo	hyvesgames.nl/?utm_medium=301&utm_source=www.hyvesgames.nl
	Imeem	Inativo	https://www.imeem.com
	Mixi	Ativo	https://mixi.jp/
	Multiply	Inativo	https://www.multiply.com/
	Orkut	Inativo	http://www.orkut.com/index.html
	Piczo	Ativo	http://piczo.co/
2005	*Bebo*	Ativo	https://bebo.com/
	Facebook (high school networds)	Inativo	---------
	Ning	Ativo	https://www.ning.com/
	QZone	Ativo	https://qzone.qq.com/
	Reddit	Ativo	https://www.reddit.com/
	Xanga	Ativo	http://xanga.com/
	Yahoo!360	Inativo	//web.archive.org/web/20070108043620/http://360.yahoo.com/
	YouTube	Ativo	https://www.youtube.com/
2006	*Baddo*	Ativo	https://badoo.com/
	Facebook (corporate network)	Inativo	https://pt-br.facebook.com/
	Facebook (everyone)	Ativo	https://pt-br.facebook.com/

	MyChurch	Ativo	http://www.mychurch.org/
	Palco principal	Ativo	http://palcoprincipal.com/
	QQ	Ativo	https://im.qq.com/index.shtml
	Windows Live spaces	Inativo	https://onedrive.live.com/about/pt-br/
	Twitter	Ativo	https://twitter.com/
	VK	Ativo	https://vk.com/
2007	Sonico	Inativo	www.sonico.com
	Tumbrl	Ativo	https://www.tumblr.com/
2008	*Blip.fm*	Ativo	https://blip.fm/
	Waze	Ativo	www.waze.com
2009	*Filmow*	Ativo	https://filmow.com/
	Formspring	Ativo	https://www.twoo.com/
	Foursquare	Ativo	https://pt.foursquare.com/
	Grindr	Ativo	https://www.grindr.com/br/
	Quora	Ativo	https://pt.quora.com/
	Share The Music	Ativo	www.sharethemusic.com
	Sina Weibo	Ativo	https://www.weibo.com/overseas
	Skoob	Ativo	https://www.skoob.com.br/
	Whats app	Ativo	https://www.whatsapp.com/
	YuBliss	Inativo	www.yubliss.com
2010	*Ask.fm*	Ativo	https://ask.fm/
	Baidu Tieba	Ativo	https://tieba.baidu.com/
	Friendica	Ativo	https://friendi.ca/
	Instagram	Ativo	https://www.instagram.com/
	Kik Messenger	Ativo	https://www.kik.com/
	Mirtesnet	Ativo	http://mirtesnet.com.br/
	Odnoklassniki	Ativo	https://ok.ru/
	Pinterest	Ativo	https://br.pinterest.com/
	Scruff	Ativo	https://www.scruff.com/
	Viber	Ativo	https://www.viber.com/pt-pt/
2011	*Blaving*	Ativo	http://pt.blaving.com/
	Google +	Ativo	https://plus.google.com/
	LINE	Ativo	https://line.me/pt-BR/
2012	*Blendr*	Ativo	https://blendr.com/en/
	Blued	Ativo	https://www.blued.com/en/index.html
	Moovia	Ativo	https://site.moovia.com/
	Stayfilm	Ativo	https://www.stayfilm.com/
	Tinder	Ativo	https://tinder.com/
2013	*Her*	Ativo	https://weareher.com/
	Telegram	Ativo	https://telegram.org/
	Yik Yak	Inativo	http://yikyakapp.com/
2014	*Bumble*	Ativo	https://bumble.com/pt/
	Ello	Ativo	https://ello.co/
	Feeld	Ativo	https://feeld.co/
	Happn	Ativo	https://www.happn.com/pt/
2015	*Periscope*	Ativo	https://www.periscope.tv/
2016	*Hello*	Ativo	https://hello.com/pt/index.html
	Me We	Ativo	https://mewe.com/
	Jack`d	Ativo	https://jackdapp.com/
	Tik Tok	Ativo	https://www.tiktok.com/?re=m
	Vero	Ativo	https://www.vero.co/
107 redes sociais			

Fonte: Adaptado de Beling (2018), Boyd & Ellison (2007), Infobase Interativa (21016), Wikipédia (2018)

Buscando-se as 107 redes sociais citadas no quadro 01, localizou-se 88 ainda ativas, sendo que as 19 redes desativadas representam uma queda de aproximadamente 17,76% do total, sendo elas: *Netlog, Lunar Storm, Friendster, Tribe.net, Wallop, Dodgeball, Go Pets, Hyves, Imeem, Multiply, Orkut,*

Yahoo!360, Windows Live Space, Sonico, Yubliss e Yik Yak. E também *Facebook Harvard, Facebook high school networks, Facebook corporate networks,* mas estas últimas foram encerradas especificamente por motivo de evolução e atualizações dos conceitos de negócios e redes sociais do *Facebook*, mantendo-se no mercado por meio do *Facebook Everyone*, suas versões atualizadas. É consenso entre alguns pesquisadores Custódio (2017), Kinast (2018) e Beling (2018) que as 10 maiores mídias sociais da atualidade são: *Facebook, Youtube, Whats app, Instagram, Wechat, Tumbrl, QQ, Sina Weibo, Reddit, e Twitter*.

Num segundo movimento metodológico, buscou-se o embasamento teórico para continuidade deste trabalho. Durante o processo de investigação das mídias e redes sociais, principalmente dos movimentos e fenômenos verificados nestes veículos, elegeu-se 16 palavras-chave que expressam terminologias relacionadas ao objetivo de estudo desta pesquisa. Desse modo, efetuou-se uma busca na base de dados *Scielo*, conforme quadro 02, sendo encontrados 1.209 artigos relacionados direta e indiretamente à internet, mídias sociais e redes sociais, num universo de patologização, objetivando assim um embasamento que conduza aos propósitos desta pesquisa.

QUADRO 02 – ASSUNTOS BUSCADOS NA REDE DE DADOS *SCIELO*

		Busca	**Seleção de artigos pela leitura:**		
	Palavras-chave	**Scielo.Org**	**Títulos**	**Resumos**	**Integral**
01	Adolescentes / internet	149	37	05	03
02	Automutilação	25	04	01	01
03	*Cyberstalking*	04	03	01	01
04	Dependência da internet	74	06	04	01
05	*Grooming (*2015 a 2018)	20	04	03	02
06	*Hikikomori*	01	01	01	01
07	Internet (2018)	117	05	02	01
08	Isolamento social	327	13	04	01
09	Mídia / patologia	88	00	00	00
10	Modernidade líquida	23	03	02	01
11	Redes sociais / internet	106	19	04	01
12	Relações líquidas	01	01	00	00
13	*Sexting*	09	09	04	01
14	Síndrome do isolamento social	17	00	00	00
15	Suicídio (2016 a 2018)	230	21	02	01
16	Transtorno / internet	18	07	03	01
	Total	**1209**	**133**	**36**	**16**
					Artigos Selecionados

Em função do grande volume de artigos encontrados, algumas palavras-chave receberam recorte temporal, entre eles: *grooming*, com recorte nos anos de 2015 a 2018; internet com recorte no ano de 2018; suicídio, com recorte de 2016 a 2018. A palavra transtorno foi associada à palavra internet, direcionando-se o conteúdo da busca.

Pela leitura dos títulos dos 1.209 artigos encontrados na busca, eliminou-se 1.076 (88,99%), pois somente tangenciavam o assunto ou relacionavam-se com a internet num aspecto diverso ao objeto de estudo. Pela leitura dos resumos, eliminou-se 97 (8,02%) dos artigos. Após a retirada de 06 (0,49%) trabalhos repetidos e numa ação aprofundada pela leitura integral das pesquisas eliminou-se 14 (1,16%), assim conclui-se esta busca com 16 (1,32%) itens selecionados e lidos, que trazem a partir deste ponto o embasamento teórico, o auxílio à reflexão e conclusão deste trabalho.

Discussão

O decorrer deste trabalho apresenta-se de forma a permitir uma contextualização geral da internet, partindo-se para os efeitos sociais e comportamentais, somente então apresentando os efeitos relacionados ao seu uso patológico, citando-se: dependência, autolesão, suicídio, desmaio, *cyberbullying*, *cyberstalkers*, *hikikomori*, *grooming* e *sexting*.

Nesta última década percebeu-se uma transformação tecnológica que modificou o acesso à informação via internet, por meio da Web 2.0, uma plataforma que proporcionou um salto qualitativo, permitindo que o usuário deixasse de ser espectador de notícias, tornando-se um produtor. Pelo uso de ferramentas que integram a rede global, softwares sociais, mídias sociais e redes sociais, a Web 2.0 permitiu a criação, compartilhamento e alteração de praticamente todo tipo de conteúdo de uma forma dinâmica e muito ágil, promovendo assim interação, diálogo e colaboração mútua (MARQUES; VIDIGAL, 2018).

Este fenômeno de adesão e envolvimento com a internet e principalmente com as redes sociais, apresenta números significativos, tanto em âmbito mundial como em relação ao Brasil. Com base na medição do Country

Meters (2018), site dedicado à mensuração da população mundial, em 04 de julho de 2018, às 21h55, havia 7.623.474.921 (7,6 bilhões) de habitantes. De acordo com Beling (2018), em junho de 2018 o *Facebook* tornou-se a maior rede social, atingindo 2.234.000.000 (2,2 bilhões) de usuários em âmbito mundial. Assim calcula-se que aproximadamente 29,31% da população mundial, ou seja, mais de um quarto dos habitantes do planeta tem acesso ao *Facebook*. De acordo com o Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (2017), no Brasil há 207 milhões de habitantes e de acordo com o Portal de notícias G1 (2017) o *Facebook* em 2016 possuía 102 milhões de usuários. Assim cruzando os números tem-se que aproximadamente 49,27%, ou seja, quase a metade da população Brasileira tem acesso ao *Facebook*. Estes números apresentam um campo que está ainda em pleno crescimento, visto a constante mudança tecnológica apresentada no atual momento de vida de nossa sociedade.

As relações sociais foram tema de investigação por meio de revisão bibliográfica, expressando que com a modernidade as instituições tornaram-se "fluidas" e que alianças, parcerias e compromissos foram reduzidos, restando somente a lógica do lucro. A sociedade tornou-se organizada, eliminando a noção de continuidade e permanência, dando assim lugar a instabilidade e ao momentâneo. Nesta "hipermodernidade" há uma presença marcante do efêmero, culminando numa sensação de insegurança e também que a instabilidade da modernidade líquida levou à instabilidade de nossas relações (ZANETTI; GOMES, 2011).

Aceleração e ilimitação contemporânea foi o assunto tratado por Haroche (2015) em revisão bibliográfica. Trata sobre o papel da repetição contínua, que atenua e enfraquece os sentimentos, os efeitos produzidos pelas impressões e as sensações contínuas desviam o tempo do pensamento, da reflexão, obstruindo o exercício da consciência. As tecnologias contemporâneas pela onipresença de imagens sobre telas são um obstáculo à construção do sentido e da inteligibilidade, chegando ao cume de impedi-los de compreender o que fazem e o mundo em que vivem. A sociedade ao se subtrair da representação e da percepção, torna-se cada vez mais obscura, e assim a aceleração nos mergulha numa continuidade, que provoca formas instáveis de fragmentação e divisão psíquica limitada ao eu, tornando-nos imprecisos, indefinidos, descomprometidos e narcísicos.

No trabalho de Palmero; Rodriguez e Torres (2016), relacionado à dependência da internet, que objetivou analisar como 874 adolescentes utilizavam a internet e o telefone celular. Como instrumentos fez-se uso do questionário e o *Test of Mobile-phone Dependence* –TMD, apresentando que a internet é utilizada por 100% destes adolescentes, em média há mais de 04 anos, em período de 03 a 05 horas diário, tendo as mulheres maiores índices em comparação aos homens. A ideia de abster-se do telefone celular gera inquietude e relatam dificuldade na diminuição do uso. Menos de 01% dos estudantes apresentaram grande problema de dependência, porém 39,59% apresentam problemas significativos.

O tempo dedicado ao uso da internet e seus efeitos foi objeto de estudos de Puentes e Parra (2014), com 96 adolescentes Colombianos de 11 a 15 anos, utilizando-se de questionários, inventários e escalas para coleta de dados. Assim adolescentes com alto uso de redes sociais, mais de 03 horas diárias, apresentaram elevados índices de forma geral e aspectos específicos como problema de atenção, ruptura de regras e conduta. Meninas expressam mais problemas somáticos e internalizantes, meninos maiores problemas externalizados. Conclui-se que a relação entre tempo de uso de internet e seu índice está diretamente relacionada à conduta agressiva, porém o estudo também encontrou aspectos positivos no uso das redes sociais, principalmente no quesito relacionado às qualidades positivas.

A relação entre dependência da internet (DI) e o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH) foi estudado por Schmidek et al. (2018), por meio de revisão bibliográfica. Dos 12 artigos estudados 11 trouxeram relação entre DI e os sintomas de TDAH, mostrando associações e também que há várias comorbidades. O TDAH pode ser um preditor do DI, pois a recompensa imediata fornecida pela internet, principalmente em jogos pode reduzir a sensação de tédio. Complementa que adolescentes com TDAH dispendem mais tempo na internet e possuem escores mais elevados de DI.

Dependência de jogos eletrônicos foi objeto de estudo de revisão bibliográfica de Lemos e Santana (2012). Apresentam que há possibilidades de usuários depressivos utilizarem a tecnologia como forma de alívio aos sintomas, tendo maiores chances de dependência. Expõe que a maioria das pesquisas

estão vinculadas ao jogo patológico e não a dependência de jogos eletrônicos ou online, em que o evento ainda é estudado pelo prisma do espectro do transtorno do controle do impulso. Mas que jogos eletrônicos e internet em excesso apresentam semelhanças com características de dependência química, que há similaridade de estímulos nas áreas do cérebro que respondem aos jogos eletrônicos e de pacientes dependentes de substâncias químicas. Apresentam a estreita relação entre jogos eletrônicos, dependência e o desenvolvimento de comportamentos violentos. Finalizam citando que a padronização de diagnóstico ainda está em processo de plena construção.

Em estudo visando caracterizar aspectos gerais do uso de internet e jogos eletrônicos, utilizando-se de questionário e amostra de 60 adolescentes entre 14 e 18 anos, do Projeto Quixote, concluíram que metade dos entrevistados usam a internet diariamente, em média 07 horas. Sendo que 33,3% só paralisam o uso quando interrompido, 28% afirmam conversar com desconhecidos e 94,7% declaram a internet como viciante. Com tempo médio de jogo em torno de 05 horas, 42,1% admitem estarem viciados ou conhecem alguém que não consegue parar, 29,8% informam que jogos os deixem mais violentos (OLIVEIRA ET AL., 2017).

O comportamento autolesivo deliberado foi objeto de estudo de Silva e Botti (2017), pela revisão integrativa de literatura. Conceitua-se como predominante na adolescência, deliberado, com intensão de prejudicar-se, sendo fator de risco com e sem intensões suicidas. Apresenta que 13,2% dos adolescentes relatam automutilação na história de vida, sendo que meninas expressam pelo comportamento auto prejudicial à incapacidade de adaptação e equilíbrio psicológico, sendo o auto corte um método terapêutico para alivio de tensão. Como precedentes expõem a falta de amigos íntimos, sentimento de não ser apreciado, insatisfação com a própria vida e solidão. Verifica-se que as meninas podem entrar num círculo vicioso, um sistema de feedback dinâmico tanto para o surgimento quanto para estabilização de padrões patológicos. Complementa-se que um em cada cinco adolescentes apresentaram pensamentos autolesivos e um em cada dez executou pelo menos um ato automutilador no decorrer de seis meses.

A comunicação sobre suicídio nas redes sociais foi estudada por Pereira e Botti (2017) em revisão bibliográfica. Dizem que os fóruns de suporte na internet possibilitam discussões relacionadas ao suicídio, citam que os grupos de autoajuda, suporte e discussão facilitam principalmente em função do anonimato e ainda que apresenta a internet como estratégia de prevenção ao suicídio. Por outro lado propõe maior controle, principalmente na proteção da criança em relação à pornografia e promoção suicida. Neste sentido relatam que as comunicações eletrônicas aumentaram o risco de contágio suicida, pelo fato de diversos adolescentes se suicidarem após contato com conteúdo explícito. Há sites, fóruns e grupos dedicados a detalhar, descrever e orientar sobre métodos, instrumentos e informações pró-suicidas e ainda que há sites que colocam o suicídio como boa moral e até dever do indivíduo.

Sobre a brincadeira do desmaio ou jogo de asfixia Guilheri; Andronikof e Yazigi (2017) numa revisão bibliográfica reportam tratar-se de comportamentos de risco auto-infligidos, individual ou coletivo, de caráter competitivo, mas sem intenção de morrer. Ocorre pelo uso de técnicas de apneia, estrangulação ou compressão, objetivando vivência de sensações eufóricas, fugazes, alucinógenas, desmaio, adesão ao risco, busca de sensações intensas e perda de consciência, bem como fuga psicológica ou existencial. Comportamentos observados de crianças a jovens adultos, sendo práticas perigosas, violentas, potencialmente fatais, que podem acarretar perda neuronal, lesões cerebrais irreversíveis, sequelas de déficit sensório-motor, lentidão cognitiva, enxaquecas, dores de ouvido, amnésia, transtornos motores ou de visão e mesmo convulsões.

O *cyberbullying* que é uma ação similar ao *bullying*, porem realizado por meio do uso de veículos tecnológicos, foi analisado no trabalho de Buelga e Pons (2012). Utilizou-se amostra de 1.390 adolescentes de ambos os sexos, de 12 a 17 anos, aplicando a escala de *cyberagressão.* Verificou-se que 31,4% (436) praticaram o *cyberbullying* no último ano, tendo mais agressores do sexo masculino, que também se destacam nos aspectos de intensidade, frequência e duração. São ações como denegrir, hostilizar, excluir socialmente, perseguir, molestar, difundir imagens e mentiras, violar a intimidade, invadir contas privadas, entre outras.

Cyberstalkers é o objeto de estudo de Pereira e Matos (2015) por meio de revisão bibliográfica. Define-se como uma ação que difere do *cyberbullying* por possuir propriedades distintas, explica que o termo designa intrusão, assédio persistente e perseguição, perpetrado através de tecnologias de informação e comunicação. Em referência ao *US Departmanet of Justice* (1999), define *cyberstalking* como o uso da internet, correio eletrônico ou outro dispositivo de comunicação objetivando perseguir outra pessoa. Jovens de 10 aos 18 anos apresentaram o *cyberstalking* como terceiro maior risco online relatado e como uma forma agravada de *cyberassédio*, que também pode ser considerado crime.

Hikikomori foi o objeto do estudo de Real e Algar (2018), por meio de revisão bibliográfica, onde apresenta tratar-se de um transtorno caracterizado por comportamento antissocial e evitativo conduzindo ao abandono da sociedade. Podem ser conceituados como "*freeter*", "*otaku*" ou "*hikikomori*", aqueles indivíduos que se confinam em casa, dando maior valor ao um mundo virtual que as relações reais. Este transtorno afeta jovens e adolescentes que se exilam do mundo por tempo indefinido, fincando anos enclausurados na casa de seus pais, com suas vidas girando em torno do uso da internet.

Grooming online é objeto de estudo por meio de aplicação de questionários a 151 adolescentes de 11 a 16 anos, objetivando explorar a dimensão do fenômeno. Explica ser o *grooming online* uma etapa de preparação ao abuso sexual, preliminatórias envolvendo a conquista de confiança, utilizando-se dos meios de comunicação online. São estratégias utilizadas por pedófilos, num processo de sedução de suas vítimas, como processo de manipulação e aliciamento online, partindo-se do contato ao encontro e culminando no abuso sexual, ou na produção de vídeos ou fotos de cunho sexual. Assim verificou-se que 20,55% dos participantes, com idade igual ou superior a 14 anos, já foram alvo pelo menos uma vez do *grooming online.* São majoritários os ofensores do sexo masculino e o segundo comportamento mais experienciado por estes adolescentes foi o convite a um encontro na vida real (BRANCA; GRANCEIA E CRUZ, 2016).

Ainda em relação ao *grooming*, Santisteban e Gamez-Guadix (2017) entrevistaram 12 homens condenados e presos por este crime, sendo suas vítimas 17 adolescentes menores de 16 anos. Os contatos com as vítimas foram

por redes sociais, chats e *e-mails* aproveitando-se da amplitude dos meios de comunicação, adaptando-se aos interesses, linguajar, modo de pensar e visão de mundo dos adolescentes. Temáticas como conflitos familiares, carências afetivas e materiais, maus-tratos, negligências, problemas psicológicos e afetivos eram minuciosamente estudados e estrategicamente utilizados no *grooming* num processo de aliciamento e sedução, culminando na obtenção de fotos, vídeos e encontros para o abuso sexual.

A prática de *sexting* é abordada por Ruido et al. (2018), num estudo com aplicação de questionário envolvendo 89 adolescentes com idades entre 14 a 18 anos. Conceitua-se o *sexting* como sendo o recebimento, envio e reenvio de fotografias, vídeos e textos, de si mesmo ou de outros, num contexto erótico sexual. Como resultado da pesquisa apresentam que a palavra *sexting* é desconhecida dos adolescentes, mas aproximadamente 20% declara estar envolvido neste tipo de atividade, principalmente na exibição do corpo. Admitem ser frequentes as condutas de *sexting* entre adolescentes, amigos e conhecidos, também receber conteúdo erótico de conhecidos e desconhecidos. Relatam casos de vítimas do *sexting* envolvendo divulgação não permitida que terminaram em chantagem, ameaças, *bullying* e *cyberbullying*.

Considerações finais

Durante o mergulho neste mundo virtual que é a internet e as redes sociais, descobriu-se alguns movimentos que se enquadram nos objetivos de estudo deste trabalho, apresentando potencial risco ao adolescente e podendo ser comórbido ao sofrimento. Tem-se o jogo da baleia azul, que segundo Borges (2017) é executado gradativamente em 50 desafios, que vão conduzindo desde o processo de automutilação até o desafio final, o suicídio. O bordado humano que é uma forma de autoflagelação popularizada na China por um personagem de gibi japonês, *Tokyo Ghoul*, sendo que essa autolesão pode causar infecção bacteriana ou viral e levar à septicemia - estado infeccioso generalizado (ALLEN, 2017). A roleta do sexo ou jogo da doca, em que garotas nuas sentam-se sobre garotos, forçando a penetração sem preservativo e após 30 segundos eles trocam de parceiros e assim segue o jogo, sendo o vitorioso aquele que não ejacular (CAL, 2017). Numa outra versão deste mesmo jogo, quando num

encontro coletivo, divulgado e agendado pela internet, têm-se relações sexuais com várias pessoas diferentes, sendo inicialmente informados que algum deles é portador do vírus HIV, mas não se sabe quem, por isso a prática também é conhecida como “roleta-russa do sexo” (DANTAS, 2015).

Atingiu-se os objetivos iniciais deste estudo que eram identificar e conhecer as redes sociais, sendo catalogadas 107 diferentes mídias espalhadas pelo mundo. Também em relação à patologia, sofrimento e possíveis perdas, identificando problemáticas antigas como o suicídio, autolesão e *bullying*, porém também novos aspectos como o *cyberstalkers*, *cyberbullying*, *grooming*, *hikikomori e sexting*.

Percebe-se que a internet por si só não é fonte de sofrimento e de patologia, mas como lançado em hipótese e confirmado em pesquisa, apresentam campos específicos sincrônicos a outros comportamentos como o transtorno de déficit de atenção e hiperatividade (TDAH), propensão ao vício ou mesmo como uma ferramenta a pedofilia, entre outros aspectos que podem ser patologizantes. Diferentes estudos remetem a problemas que podem ser acoplados e potencializados a internet e as redes sociais, desde um processo depressivo ao vício do jogo ou internet e até mesmo a intenção suicida. Também ações específicas como *cyberstalkers*, *cyberbullying*, *grooming*, *sexting, hikikomori* e a dependência, estão diretamente ligadas aos processos patologizantes.

Nos diferentes artigos analisados, buscou-se não aprofundar num único assunto, visto o caráter exploratório deste estudo, porém há campos para aprofundamentos, análises e pesquisas, principalmente no tocante ao conjunto adolescência e internet. Nesta pesquisa ficaram expressas duas potencialidades, a individualidade de cada ser, com suas escolhas, buscas, sofrimentos, medos e desafios e por outro lado, as infinitas possibilidades de pensar, agir e se comportar, sendo ambas ampliadas de maneira exponencial quando associadas ao uso da internet, entrando então numa rede global de possibilidades, conhecimentos e intenções. Não se objetivou analisar em profundidade questões comportamentais, mas sim trazer à tona perigos escondidos nas mídias sociais e refletir se há caminhos que possam ser fonte

de sofrimentos e perdas aqueles que trilham esta estrada de forma desavisada, inocente ou mau intencionada.

Conclui-se que temáticas como internet, adolescente e mídias sociais requerem atenção, estudos e acima de tudo empatia, necessitando de ferramentas que propiciem conhecimentos, prevenção e segurança. Tendo como foco que as tecnologias e o mundo virtual estão em constante metamorfose, sendo este universo líquido, cheio de novas informações e possibilidades, viabilizando que novos e conflituosos aspectos surjam a cada momento. Espera-se que futuros estudos envolvam os temas levantados nesta pesquisa, aprofundando-se no conhecimento, prevenção e principalmente em modos de apoio às crianças e adolescentes envolvidos neste universo com propensões tão patologizantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

ALLEN, K. Online concern over Chinese 'human embroidery' trend. **BBC News**, BBC Monitoring, 23 jun. 2017. Disponível em: <https://www.bbc.co.uk/news/world-asia-china-40382127>. Acesso em: 10 jul. 2018.

BELING, F. As 10 maiores redes sociais. **Oficina da Net.** 21 jun. 2018. Disponível em: <https://www.oficinadanet.com.br/post/16064-quais-sao-as-dez-maiores-redes-sociais>. Acesso em: 04 jul. 2018.

BORGES, R. Sobre a "Baleia azul" e as tecnologias da morte. Carta Capital, 27 abr. 2017. **Seção Sociedade, Juventude**. Disponível em: <https://www.cartacapital.com.br/sociedade/sobre-a-201cbaleia-azul201d-e-as-tecnologias-da-morte>. Acesso em: 26 nov. 2017.

BOYD, D. M.; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history and scholardhip. **Journal o Computer-Mediated Communication.** USA, v. 13, p. 210-230, 2007. Disponível em: <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/j.1083-6101.2007.00393.x>. Acesso em: 03 mai. 2018.

BRANCA, C. M. C.; GRANGEIA, H.; CRUZ, O. Grooming online em Portugal: Um estudo exploratório. **Análise Psicológica**, Lisboa, v. 34, n. 3, p. 249-263, set. 2016. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/pdf/aps/v34n3/v34n3a04.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

BUELGA, S.; PONS, J. Agresiones entre adolescentes a través del teléfono móvil y de Internet. **Psychosocial Intervention**, Madrid, v. 21, n. 1, p. 91-101, abr. 2012. Disponível em: <http://scielo.isciii.es/pdf/inter/v21n1/08.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2018.

CAL, L. D. L. Alerta médica en madrid por el juego sexual del 'muelle'. **El Mundo**, Madri, 01 ago. 2017. Disponível em

<http://www.elmundo.es/madrid/2017/01/08/5870df0fe2704ea2588b458e.html>. Acesso em: 14 jul. 2018.

CALAZANS, J. H. C.; LIMA, C. A. R. Sociabilidades virtuais: do nascimento da Internet à popularização dos sites de redes sociais online. **Encontro Nacional da História da mídia.** Ouro Preto. Jun. 2013. Disponível em: <http://www.ufrgs.br/alcar/encontros-nacionais-1/9o-encontro-2013/artigos/gt-historiada-midia-digital/sociabilidades-virtuais-do-nascimento-da-internet-a-popularizacaodos-sites-de-redes-sociais-online>. Acesso em: 26 jul. 2017.

CÂMARA DOS DEPUTADOS. **Especialistas pedem mudanças na legislação para aumentar proteção de crianças e adolescentes contra jogos na internet.** Brasília: Câmara dos Deputados, 2017. Disponível em: <http://www2.camara.leg.br/atividade-legislativa/comissoes/comissoes-permanentes/ce/noticias/especialistas-pedem-mudancas-na-legislacao-para-aumentar-protecao-de-criancas-e-adolescentes-contra-jogos-na-internet-3>. Acesso em: 02 dez. 2017.

COUNTRY METERS. **População mundial de 04 julho de 2018, às 21h55**. 2018. Disponível em: <http://countrymeters.info/pt>. Acesso em: 04 jul. 2018.

CUSTÓDIO, M. Redes sociais mais usadas. **Resultados Digitais**, nov. 2017. Disponível em: <https://resultadosdigitais.com.br/blog/redes-sociais-mais-usadas/>. Acesso em: 09 jul. 2018.

DANTAS, C. 'Virei um caçador do vírus HIV', diz praticante de roleta-russa do sexo. **Folha de São Paulo**, 25 fev. 2015. Disponível em: <https://www1.folha.uol.com.br/saopaulo/2015/02/1594341-virei-um-cacador-do-virus-hiv-diz-praticante-de-roleta-russa-do-sexo.shtml>. Acesso em: 14 jul. 2018.

GUILHERI, J; ANDRONIKOF, A; YAZIGI, L. The “choking game”: a new craze among Brazilian children and young people. Psychophysiological, behavioral and epidemiological characteristics of ‘asphyxial games’. **Ciência e saúde coletiva**, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p. 867-878, mar. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/csc/v22n3/1413-8123-csc-22-03-0867.pdf>. Acesso em: 13 jul. 2018.

HAROCHE, C. O sujeito diante da aceleração e da ilimitação contemporânea. **Educação e Pesquisa**, São Paulo, v. 41, n. 4, p. 851-862, dez. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v41n4/1517-9702-ep-1517-97022015041920.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

INSTITUTO BRASILEIRO DE GEOGRAFIA E ESTATÍSTICA - IBGE. **Estimativas da população residente no brasil e unidades da federação com data de referência em 1º de julho de 2017.** Brasil, 2017. Disponível em: <ftp://ftp.ibge.gov.br/Estimativas_de_Populacao/Estimativas_2017/estimativa_dou_2017.pdf>. Acesso em: 26 nov. 2017.

INFOBASE INTERATIVA. **Infográfico – A evolução das redes sociais e o Social Media.** IInterativa, Rio de Janeiro, 30 jun. 2016. Disponível em: <http://www.iinterativa.com.br/infografico-evolucao-das-redes-sociais-social-media/>. Acesso em: 03 jul. 2018.

KINAST, P. Redes sociais mais usadas no mundo. **Optclean**, mar. 2018. Disponível em: <https://optclean.com.br/15-redes-sociais-mais-usadas-no-mundo/>. Acesso em: 09 jul. 2018.

LEMOS, I. L.; SANTANA, S. de M. Dependência de jogos eletrônicos: a possibilidade de um novo diagnóstico psiquiátrico. **Revista de psiquiatria clínica**, São Paulo, v. 39, n. 1, p. 28-33, 2012. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/rpc/v39n1/v39n1a06.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

LIBERMANN, Z. Patologias atuais ou psicanálise atual? **Revista brasileira de psicanálise**, São Paulo, v. 44, n. 1, p. 41-49, 2010. Disponível em: <http://pepsic.bvsalud.org/pdf/rbp/v44n1/a07.pdf>. Acesso em: 06 out. 2018.

MADEIRA, C. G.; GALLUCCI, L. Mídias Sociais, Redes Sociais e sua Importância para as Empresas no Início do Século XXI. In. XXXII Congresso Brasileiro de ciências da comunicação, 2009, Curitiba. **Intercom – Sociedade Brasileira de Estudos Interdisciplinares da Comunicação.** Disponível em: <http://www.intercom.org.br/papers/nacionais/2009/resumos/R4-1163-1.pdf>. Acesso em: 05 dez. 2017.

MARQUES, L.; VIDIGAL, F. Prosumers e redes sociais como fontes de informação mercadológica: uma análise sob a perspectiva da inteligência competitiva em empresas Brasileiras. **Transinformação**, Campinas, v. 30, n. 1, p. 1-14, abr. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tinf/v30n1/2318-0889-tinf-30-1-0001.pdf>. Acesso em: 03 jul. 2018.

OLIVEIRA, M. P. M. T. de et al. Uso de Internet e de Jogos Eletrônicos entre Adolescentes em Situação de Vulnerabilidade Social. **Trends Psychol**., Ribeirão Preto, v. 25, n. 3, p. 1167-1183, set. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/tpsy/v25n3/2358-1883-tpsy-25-03-1167.pdf>. Acesso em: 31 mai. 2018.

PALMERO, J. R.; RODRIGUEZ, J. S.; TORRES, J. M. T. Utilización de Internet y dependencia a teléfonos móviles en adolescentes. **Revista latinoamericana de ciencias sociales, niñez y juventud**, Manizales, v. 14, n. 2, p. 1357-1369, jul. 2016. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/rlcs/v14n2/v14n2a33.pdf>. Acesso em: 13 ago. 2018.

PEREIRA, C. C. M.; BOTTI, N. C. L. O suicídio na comunicação das redes sociais virtuais: Revisão integrativa da literatura. **Revista Portuguesa de Enfermagem de Saúde Mental**, Porto, n. 17, p. 17-24, jun. 2017. Disponível em <http://www.scielo.mec.pt/pdf/rpesm/n17/n17a03.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

PEREIRA, F.; MATOS, M.. Cyberstalking entre adolescentes: uma nova forma de assédio e perseguição? **Psicologia, Saúde & Doenças**, Lisboa, v. 16, n. 1, p. 57-69, mar. 2015. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/psd/v16n1/v16n1a07.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2018.

PORTAL DE NOTÍCIAS G1. Facebook chega a 194 bilhão de usuários em todo o mundo no 01 trimestre de 2017**. Tecnologia e games**, mai. 2017. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/noticia/facebook-chega-a-194-bilhao-de-usuarios-em-todo-o-mundo-no-1-trimestre-de-2017.ghtml>. Acesso em: 02 dez. 2017.

PUENTES, A. P. R.; PARRA, A. F. Relación entre el tiempo de uso de las redes sociales en internet y la salud mental en adolescentes colombianos. **Act. Colom. Psicol.**, Bogotá, v. 17, n. 1, p. 131-140, jun. 2014. Disponível em: <http://www.scielo.org.co/pdf/acp/v17n1/v17n1a13.pdf>. Acesso em: 11 ago. 2018.

REAL, M. D. L. C.; ALGAR, M. J. M. Hikikomori: el síndrome de aislamiento social juvenil. **Rev. Asoc. Esp. Neuropsiq.**, Madrid, v. 38, n. 133, p. 115-129, jun. 2018. Disponível em: <http://scielo.isciii.es/pdf/neuropsiq/v38n133/0211-5735-raen-38-133-0115.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

RUIDO, P. A. et al. El Sexting através del discurso de adolescentes españoles. **Saúde soc.**, São Paulo, v. 27, n. 2, p. 398-409, jun. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/sausoc/v27n2/1984-0470-sausoc-27-02-398.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

SA, G. M. À frente do computador: a Internet enquanto produtora de dependência e isolamento. **Sociologia**, Porto, v. 24, p. 133-147, dez. 2012. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/soc/v24/v24a07.pdf>. Acesso em: 02 dez. 2017.

SANTISTEBAN, P. D.; GAMEZ-GUADIX, M. Estrategias de persuasión en grooming online de menores: un análisis cualitativo con agresores en prisión. **Psychosocial Intervention**, Madrid, v. 26, n. 3, p. 139-146, 2017. Disponível em: <http://scielo.isciii.es/pdf/inter/v26n3/1132-0559-inter-26-03-00139.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

SCHMIDEK, H. C. M. V. et al. Dependência de internet e transtorno de déficit de atenção com hiperatividade (TDAH): revisão integrativa. **Jornal bras. psiquiatr.**, Rio de Janeiro, v. 67, n. 2, p. 126-134, jun. 2018. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/jbpsiq/v67n2/0047-2085-jbpsiq-67-2-0126.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.

SILVA, A. C.; BOTTI, N. C. L. Comportamento autolesivo ao longo do ciclo vital: Revisão integrativa da literatura. **Revista Portuguesa de Enfermagem de Saúde Mental**, Porto, n. 18, p. 67-76, dez. 2017. Disponível em: <http://www.scielo.mec.pt/pdf/rpesm/n18/n18a10.pdf>. Acesso em: 12 ago. 2018.

TRIPICCHIO, A. Patologia. **Redepsi**, São Paulo, 06 fev. 2008. Disponível em: <http://www.redepsi.com.br/2008/02/06/patologia/>. Acesso em: 17 fev. 2018.

WIKIPEDIA. **Lista de redes sociais.** 2018. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Lista_de_redes_sociais>. Acesso em 10 jul. 2018.

ZANETTI, S. A. S.; GOMES, I. C. Laços mal-atados como efeito de funcionamento falso-self em tempos de desconfiança. **Psicol. clin.**, Rio de Janeiro, v. 23, n. 1, p. 171-183, 2011. Disponível em: <http://www.scielo.br/pdf/pc/v23n1/a11v23n1.pdf>. Acesso em: 14 ago. 2018.