



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

BRAGA

Padrão de Jogo e Perturbação de Videojogos em Adolescentes
Portugueses: Um Estudo sobre a Vinculação aos Pais e aos
Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na
Parentalidade

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Psicologia
Clínica e da Saúde**.

Ana Margarida Marques Ribeiro

Faculdade de Filosofia e Ciências Sociais

OUTUBRO 2023



CATÓLICA

FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

BRAGA

Padrão de Jogo e Perturbação de Videojogos em Adolescentes
Portugueses: Um Estudo sobre a Vinculação aos Pais e aos
Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na
Parentalidade

Dissertação de Mestrado apresentada à
Universidade Católica Portuguesa para
obtenção do grau de mestre em **Psicologia
Clínica e da Saúde**.

Ana Margarida Marques Ribeiro

Sob a Orientação da Prof.^a Doutora **Berta Maria
Marinho Rodrigues Maia**
Coorientação do Prof. Doutor **Paulo César
Azevedo Dias**

Agradecimentos

É com orgulho e carinho que expresso a minha gratidão a todas as pessoas que me acompanharam ao longo da minha jornada enquanto estudante de Psicologia. Sem o apoio e a influência de cada um de vocês, não teria sido possível chegar até aqui e concluir este importante capítulo da minha vida. Obrigada pela força e por me fazerem sempre querer fazer mais e melhor.

Em primeiro lugar, gostaria de agradecer à minha orientadora, Prof.^a Doutora Berta Rodrigues Maia, pela sua orientação, paciência, e dedicação incansáveis ao longo deste processo. O seu conhecimento e experiência foram fundamentais para a minha formação académica e profissional. Estou profundamente grata pela oportunidade de trabalhar e aprender sob a sua orientação e pelo tempo e esforço que investiu em mim.

Deixo também um agradecimento ao Prof. Doutor Paulo Dias, por me acompanhar e encorajar na finalização deste trabalho.

Não posso deixar de mencionar os participantes da minha investigação, cuja generosidade em partilhar as suas experiências e perspetivas foi vital para a qualidade deste trabalho. Agradeço pela disponibilidade e contribuição valiosa.

Quero também expressar a minha gratidão à Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional de Braga pelo acesso às instalações e recursos necessários para conduzir a minha investigação. A colaboração com a instituição enriqueceu a minha experiência de estudo.

Agradeço ainda a todos os professores e profissionais da área da Psicologia que moldaram o meu percurso académico e profissional com os seus ensinamentos e exemplos inspiradores.

Aos meus pais e familiares, quero expressar a minha eterna gratidão. O vosso apoio incondicional, amor e encorajamento constituíram pilares essenciais para manter o foco e determinação em alcançar este objetivo e perseguir os meus sonhos.

Às minhas amigas Gabi, Ju e Dori, agradeço por todos os momentos de partilha de conhecimento, aprendizagem mútua e pelo apoio inabalável nas fases mais desafiantes deste percurso. Os momentos que partilhamos e que fortaleceram a nossa amizade foram enriquecedores e inesquecíveis. Levo-vos comigo no coração.

Por fim, agradeço a todos aqueles que, de uma forma direta ou indireta, me apoiaram, inspiraram e contribuíram para o meu crescimento pessoal e profissional ao longo desta jornada.

Resumo

Introdução: A perturbação de videojogos tem sido objeto de crescente interesse na literatura, associando-se a padrões de vinculação insegura e a estilos educativos parentais autoritários e permissivos. No entanto, há ainda uma lacuna de conhecimento no que concerne à relação da perturbação de videojogos com a comunicação parento-filial, uma das componentes basilares da vinculação aos pais. Em particular, no contexto português, investigações que versem estas temáticas e as suas inter-relações são ainda escassas, permanecendo assim pouco exploradas.

Objetivo: O estudo visa a análise do padrão de uso e da perturbação de videojogos, bem como das suas relações com a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade.

Metodologia: A amostra foi constituída por 150 adolescentes portugueses com idades compreendidas entre os 10 e os 19 anos. Para a recolha de dados foi utilizado um Questionário Sociodemográfico e Académico, um Questionário sobre os Padrões de Jogo de Videojogos, a Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9, o questionário Pessoas na Minha Vida, a versão portuguesa de heterorrelato do *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version* e a Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade.

Resultados: A maioria da amostra apontou a 3^a infância ($n = 81$, 54.0%), como a idade de início de jogo de videojogos e um tempo de jogo inferior ou igual a 2 horas ($n = 111$, 74.0%), sendo que apenas foram encontrados 2 participantes com índice de perturbação de videojogos (1.3%). Foram encontradas uma associação positiva entre a perturbação de videojogos e a média de horas de jogo, bem como uma associação negativa com a idade de início do jogo. Verificou-se ainda que a perturbação de videojogos está relacionada negativamente com menor qualidade de vinculação aos pais e pares, positivamente com um estilo educativo parental autoritário e negativamente com uma comunicação parento-filial menos disponível, aberta e afetiva.

Conclusão: Este estudo oferece uma compreensão aprofundada do comportamento dos adolescentes em relação aos videojogos, contribuindo para o conhecimento da temática no contexto português. Além disso, a identificação dos fatores que se encontram associados à perturbação de videojogos impulsiona a elaboração de programas de remediação e prevenção sobre esta perturbação aditiva.

Palavras-chave: adolescentes, uso de videojogos, perturbação de videojogos, comunicação na parentalidade, estilos educativos parentais, vinculação

Abstract

Introduction: Video game addiction has been the subject of increasing interest in the literature, being associated with patterns of insecure attachment and authoritarian and permissive parenting styles. However, there is still a knowledge gap regarding the relationship between video game addiction and parent-child communication, one of the fundamental components of parental attachment. In particular, in the Portuguese context, research on these topics and their interrelationships is still scarce, remaining largely unexplored.

Objective: The study aims to analyze the pattern of video game use and addiction, as well as their relationships with attachment to parents and peers, parental parenting styles, and parenting communication.

Methodology: The sample consisted of 150 Portuguese adolescents aged between 10 and 19 years. Data collection included a Sociodemographic and Academic Questionnaire, a Video Game Playing Patterns Questionnaire, the Video Game Addiction Scale - Short Version 9, the People in My Life Questionnaire, the Portuguese version of the Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version, and the Parenting Communication Assessment Scale.

Results: The majority of the sample reported starting video game play during the 3rd childhood ($n = 81$, 54.0%), with a playtime of less than or equal to 2 hours ($n = 111$, 74.0%), and only 2 participants were found to have a video game addiction index (1.3%). A positive association was found between video game addiction and the average hours of play, as well as a negative association with the age of starting to play. It was also found that video game addiction is negatively related to lower quality of attachment to parents and peers, positively related to an authoritarian parenting style, and negatively related to less available, open, and affectionate parent-child communication.

Conclusion: This study provides an in-depth understanding of adolescent behavior regarding video games, contributing to the knowledge of the topic in the Portuguese context. Furthermore, the identification of factors associated with video game addiction encourages the development of remediation and prevention programs for this addictive disorder.

Keywords: adolescents, video game usage, video game disorder, communication in parenting, parenting styles, attachment

Lista de Abreviaturas

APA, *American Psychiatric Association*

COMPA, Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade

COMPA-A, Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade para Adolescentes

COMPA-C, Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade para Crianças

DGE, Direção-Geral da Educação

DSM-5, Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais - Quinta Edição

ETV9-VR, Escala de Transtorno de Videojogos - Versão Reduzida 9

ICD-11, *International Classification of Diseases - 11*

OMS, Organização Mundial da Saúde

PJI, Perturbação de Jogos de Internet

PMV, Pessoas na Minha Vida

PSDQ, *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version*

Índice

Introdução	1
Enquadramento Teórico	2
Perturbação de Videojogos	3
<i>Diagnóstico e Prevalência da Perturbação de Videojogos</i>	3
<i>Modelos Teóricos Subjacentes à Perturbação de Videojogos</i>	5
<i>Fatores de Vulnerabilidade e de Proteção Associados à Perturbação de Videojogos</i>	6
<i>Comorbilidades e Correlatos Psicossociais com a Perturbação de Videojogos</i>	7
Vinculação aos Pais e aos Pares	8
<i>Correlatos da Vinculação aos Pais e aos Pares com o Sexo dos Adolescentes e o Estado Civil dos Pais</i>	11
Estilos Educativos Parentais	12
<i>Tipos de Estilos Educativos Parentais</i>	13
<i>Correlatos dos Estilos Educativos Parentais com o Sexo dos Adolescentes e o Estado Civil dos Pais</i>	15
Comunicação na Parentalidade	16
<i>Correlatos da Comunicação na Parentalidade com o Sexo dos Adolescentes e o Estado Civil dos Pais</i>	17
Relação entre a Perturbação de Videojogos, a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade	18
Metodologia	22
Objetivos do Estudo	22
Hipóteses e Questões de Investigação	23
Desenho do Estudo	24
Amostra	24
Medidas e Instrumentos	26
<i>Questionário Sociodemográfico e Académico</i>	26
<i>Questionário sobre o Padrão de Jogo de Videojogos</i>	26
<i>Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9 (ETV9-VR)</i>	26
<i>Pessoas na Minha Vida (PMV)</i>	27
<i>Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version (PSDQ) – versão portuguesa de heterorrelato</i>	28
<i>Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade (COMPA)</i>	29

Procedimentos	31
Análise Estatística	33
Resultados.....	33
Análise Descritiva das Pontuações Obtidas na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA	33
Padrão de Jogo de Videojogos e Perturbação de Videojogos	36
Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Vinculação aos Pais e aos Pares.....	37
Relação entre a Perturbação de Videojogos e os Estilos Educativos Parentais.....	38
Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade	39
Relação da Perturbação de Videojogos com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	40
Relação da Vinculação aos Pais e aos Pares com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	41
Relação dos Estilos Educativos Parentais com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	41
Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	42
Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Sexo dos Adolescentes	44
Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes.....	45
Diferenças na Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes.....	45
Diferenças na Vinculação aos Pares e aos Pais em Função do Sexo dos Adolescentes	46
Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Sexo dos Adolescentes	46
Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função do Sexo dos Adolescentes ...	48
Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Estado Civil dos Pais	49
Diferenças na Vinculação aos Pais em Função do Estado Civil dos Pais	50
Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Estado Civil dos Pais ...	51
Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função do Estado Civil dos Pais.....	52
Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos	54
Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos.....	55

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos	56
Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos	58
Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos.....	61
Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos.....	61
Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos.....	62
Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos.....	64
Discussão de Resultados.....	67
Conclusão	79
Referências Bibliográficas.....	81
Anexos.....	101

Índice de Tabelas

Tabela 1. Caracterização da Amostra ($N = 150$)
Tabela 2. Análise Descritiva das Pontuações Obtidas na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA ($N = 150$)
Tabela 3. Caracterização do Padrão de Jogo e da Perturbação de Videojogos ($N = 150$)
Tabela 4. Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Vinculação aos Pais e aos Pares ($N = 150$)
Tabela 5. Relação entre a Perturbação de Videojogos e os Estilos Educativos Parentais ($N = 150$)
Tabela 6. Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade – COMPA-C ($N = 48$)
Tabela 7. Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade – COMPA-A ($N = 102$)
Tabela 8. Correlação da Perturbação de Videojogos com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos e ($N = 150$)
Tabela 9. Correlação da Vinculação aos Pais e aos Pares com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos ($N = 150$)

Tabela 10. Correlação dos Estilos Educativos Parentais com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N =150)

Tabela 11. Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos – COMPA-C (N = 48)

Tabela 12. Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos – COMPA-A (N = 102)

Tabela 13. Diferenças nas Pontuações da ETV9-VR em Função do Sexo (N = 150)

Tabela 14. Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

Tabela 15. Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

Tabela 16. Diferenças na Vinculação aos Pares e aos Pais em Função do Sexo dos Adolescentes (N =150)

Tabela 17. Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

Tabela 18. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função do Sexo dos Adolescentes (N = 48)

Tabela 19. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função do Sexo dos Adolescentes (N = 102)

Tabela 20. Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Estado Civil dos Pais (N = 150)

Tabela 21. Diferenças na Vinculação aos Pais em Função do Estado Civil dos Pais (N = 150)

Tabela 22. Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Estado Civil dos Pais (N = 150)

Tabela 23. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função do Estado Civil dos Pais (N = 48)

Tabela 24. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função do Estado Civil dos Pais (N = 102)

Tabela 25. Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 26. Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 27. Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 28. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em Função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 48)

Tabela 29. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em Função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 102)

Tabela 30. Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 31. Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 32. Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 150)

Tabela 33. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 48)

Tabela 34. Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 102)

Índice de Anexos

Anexo A: Autorização para Uso do Questionário Pessoas na Minha Vida

Anexo B: Autorização para Uso da Versão Portuguesa de Heterorrelato do *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version*

Anexo C: Autorização para Uso da Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade

Anexo D: Autorização da Direção-Geral da Educação para a Aplicação do Questionário em Meio Escolar

Anexo E: Proposta de Colaboração Apresentada à Direção das Escolas

Anexo F: Consentimento Informado para o Próprio Participante

Anexo G: Consentimento Informado para o Encarregado de Educação do Adolescente

Anexo H: Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 5.º e 6.º Ano

Anexo I: Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 7.º e o 9.º Ano

Anexo J: Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 10.º Ano e o 2.º Ano de Licenciatura

Anexo K: Resultados da Análise de Fidelidade dos Instrumentos Utilizados (Alfa de *Cronbach*)

Anexo L: Cronograma da Dissertação

Introdução

Nas últimas décadas, tem ocorrido uma rápida evolução tecnológica que contribui para uma integração cada vez mais significativa das novas tecnologias de informação e comunicação no quotidiano da sociedade, influenciando a forma de aprendizagem, a vida profissional, a socialização e a atividade lúdica do ser humano. Neste contexto, a popularização dos videojogos tem sido um fenómeno particularmente notável. Num quadro geral, a literatura recente aponta para uma prevalência de utilização dos videojogos de 40% por parte da população Europeia (Andrade, 2018).

Apesar de determinadas vantagens que os videojogos podem proporcionar, surgem, também, padrões de comportamento desajustados quanto à sua utilização que têm captado de forma crescente a atenção da comunidade científica, quer pela sua prevalência, quer por incidirem em idades cada vez mais precoces, como é o caso da perturbação de videojogos. A prevalência global desta perturbação varia, conforme os estudos, entre 0.21 e 57.5% na população em geral (Darvesh et al., 2020). Além disso, segundo King e colaboradores (2020), a percentagem de adição aos videojogos em indivíduos com idades entre os 7 e os 25 anos sofreu um aumento considerável em resultado das dinâmicas impostas pela pandemia da COVID-19. Por sua vez, Portugal, de acordo com um relatório do Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências (2021), os jovens entre os 13 e os 18 anos registam uma taxa média de jogo diária (igual ou superior a quatro horas) de 11.7%. Nos dias sem escola este valor atinge quase o triplo (29.2%).

A investigação tem demonstrado uma relação da perturbação de videojogos com a vinculação aos pais e aos pares e com os estilos educativos parentais, sendo que consoante as suas características estes podem funcionar como fatores protetores ou potenciadores da perturbação. Mais concretamente, os investigadores referem que vinculações inseguras (Estévez et al., 2017) e estilos educativos parentais autoritários e permissivos (Patrão, Machado et al., 2016) surgem associados a uma utilização disfuncional das tecnologias, como os videojogos. Embora a comunicação seja um elemento primordial na relação entre pais e filhos, estudos que procurem, em específico, verificar se esta surge implicada na temática dos videojogos são praticamente inexistentes. Notavelmente, em contexto nacional, são escassas as investigações sobre estas temáticas e as suas relações. Nesse sentido, o presente estudo tem como intuito caracterizar o padrão de uso e o índice de perturbação de videojogos, bem como

explorar as suas relações com a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade, em adolescentes portugueses.

Para concretizar este objetivo, esta dissertação encontra-se organizada em duas partes. A primeira compreende o enquadramento teórico que teve por base uma revisão literária sobre os construtos em análise. A segunda corresponde à parte empírica do estudo, na qual são apresentados os objetivos, as hipóteses, as questões e o desenho de investigação, a caracterização dos participantes, as medidas e os instrumentos utilizados, os procedimentos de recolha e análise de dados, os resultados e a sua discussão, assim como as conclusões do estudo.

Enquadramento Teórico

Nos últimos anos, em resultado do vertiginoso desenvolvimento tecnológico, tem vindo a assistir-se a um aumento exponencial do uso de dispositivos eletrónicos (e.g.: *smartphones*, computadores, *tablets* e consolas) para diferentes atividades do quotidiano. Embora os benefícios que advêm das novas tecnologias sejam já amplamente conhecidos (e.g.: maior acessibilidade e rapidez na comunicação, no acesso a informações e a plataformas auxiliares, em termos académicos e profissionais, e a um leque de opções para ocupação de tempos livres), a investigação tem verificado que algumas problemáticas podem também surgir de uma utilização indevida ou excessiva, colocando em causa a saúde e o bem-estar dos indivíduos. A maioria dessas problemáticas assenta em desvios comportamentais, como é exemplo o uso problemático da internet, a adição à internet e a adição aos videojogos.

Apesar de, nos dias de hoje, a utilização das tecnologias se estender pelos diferentes grupos etários, são as faixas mais precoces que se encontram em maior risco de desenvolver comportamentos desadaptativos associados às novas tecnologias. A fase da adolescência, definida pelo período cronológico dos 10 aos 19 anos, segundo a Organização Mundial da Saúde (OMS, 2021), tem sido vastamente associado a este tipo de problemáticas, o que se deve ao facto de que nestes indivíduos ainda não está totalmente desenvolvida a capacidade inibitória e de controlo pré-frontal (Antunes, 2019), uma vez que algumas zonas do cérebro, responsáveis por estes processos, apenas completam o seu desenvolvimento maturacional por volta dos 22 anos de idade (Andrade et al., 2018). Os estudos têm também evidenciado o papel preponderante dos pais para a compreensão desses comportamentos de risco, destacando-se como elementos centrais a relação entre pais e filhos, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade. Por outro lado, a adolescência é uma fase do ciclo vital

marcada pelo processo de individuação, procura de amizades, aceitação pelos pares e sentimento de pertença, sendo que, atualmente, as novas tecnologias são uma ferramenta primordial que medeia as relações com os pares (Patrão, Machado et al., 2016).

Perturbação de Videojogos

Considerando a ampla gama de oportunidades proporcionadas pela evolução tecnológica, os videojogos consistem num dos meios de entretenimento digital que têm captado de forma crescente a atenção dos utilizadores. A sua utilização pode proporcionar alguns benefícios a nível cognitivo (e.g.: melhoria da capacidade de atenção, perceção, multitarefa, resolução de problemas e prevenção do declínio cognitivo inerente ao processo de envelhecimento), emocional (e.g.: regulação de humor, no sentido em que proporciona sentimentos positivos) e social [e.g.: promoção de relações sociais, aquisição de normas sociais e competências, como a cooperação] (Andrade, 2018). As experiências proporcionadas pelos videojogos variam de acordo com o tipo de jogo (e.g.: ação, *role-playing* ou estratégia), a plataforma utilizada (e.g.: computador ou *smartphone*), a modalidade de jogo (e.g.: um jogador ou multijogadores), a conectividade à internet (*online* ou *offline*) e os objetivos do jogo (e.g.: derrotar um oponente por meio de táticas furtivas). Estas características, aliadas à sensação de domínio, mestria, realização, excitação, descarga emocional e à possibilidade de imergir num mundo livre dos problemas e conflitos da vida real, estimulam a utilização de videojogos por parte dos utilizadores, podendo levar a um uso desmedido (King & Delfabbro, 2019).

Diagnóstico e Prevalência da Perturbação de Videojogos

Recentemente, a comunidade científica, tendo por base o trabalho pioneiro de Kimberly Young (1998), tem-se debruçado sobre o estudo das implicações que o uso problemático dos videojogos pode assumir na saúde física e mental dos indivíduos (Beirão et al., 2019). Dos estudos realizados surgiram diversas nomenclaturas para caracterizar a utilização excessiva de videojogos, como, “adição aos videojogos” (Griffiths, 1993 citado por Pontes et al., 2014), “dependência de jogos de computador” (Griffiths & Hunt, 1998), “perturbação de adição à internet” (Young, 1998), “jogo *online* problemático” (Demetrovics et al., 2012) e “uso patológico de videojogos” (Gentile, 2009). Os contributos da investigação levaram a *American Psychiatric Association* (APA, 2014), em 2013, a integrar uma proposta de diagnóstico independente de outras perturbações associadas ao jogo patológico e/ou internet, na

“Secção III - Medidas e Modelos Emergentes” do Manual de Diagnóstico e Estatística das Perturbações Mentais - Quinta Edição (DSM-5), denominada de “Perturbação de Jogos de Internet” (PJI).

A PJI é caracterizada por uma utilização persistente e recorrente da internet para aceder a jogos, maioritariamente na modalidade de multijogadores, que conduz a um mal-estar ou défices clinicamente significativos. Para o seu diagnóstico têm de estar presentes, durante um período mínimo de 12 meses, cinco ou mais dos seguintes critérios: 1) preocupação com jogos de internet, ou seja, jogar na internet torna-se a atividade dominante da vida do indivíduo; 2) sintomas de abstinência quando os jogos de internet são retirados (e.g.: irritabilidade, ansiedade ou tristeza); 3) tolerância, isto é, necessidade de despende de mais tempo em jogos de internet; 4) tentativas mal sucedidas de controlar a participação em jogos de internet; 5) perda de interesse em passatempos e atividades de entretenimento prévias, como resultado da utilização de jogos de internet; 6) uso excessivo e contínuo de jogos de internet, apesar do conhecimento dos problemas psicossociais existentes; 7) ter enganado membros da família, terapeutas ou outros quanto à quantidade de jogo na internet; 8) uso de jogos de internet para aliviar ou evitar um humor negativo (e.g.: sentimentos de desesperança, culpa e ansiedade); e 9) ter arriscado ou perdido uma relação significativa, emprego ou oportunidades educacionais ou de carreira devido ao envolvimento em jogos de internet.

Posteriormente, também a OMS (2019) integrou na *International Classification of Diseases - 11* (ICD-11) uma perturbação associada a jogos de computador que, ao contrário do DSM-5, engloba tanto jogos *online* como *offline*. À semelhança do DSM-5, a ICD-11 caracteriza a perturbação de jogo por um padrão de comportamento contínuo ou episódico recorrente com implicações no funcionamento pessoal, familiar, social, educacional e ocupacional, que se traduz nos seguintes sintomas: 1) comprometimento do controlo com os videojogos (e.g.: início, frequência, intensidade, duração, finalização e contexto); 2) priorização crescente dos videojogos em função de outras atividades ou interesses; e 3) continuidade da utilização excessiva de videojogos apesar da ocorrência de consequências negativas. Neste caso, apesar de o diagnóstico integrar igualmente os 12 meses de duração dos sintomas, deixa em aberto a possibilidade de um diagnóstico prévio a esse espaço temporal, caso estejam presentes todos os critérios que remetam para uma gravidade clínica acentuada.

Embora não exista consenso no que diz respeito à prevalência da PJI, o que pode dever-se ao facto de as populações estudadas e as ferramentas de diagnóstico utilizadas

serem distintas (Darvesh et al., 2020), existem estudos que apontam para uma prevalência global de aproximadamente 4.2% em crianças, 4.6% em adolescentes e 8.9% em adultos (Fam, 2018). Assim, considera-se que poderá existir uma progressão da perturbação no decorrer do desenvolvimento e maturação, desde a infância até à idade adulta (Beirão et al., 2019). As prevalências encontradas têm sido mais elevadas em países asiáticos, por exemplo, o estudo de Wang e colaboradores (2014) encontrou uma prevalência de 15.7%, seguidas pelos países americanos, por exemplo, o estudo de Turner e colaboradores (2012) encontrou uma prevalência de 9.4%. Estes resultados podem ser explicados pelo facto de esses continentes serem os principais responsáveis pela produção e desenvolvimento da indústria dos videojogos (Fam, 2018). No que tange à Europa, o estudo de Müller e colaboradores (2015) encontrou uma prevalência de PJI de 1.6% em adolescentes com idades entre os 14 e os 17 anos residentes na Alemanha, Grécia, Islândia, Holanda, Polónia, Roménia e Espanha. Especificamente, em Portugal, não se verifica a existência de dados estatísticos relativos a esta perturbação. No que concerne às diferenças entre sexo, regista-se uma maior prevalência de PJI no sexo masculino, quando comparado com o sexo feminino (APA, 2014; Beirão et al., 2019), o que parece plausível uma vez que os rapazes apresentam maior envolvimento em jogos *online* e *offline* (Patrão & Hubert, 2016). A investigação de Darvesh e colaboradores (2020) revela uma prevalência de PJI para o sexo masculino de 0.21 a 57.59% na população em geral e de 33.91 a 91.00% em populações clínicas. Relativamente ao sexo feminino, a prevalência estimada de PJI é de 0.25 a 26.09% na população em geral e de 69.00% em populações clínicas.

Modelos Teóricos Subjacentes à Perturbação de Videojogos

Segundo a literatura, três dos modelos que poderão ser utilizados para explicar os mecanismos subjacentes à PJI são o modelo cognitivo-comportamental, o modelo neurocognitivo e o modelo biopsicossocial. O modelo cognitivo-comportamental de Davis (2001) diferencia a utilização excessiva da internet em uso problemático generalizado da internet, que se refere a um uso multitemático da internet, e em uso problemático específico da internet, que corresponde à utilização de determinados conteúdos ou temas associados à internet (e.g.: compras ou jogos de apostas *online*). No caso dos videojogos, apesar de o modelo não os abordar, este tema pode ser incluído no uso problemático específico da internet. Este modelo defende que disfunções cognitivas sobre o “eu” (e.g.: insegurança, baixa autoconfiança e autoavaliação negativa) e/ou sobre o mundo levam o indivíduo a procurar como resposta a utilização da internet ou

os videojogos, pois esta traduz-se num meio facilitador para o estabelecimento de relações sociais e gerador de sentimentos positivos, dado que não se caracteriza por um contexto face a face. Desta forma, a internet ou os videojogos passam a ser um meio através do qual o indivíduo recebe um reforço positivo e aceitação por parte dos outros, o que leva a um refúgio cada vez maior no mundo *online* ou virtual, podendo resultar numa utilização problemática.

O modelo neurocognitivo de Dong e Potenza (2014), elaborado especificamente para a PJI, refere que, à semelhança do consumo de substâncias, a experiência de jogo *online* gera alterações na anatomia e funcionalidade do cérebro, bem como nos processos cognitivos, contribuindo para a manutenção de utilização do jogo. Concretamente, a proposta dos autores consiste na teoria de que os impulsos motivacionais direcionados à procura de recompensa, aliados à diminuição das funções executivas (tomada de decisão) e do controlo cognitivo, conduzem a um padrão de jogo problemático. Indivíduos com PJI são mais sensíveis à recompensa do que em relação à perda. Consequentemente, ganhar no jogo reforça a motivação para continuar a jogar. Ademais, esses indivíduos apresentam uma capacidade inibitória (controlo de impulsos) reduzida, pelo que o impulso de jogar se sobrepõe a outras necessidades. Assim, este modelo assume uma vertente mais patológica associada à utilização excessiva do jogo *online*, comparativamente ao modelo de Davis.

Por fim, o modelo biopsicossocial, designado por Modelo de Interação Pessoa-Cognição-Execução, de Brand e colaboradores (2016), propõe que a PJI resulta da interação entre fatores predisponentes do indivíduo (e.g.: fatores genéticos, de personalidade e experiências de vida precoces), respostas afetivas e cognitivas face à exposição a estímulos de jogo (e.g.: vieses cognitivos, vieses de atenção, desejo e impulso), controlo cognitivo, inibitório e capacidade de tomada de decisão em défice, consequências do jogo relativas à experiência de gratificação e mecanismo de compensação do jogo, ou seja, a utilização regular e impulsiva do jogo. Ou seja, de acordo com este modelo, um indivíduo predisposto à procura de gratificação por meio do jogo *online*, sofre alterações significativas nas suas respostas afetivas e cognitivas, que conduzem à utilização continuada do jogo como mecanismo compensatório, o que, por sua vez, origina implicações negativas para a sua vida.

Fatores de Vulnerabilidade e de Proteção Associados à Perturbação de Videojogos

No que tange aos fatores de vulnerabilidade face à PJI, a literatura ressalta, principalmente, maior duração e frequência de jogo, solidão (Mihara & Higuchi, 2017),

idade precoce no início do jogo (Beard et al., 2017), impulsividade e baixa tolerância à frustração, baixo envolvimento e rendimento escolar (Patrão, Reis et al., 2016), baixa extroversão e baixa sociabilidade (Gervasi et al., 2017), baixo rendimento socioeconómico, viver em ambiente rural, funcionamento familiar disfuncional (e.g.: conflitos com os pais), baixa supervisão parental (Lee et al., 2016), ter pais divorciados (Tullett-Prado et al., 2021), ansiedade social, perturbação do humor, isolamento e algumas perturbações do neurodesenvolvimento [e.g.: perturbação de hiperatividade e défice de atenção] (Faria & Rodrigues, 2019). Por outro lado, os investigadores destacam como principais fatores protetores um bom funcionamento social, elevada autoestima, maior interesse e envolvimento escolar, sensação de controlo comportamental (Saunders et al., 2017), inteligência emocional (Dang et al., 2019) e relações interpessoais positivas com os pais (Anderson et al., 2017) e com os pares (Patrão, Reis et al., 2016).

Comorbilidades e Correlatos Psicossociais com a Perturbação de Videojogos

Na literatura, os diferentes estudos que focalizam a temática da PJI evidenciam várias correlações desta perturbação com problemáticas de índole psicossocial e outras patologias físicas e mentais, destacando-se o aumento do índice de massa corporal, como resultado do sedentarismo (Stubblefield et al., 2017), problemas ortopédicos [e.g.: lombalgias posturais e síndrome do canal cárpico] (Sevy & Varacallo, 2019 citado por Caldas & Reis, 2019), desidratação, malnutrição, baixo funcionamento escolar e social (Saunders et al., 2017), abandono escolar (Patrão & Hubert, 2016), baixa funcionalidade familiar (Costa et al., 2019), baixa autoestima (Wartberg et al. 2017), impulsividade, agressividade (Yu & Cho, 2016), características de personalidade narcísicas, alexitimia (Andrade, 2018), ideação suicida (Koga & Kawashima, 2019), abuso de substâncias [e.g.: tabaco e álcool], perturbação de défice de atenção e hiperatividade, perturbação obsessivo-compulsiva (Caldas & Reis, 2019), perturbações depressivas, fobia social (Simcharoen et al., 2018) e perturbações do sono [e.g.: pesadelos, insónia e bruxismo] (LeBourgeois et al., 2017).

De revelar que, o estado civil dos pais e a estrutura familiar têm sido destacados na investigação como fatores preponderantes na perturbação de videojogos. O estudo de Müller e colaboradores (2015) evidencia que a adolescentes com PJI correspondem maiores índices de divórcio dos pais (23.1%), comparativamente com adolescentes sem PJI (14.5%). Ademais, outros estudos mostram que adolescentes de famílias monoparentais (Rehbein & Baier, 2013 citado por Schneider et al., 2017) e de famílias

reconstituídas (Rikkers et al., 2016) revelam maior risco de desenvolver uso problemático de videogames, quando comparados com adolescentes de famílias nucleares intactas (com ambos os pais). Peng e colaboradores (2020) referem que, em consequência dos conflitos parentais, uma vez que os pais tendem a dedicar menor atenção aos filhos, estes podem refugiar-se nos videogames com a finalidade de alcançar um maior suporte emocional.

Vinculação aos Pais e aos Pares

A adolescência caracteriza-se por uma série de mudanças, nomeadamente no que respeita à relação com os pais, com os pares, com o amor e com a sexualidade, que, conseqüentemente, levam à definição de uma identidade diferenciada da família. Ao longo desse processo, o adolescente investe na procura de autonomia, modificando o foco relacional da família para os amigos (Sampaio, 2014). Neste contexto, torna-se fundamental abordar as relações de vinculação ao longo do ciclo desenvolvimental. Bowlby e Ainsworth são dois autores pioneiros que em muito contribuíram para a construção da teoria da vinculação, a qual implica uma ligação ou vínculo emocionalmente significativo de um indivíduo com uma figura específica. Além disso, pressupõe a procura de segurança e conforto na relação com essa figura e, paralelamente, o experienciar de uma certa perturbação ou inquietação por parte do indivíduo quando confrontado com uma situação de separação involuntária da mesma (Ainsworth, 1985). De acordo com Bowlby (1982 citado por Tereno & Matos, 2017), a vinculação deve ser encarada como um sistema motivacional que visa a proteção e o conforto da criança. Para tal, é necessária a presença de uma base segura (Ainsworth, 1973 citado por Tereno & Matos, 2017), caracterizada por uma figura de vinculação que se mostre disponível e em proximidade para assegurar essas necessidades básicas (proteção e conforto). A teoria da vinculação postula que as experiências de vida precoces são a base do desenvolvimento psicossocial da criança, no sentido em que a qualidade da relação estabelecida na infância com as figuras de vinculação primárias, nomeadamente com a mãe (figura de vinculação primordial) contribuirá para a qualidade de vinculação nas relações futuras (Ainsworth & Bowlby, 1991). Mais concretamente, as repetidas interações com essas figuras permitem à criança autorregular o seu comportamento e equilibrar a relação de vinculação, resultando na construção de modelos internos dinâmicos correspondentes a representações mentais sobre si, sobre as figuras de vinculação e sobre o mundo.

Para explicar a influência da prestação de cuidados e das interações precoces com as figuras de vinculação na qualidade do vínculo estabelecido, Ainsworth (Atkinson et al., 2000), introduziu o conceito de “sensibilidade materna”, através do qual clarifica que a qualidade da relação de vinculação dependerá da sensibilidade do cuidador para dar resposta aos sinais emitidos pela criança (e.g.: choro) ao longo do primeiro ano de vida. Em específico, uma resposta célere e eficaz às solicitações da criança resulta numa vinculação segura e em comportamentos mal adaptativos reduzidos, enquanto uma resposta menos sensível às necessidades da criança (e.g.: demora na resposta e menor afetividade) originam uma vinculação insegura (Ainsworth et al., 2015). Focalizando a vinculação insegura, no caso de a prestação de cuidados à criança ser marcada por indisponibilidade emocional e rejeição, a vinculação resultante das interações será insegura-evitante (Main, 1981 citado por Tereno & Matos, 2017). Por sua vez, uma prestação de cuidados não responsiva, intrusiva e que não fornece qualquer suporte resultará numa vinculação insegura-ambivalente ou ansiosa. Além destes padrões de vinculação insegura, existe ainda a vinculação insegura-desorganizada que resulta de uma prestação de cuidados negligente e, por vezes, agressiva e agitada (Lyons-Ruth et al., 1999). Portanto, neste sentido, tendo por base o padrão de vinculação, pode dizer-se que a vinculação segura se traduz em crianças que confiam na disponibilidade da figura de vinculação quando necessário. O padrão de vinculação insegura-evitante diz respeito a crianças que parecem evitar ou ignorar a figura de vinculação em momentos de *stress*. O padrão de vinculação insegura-ambivalente ou ansiosa associa-se a crianças que revelam tanto comportamentos de aproximação como de evitamento em relação à figura de vinculação, não sendo confortadas pela sua presença. O padrão de vinculação insegura-desorganizada corresponde a crianças que exibem comportamentos tanto de aproximação, como de resistência, confusão e imobilização perante a figura de vinculação, o que transparece uma resposta de medo (Cicchetti et al., 1995).

Por meio da investigação, Armsden e Greenberg (1987) sugerem que níveis elevados de confiança e comunicação e níveis reduzidos de alienação se traduzem numa vinculação segura, enquanto níveis reduzidos de confiança e comunicação e níveis elevados de alienação caracterizam uma vinculação insegura. De acordo com a teoria da vinculação, estes padrões tendem a autopropetuar-se ao longo do ciclo vital, sendo que a sua qualidade desempenha um papel crucial na saúde mental do indivíduo (Bowlby, 1982 citado por Tereno & Matos 2017). Ainda assim, o processo de vinculação é

permeável a interferências de contextos alternativos de segurança, ou seja, as relações de vinculação além das figuras primárias contribuem para a modificação ou o reajustar dos modelos internos dinâmicos (Rocha, 2008).

Após as considerações anteriores, sobre o impacto dos vínculos relacionais na infância, é também importante abordar a influência dos mesmos nos adolescentes (foco desta investigação), de uma forma mais compreensiva. A adolescência é um período em que o indivíduo se abre e emerge noutros contextos de vida que permitem estabelecer novas vinculações e, conseqüentemente, alargar a sua rede relacional. O estudo de Rocha (2008) demonstra que a qualidade da relação com as figuras parentais, principalmente com a mãe, desempenha um papel crucial para o desenvolvimento da autoestima do indivíduo, sendo que adolescentes com uma percepção positiva de si evidenciam maior disponibilidade para relacionamentos interpessoais com os pares (Booth & Amato, 2001). Becker-Stoll e colaboradores (2008) referem que os pais, à semelhança do papel que assumem na infância ao equilibrar o conforto e a exploração do mundo por parte da criança, devem apoiar a procura de autonomia e manter segura a sua relação com o filho durante a adolescência. Segundo Bretherton (1990), um padrão de vinculação segura entre as figuras parentais e o filho, traduz-se numa maior capacidade de estes se envolverem numa comunicação aberta, fluente e coerente, sendo que este estilo comunicacional assume especial relevância na adolescência (Kerns et al., 2001 citado por Koehn & Kerns, 2018). Concomitantemente, os adolescentes procuram relações de amizade que traduzam apoio, conforto, partilha e reciprocidade, sendo que estas atuam como elementos auxiliares no desenvolvimento pessoal e social (Nickerson & Nagle, 2005). A literatura revela que adolescentes com um padrão de vinculação segura avaliam positivamente a relação com os pais, o que se reflete numa maior liberdade para seguir com o seu processo de autonomização, mesmo quando este acarreta desacordo ou conflitos com os pais, pois sabem que estes serão resolvidos num clima relacional harmonioso e de apoio. Conseqüentemente, estes elementos contribuirão para o aumento da autoestima e autoeficácia dos adolescentes (Allen et al., 2003). Adicionalmente, sabe-se que a aceitação e o sentimento de pertença por parte da família ou dos pais e dos amigos têm um impacto positivo na autoestima, o que reflete que a qualidade destas relações exerce um papel basilar na construção de uma visão sobre si próprio [construção da identidade] (Pinheiro & Ferreira, 2001 citado por Rocha et al., 2011).

A vinculação aos pais e aos pares tem sido apontada pelos autores como um fator determinante para os comportamentos exibidos durante a adolescência, bem como o desenvolvimento psicossocial dos adolescentes, dado que constituem as vinculações dominantes nesta fase do ciclo vital (Badeness-Ribera et al., 2019). Os resultados das investigações sugerem que padrões de vinculação segura com os pais se associam a comportamentos pró-sociais (e.g.: solidariedade e maior disponibilidade para se relacionar com o outro) e a uma maior consciência emocional (Laible, 2007). Contrariamente, padrões de vinculação insegura aos pais associam-se a problemas de comportamento, muitas vezes marcados por agressividade (Laible et al., 2000) e a uma predisposição para desenvolver dificuldades emocionais [e.g.: sintomatologia depressiva e ansiosa] (Allen et al., 2007). De igual modo, padrões de vinculação insegura aos pares relacionam-se com comportamentos de delinquência (McElhaney et al., 2006), dificuldades emocionais [e.g.: maiores índices de sintomatologia depressiva] (Nickerson & Nagle, 2005) e uma redução da empatia e comportamentos pró-sociais (Laible et al., 2004). Assim, percebe-se que a qualidade das relações estabelecidas quer com os pais, quer com os pares assumem um papel importante para um funcionamento ajustado e saudável dos adolescentes.

Correlatos da Vinculação aos Pais e aos Pares com o Sexo dos Adolescentes e o Estado Civil dos Pais

A investigação tem também procurado perceber se a qualidade das relações de vinculação em crianças e adolescentes varia em função do sexo e da estrutura familiar (famílias intactas e famílias divorciadas). Vários estudos mostram que o sexo masculino apresenta maiores níveis de confiança na relação com os pais e o sexo feminino evidencia níveis de confiança (acessibilidade e responsividade) e comunicação mais elevados na relação com os pares (Laghi et al., 2016; Moreira et al., 2017). Deste modo, pode concluir-se que as raparigas tendem a estabelecer vinculações mais seguras com os amigos, enquanto os rapazes desenvolvem vinculações mais seguras com os pais (Schoppe-Sullivan et al., 2006). Além das diferenças encontradas entre sexo, os estudos têm demonstrado que o divórcio, sendo um acontecimento de vida negativo, por vezes, tem como consequência o desenvolvimento de uma disfuncionalidade na relação estabelecida com os pais (Amato, 2000). Especificamente, sabe-se que nos casos em que um dos pais fica sem a guarda do filho, na maioria das vezes o pai, o envolvimento e o contacto estabelecido com a criança diminui, o que contribui para uma detioração da qualidade da relação afetiva (Moura & Matos, 2008). Comparativamente a crianças

mais novas, os adolescentes apresentam um desenvolvimento cognitivo que lhes permite ter uma percepção mais realista da situação de divórcio dos pais, ainda que não deixem de se mostrar sensíveis às mudanças que esse novo acontecimento acarreta para as relações e dinâmicas familiares que haviam sido consolidadas. Conseqüentemente, refugiam-se nas relações com os pais com a finalidade de encontrarem uma rede de suporte mais positiva (Chase-Lansdale et al., 1995). O estudo de Idrees e colaboradores (2021) verificou que crianças de famílias monoparentais apresentam menor qualidade de vinculação aos pais, enquanto crianças que vivem com os ambos os pais evidenciam maior confiança e melhor comunicação na sua relação com os pais. Segundo Gloger-Tippelt e König (2007) famílias monoparentais (guarda total por parte de um dos pais) tendem a evidenciar padrões de vinculação insegura, nomeadamente do tipo insegura-avoidante, sendo que crianças expostas ao conflito parental, ao sentirem uma comunicação e suporte parental menos eficazes, revelam mais sentimentos negativos e menor segurança nas suas relações interpessoais (Morrison et al., 2017).

Estilos Educativos Parentais

Um elemento que a literatura evidencia como sendo um dos fatores determinantes no desenvolvimento psicológico e social das crianças e adolescentes são os estilos educativos parentais. De acordo com Baumrind (1991 citado por Nunes & Mota, 2018), investigadora pioneira no estudo dos estilos educativos parentais, estes abrangem os comportamentos e atitudes exibidos num clima emocional por parte das figuras parentais, bem como dimensões inerentes à relação entre pais e filhos (e.g.: linguagem corporal e tom de voz). Darling e Steinberg (1993), autores que seguiram o trabalho de Baumrind, também definiram os estilos educativos parentais como o contexto e clima emocional nos quais os pais procuram educar os filhos, tendo por base as suas crenças e valores. Este processo educativo dá-se por meio das práticas parentais que dizem respeito a comportamentos específicos adotados pelos pais, visando a estimulação de comportamentos adequados e o desencorajamento de comportamentos desadequados nos filhos (Yusuf & Sim, 2016).

Os estilos educativos parentais são caracterizados por duas dimensões, a responsividade e a exigência ou supervisão parental (Maccoby & Martin, 1983 citado por Idrees et al., 2021), também designadas na literatura por afeto ou aceitação parental (Morris et al., 2013 citado por Cruz et al., 2018) e monitorização ou conhecimento parental (Cruz et al., 2011), respetivamente. A responsividade está associada à sensibilidade dos pais aos interesses e necessidades dos filhos (Maccoby & Martin,

1983 citado por Idrees et al., 2021), sendo que no período da adolescência, comportamentos mais responsivos contribuem para a promoção de autonomia nos filhos [e.g.: encorajamento e autonomia da expressão pessoal e na tomada de decisão] (Cheung et al., 2016). Por sua vez, a exigência diz respeito ao controlo exercido pelos pais em relação aos filhos com a finalidade de os levar ao cumprimento dos limites impostos pelas regras e normas sociais (Maccoby & Martin, 1983 citado por Idrees et al., 2021). Segundo Grolnick e Pomerantz (2009), o controlo parental divide-se em controlo psicológico e controlo comportamental. O primeiro diz respeito a comportamentos intrusivos que levam à desvalorização dos próprios filhos. O segundo corresponde ao conceito de monitorização parental, isto é, o conhecimento que os pais têm sobre o que os filhos estão a fazer, onde e com quem estão (Barber et al., 2005) e o esforço que os pais fazem para obter esse conhecimento.

Tipos de Estilos Educativos Parentais

A partir das suas investigações, Baumrind (1989, 1991, 2013 citado por Cruz et al., 2018) distinguiu quatro tipologias de estilos educativos parentais, sendo estas o estilo autorizado/democrático, o estilo autoritário, o estilo permissivo e o estilo negligente. O estilo autorizado/democrático traduz-se, igualmente, em níveis elevados de responsividade face às necessidades da criança e de exigência relativa ao cumprimento de regras. Isto é, os pais respeitam a autonomia dos filhos e estabelecem uma comunicação aberta, incentivando os seus comportamentos positivos, mas sem deixar de estabelecer limites. O estilo autoritário é definido por níveis elevados de exigência e por um controlo coercivo, isto é, os pais desvalorizam os desejos e interesses da criança através da ausência de comunicação e de uma postura rígida na relação com os filhos, recorrendo frequentemente a castigos, punições e ameaças perante comportamentos desadequados e ressaltando a importância de obedecer às figuras de autoridade. O estilo permissivo é caracterizado por níveis elevados de responsividade e níveis reduzidos de exigência, ou seja, os pais não assumem controlo e autoridade sobre os filhos nem promovem o respeito e obediência pelos limites estipulados (e.g.: não castigam, nem penalizam os comportamentos desadequados dos filhos), tolerando todos os seus impulsos em consequência do afeto incondicional e deixando-os no controlo das atividades familiares. Por último, o estilo negligente define-se por níveis reduzidos de responsividade e de exigência, sendo marcado, regra geral, por comportamentos de rejeição face à criança. Concretamente, neste tipo de

estilo educativo os pais não monitorizam o comportamento dos filhos, nem apoiam as suas necessidades (Reichert & Wagner, 2007).

Relativamente aos estilos educativos adotados por parte dos pais, Fadlillah e colaboradores (2020 citado por Fadlillah & Fauziah, 2022) constataam que este influenciam o desenvolvimento socioemocional das crianças. Estudos demonstram que o estilo educativo autorizado/democrático, ao contrário de um estilo educativo negligente, se associa a um melhor desenvolvimento e maturação por parte das crianças e adolescentes, dado que está na base de maiores índices de autoestima, autocontrolo, bem-estar, satisfação e responsabilidade social (Sangawi et al., 2016), autoconfiança, competências psicossociais, rendimento académico e da adoção de comportamentos de saúde (Steinberg et al., 1994). Ademais, Carlo e colaboradores (2018), através de um estudo longitudinal, verificaram que filhos de pais com um estilo educativo autorizado/democrático apresentavam maiores níveis de comportamentos pró-sociais a longo prazo. Por outro lado, o estilo educativo autoritário tem sido relacionado a um baixo reportório de competências sociais, a níveis reduzidos de autoestima (Cohen & Rice, 1997), a comportamentos de internalização (e.g.: depressão e ansiedade) e comportamentos de externalização [e.g.: destruição de objetos e agressão física e verbal] (Oliveira et al., 2002). O estilo educativo permissivo associa-se a uma baixa capacidade de autorregulação, baixa capacidade de resolução de problemas e a uma maior probabilidade de consumo de álcool e tabaco (Cohen & Rice, 1997). Por fim, os estudos revelam também que o estilo educativo negligente evidencia uma associação com depressão (Sanjeevan & Zoysa, 2018), bem como com um aumento do risco de abuso substâncias (Mak & Iacovou, 2019).

No que concerne à investigação sobre os estilos educativos parentais, existe um maior número de estudos direcionados às mães, dado que estas são vistas como as principais cuidadoras dos filhos. No entanto, com a evolução contemporânea da sociedade, nomeadamente quanto à igualdade de género, cada vez mais os pais têm sido transportados para o foco da questão (Jeynes, 2016). Nesta linha, os estudos procuram comparar os estilos educativos utilizados pelos pais e pelas mães, sendo que a maioria evidencia que os pais apresentam comportamentos mais autoritários, enquanto as mães apresentam comportamentos mais autorizados/democráticos (McKinney & Renk, 2008). Considerando a possibilidade da adoção de estilos educativos parentais distintos por parte da mãe e do pai, existem estudos que procuram perceber o impacto da conjugação de diferentes estilos educativos parentais, referindo que, se pelo menos um dos pais

apresentar um estilo autorizado/democrático, o seu efeito sobrepor-se-á ao dos outros tipos, compensando um estilo de carácter mais disfuncional adotado pela outra figura parental (Hoeve et al., 2011).

Correlatos dos Estilos Educativos Parentais com o Sexo dos Adolescentes e o Estado Civil dos Pais

Relativamente a diferenças na perceção dos estilos educativos parentais em função do sexo dos adolescentes, não existe consensualidade, uma vez que existem dados contraditórios consoante os estudos. Furman e Buhrmester (1992) referem diferenças no que respeita à apreciação do suporte parental apenas em fases mais tardias da adolescência, em particular em relação à mãe. Outros autores (e.g.: Soares & Almeida, 2011) referem não existir diferenças de sexo, independentemente da fase da adolescência. No entanto, o estudo de Costa e colaboradores (2000) evidencia que o sexo feminino percebe as figuras parentais com maiores níveis de exigência do que o sexo masculino. No mesmo estudo, tanto rapazes como raparigas, percebem uma maior responsividade por parte da mãe, sendo que o sexo feminino atribuiu valores mais elevados de responsividade materna do que o sexo masculino. As conclusões do estudo de Ducharme e colaboradores (2006) mostram que o sexo feminino identifica as figuras parentais com um estilo educativo autorizado/democrático, enquanto o sexo masculino as identifica com um estilo educativo permissivo e negligente. Adicionalmente, alguns estudos relatam diferenças na perceção dos estilos educativos parentais em função da fase da adolescência. Com o avançar da idade, os adolescentes tendem a perceber as figuras parentais como menos autoritárias, ou seja, que estas evidenciam menos suporte e controlo, pelo que a relação parental se torna mais equitativa (Goede et al., 2009). Particularizando o suporte parental, Meeus e colaboradores (2005) referem que este diminui principalmente na passagem da fase da adolescência inicial para a intermédia, estabilizando no final da adolescência.

O estado civil dos pais pode, também, influenciar os estilos educativos parentais. A investigação revela que pais divorciados tendem a ser menos controladores e a dar menos suporte aos filhos (Vandoorne et al., 2000 citado por Bastaitis & Mortelmans, 2017). Idrees e colaboradores (2021), num estudo com adolescentes dos 11 aos 18 anos de idade, verificaram que adolescentes de pais divorciados percebem-nos como autoritários, enquanto adolescentes que vivem com ambos os pais os percebem como mais autorizados/democráticos. Tendencialmente, o processo de divórcio implica a decisão da guarda dos filhos. Consequentemente, o progenitor que deixa de ter a guarda

do filho poderá passar menos tempo com ele. Segundo a teoria dos recursos parentais, o tempo que os progenitores passam com os filhos é determinante para o tipo de envolvimento dos pais (Thomson et al., 1994). Estudos mostram que progenitores que não têm a guarda do filho, regra geral, o pai, evidenciam menores índices de suporte e controlo dos filhos (Bastaitis & Mortelmans, 2017). O tipo de guarda (total ou partilhada) também interfere nos estilos educativos parentais (Campana et al., 2008). Relativamente à mãe, quando esta tem guarda total ou partilhada, tende a adotar um estilo parental autoritário caracterizado por menor suporte e maior controlo. De igual forma, o pai com a guarda total tende a evidenciar um estilo parental autoritário. Contudo, quando a guarda é partilhada, geralmente, o pai adota um estilo parental permissivo definido por níveis elevados de suporte e níveis reduzidos de controlo (Campana et al., 2008).

Comunicação na Parentalidade

A comunicação, que consiste na transmissão e receção de mensagens, assume um carácter vital no contexto das relações familiares, em particular, entre pais e filhos, promovendo o estabelecimento dos papéis no seio familiar. Os autores referem que a qualidade da comunicação parento-filial influencia diretamente a saúde e o bem-estar dos adolescentes. Especificamente, uma comunicação adequada e assertiva proporciona ao adolescente maiores índices de saúde e de satisfação com a vida (Tomé et al., 2012). Contudo, a existência de conflitos inerentes à adolescência pode ser benéfica, na medida em que pode permitir uma evolução positiva da relação entre pais e filhos, através da estimulação da comunicação para a resolução dos conflitos (Laursen & Collins, 2004). A partir da investigação surgiram modelos teóricos que priorizam as relações entre os elementos da família, analisando-a como um todo e deixando para segundo plano as características pessoais de cada elemento. Neste contexto, um dos modelos que sustenta o estudo da comunicação na parentalidade é o “Modelo da Pragmática da Comunicação Humana” que define a comunicação como um processo dinâmico no qual se coloca ênfase nas “relações entre as partes de um sistema mais vasto” (Watzlawick et al., 1967/1993, p.18 citado por Portugal & Alberto, 2010). Tendo por base este modelo, Portugal e Alberto (2013, 2014) identificaram como dimensões que caracterizam a comunicação na parentalidade a 1) expressão afetiva ou suporte emocional que corresponde à troca de mensagens positivas entre os elementos da família e a características da comunicação (e.g.: clareza, resolução de problemas eficaz, suporte emocional e empatia), a 2) disponibilidade para a comunicação por parte dos pais que se

traduz em disponibilidade para responder a questões, mente aberta, equilíbrio entre abertura e privacidade e ter responsividade a características específicas do filho, a 3) metacomunicação que consiste na capacidade de os pais falarem sobre comunicação com os filhos, a 4) partilha e confiança filial que diz respeito à partilha bidirecional e equilibrada entre pais e filhos de problemas pessoais e íntimos relacionados com o trabalho, relacionamentos amorosos, amizades e família, e os 5) padrões de comunicação negativos, como hesitação na partilha, estilos interativos negativos, seletividade e cautela com o que é partilhado. A qualidade da comunicação na parentalidade pode ter resultados positivos ou negativos para o bem-estar e desenvolvimento psicossocial das crianças e adolescentes. De acordo com Riesch e colaboradores (2006), uma comunicação parento-filial que seja aberta, onde haja satisfação com o sistema familiar, o cuidado com o outro e competências de resolução de conflitos, pode ser determinante na prevenção de comportamentos mal adaptativos das crianças e adolescentes (e.g.: consumo de álcool, tabaco, substâncias psicotrópicas e iniciação sexual precoce). De igual forma, Hillaker e colaboradores (2008) evidenciaram que a existência de uma comunicação parento-filial positiva contribui para a promoção de competências sociais (e.g.: cuidado com o outro, igualdade, honestidade, integridade e responsabilidade), tomada de decisão e capacidade de resiliência.

Correlatos da Comunicação na Parentalidade com o Sexo dos Adolescentes e os Estado Civil dos Pais

De acordo com alguns autores existem diferentes fatores que podem interferir na comunicação parento-filial. Um dos fatores consiste na etapa do ciclo vital da família, sendo que cada etapa apresenta necessidades e exigências próprias, cuja comunicação deve identificar e corresponder (Carr, 2006). Mais concretamente, Annear e Yates (2010) referem que uma família com filhos em idade escolar deve orientar a comunicação no sentido da sua autonomização. Por sua vez, uma família com filhos adolescentes deve direcionar a comunicação no sentido de facilitar a construção da identidade do adolescente (Allué, 2011 citado por Portugal & Alberto, 2012). Um outro fator que tem vindo a ser discutido na literatura é o sexo dos pais e dos filhos, embora não exista ainda um consenso relativamente a este elemento. Estudos revelam que os adolescentes, independentemente do sexo, procuram maior comunicação com as mães do que com os pais (Patrick et al., 2005). O estudo de Portugal e Alberto (2014) constata que crianças e adolescentes de ambos os sexos apontam uma maior comunicação por parte da mãe, com a exceção da dimensão padrões de comunicação

negativos, na qual o sexo masculino atribui maior pontuação ao pai, enquanto o sexo feminino atribui maior pontuação à mãe. Em contrapartida, existem também estudos que mostram que o sexo feminino aponta uma comunicação mais frequente com ambos os pais, comparativamente com o sexo masculino (e.g.: Patrick et al., 2005). A estrutura familiar, especificamente o divórcio, é um outro fator influenciador da comunicação parento-filial. A literatura aponta o divórcio como um acontecimento de vida negativo que acarreta repercussões nas relações e dinâmicas entre pais e filhos (Afifi et al., 2014), especificamente na comunicação parento-filial (McManus & Nussbaum, 2011). Segundo Amato e colaboradores (1995), pais que perdem a guarda dos filhos após o divórcio apresentam um menor contacto com a criança, em particular, quando o processo de divórcio e a guarda da criança são conflituosos (Markham et al., 2017). Alguns autores demonstram que em famílias divorciadas, as mães tendem a estabelecer mais frequentemente comunicação com os filhos (e.g.: sobre as suas rotinas diárias), o que pode ser explicado pelo facto de, geralmente, serem as mães a ficar com a guarda dos filhos (e.g.: Cohen et al., 2012). Todavia, no seu estudo, Portugal e Alberto (2019), não encontraram diferenças significativas na comunicação parento-filial entre famílias divorciadas e famílias nucleares intactas, colocando como hipótese explicativa a evolução da sociedade e o reconhecimento da família como um sistema capaz de se adaptar ao divórcio, sem o estigmatizar (Supratman, 2017).

Relação entre a Perturbação de Videojogos, a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade

Após a revisão da literatura, verificou-se uma ampla gama de estudos internacionais que versam sobre o uso disfuncional dos videojogos e/ou da PJI, da vinculação e dos estilos educativos parentais *per si*. Já em Portugal, o número de estudos publicados sobre essas temáticas é reduzido. Relativamente à comunicação na parentalidade, o volume de estudos é menor quando comparado com os restantes construtos, quer no contexto internacional quer no contexto nacional e, geralmente, focalizam uma área restrita da comunicação (e.g.: sexualidade). Considerando os estudos sobre a relação entre os construtos anteriormente referidos, constatou-se a existência de vários, no contexto internacional, que se debruçam sobre a relação da perturbação de videojogos com a vinculação (aos pais e aos pares) e alguns sobre a relação da perturbação de videojogos com os estilos educativos parentais. No que concerne à comunicação na parentalidade, a literatura encara-a como uma dimensão inerente à vinculação aos pais, não a particularizando no que concerne aos videojogos.

No que tange à utilização das novas tecnologias, a investigação estabelece uma relação com múltiplos fatores familiares, entre os quais a vinculação aos pais, o envolvimento parental, o controlo parental na utilização das tecnologias, a comunicação familiar, o funcionamento familiar, os estilos educativos parentais, os estilos de vida dos pais, a realização de atividades ao ar livre entre os elementos da família (Li et al., 2014; Wartberg et al., 2014) e o estado civil dos pais/estrutura familiar (Choo et al., 2015; Schneider et al., 2017).

Os estilos de vinculação insegura relacionam-se com a utilização desmedida das tecnologias (Odacı & Çıkrıkçı, 2014). Indivíduos que apresentam vinculações inseguras-ansiosas evidenciam uma baixa autoestima e uma perceção sobrevalorizada do outro, procurando agradá-lo, de forma a não serem abandonados. Assim, o mundo da internet apresenta-se como um ambiente mais seguro e favorável ao estabelecimento de relações satisfatórias, onde a possibilidade de ser abandonado é menor. Indivíduos que revelam vinculações inseguras-evitantes demonstram uma autoestima elevada e uma perceção negativa do outro, pelo que procuram maior distância emocional e evitam relações face a face, privilegiando o estabelecimento de relações no meio virtual. Por outro lado, Kowert e Oldmeadow (2015) afirmam que indivíduos com padrões de vinculação insegura-evitante tendem a evitar relações de proximidade com os outros, refugiando-se nos videojogos que, conseqüentemente, contribuem para um acréscimo do risco de isolamento social. Ademais, Chiu e colaboradores (2004) referem que jovens de famílias com níveis de funcionalidade relacional elevado demonstram baixos níveis de uso problemático de videojogos. Contrariamente, adolescentes com PJI, regra geral, apresentam menores níveis de confiança e comunicação e maiores níveis de alienação nas relações de vinculação aos pais (King & Delfabbro, 2017). Num estudo longitudinal, realizado por Charlie e colaboradores (2011), foi estabelecida uma associação entre a redução na qualidade da relação parento-filial ao longo do tempo e a utilização problemática dos videojogos. Alguns estudos evidenciam, especificamente, uma associação baixa a moderada da relação parento-filial com a PJI (Liu et al. 2012; Liu et al., 2013). Estévez e colaboradores (2017) constataram que existe uma correlação negativa entre a vinculação aos pais e a adição aos videojogos. Além da vinculação aos pais, a mesma investigação relata uma correlação negativa entre a adição aos videojogos e a vinculação aos pares. Liu (2022) especifica esta associação, referindo que uma vinculação segura aos pares se associa negativamente à adição de videojogos, enquanto uma vinculação insegura se associa positivamente. Num outro estudo, Reiner e

colaboradores (2017) verificaram que quanto maior a qualidade de relação com os pares, menores serão os riscos associados à utilização da internet (e.g.: para fins sexuais e para jogos). Mota e Matos (2013) concluíram a existência de uma forte associação entre vinculação aos pares e suporte social, como mecanismo de *coping*, sendo que padrões de vinculação segura promovem a adoção de estratégias de *coping* adaptativas. Além disso, perceberam que os mecanismos de *coping* estão associados a comportamentos aditivos. Em particular, o evitamento, a culpabilização do próprio e o isolamento social (mecanismos de *coping* mal adaptativos) são fatores que se relacionam com a adição aos videogames (Estevez et al., 2019). Neste sentido, o suporte social exibe um papel mediador na relação entre vinculação aos pares e adição aos videogames. Ainda no âmbito dos mecanismos de *coping*, Kardefelt-Winther (2014) afirma que o tempo de utilização excessivo e a natureza envolvente dos videogames traduzem-se em estratégias de *coping* de evitamento para o adolescente que se sente incapaz ou ansioso face às tarefas desenvolvimentais que caracterizam o período da adolescência. Em vez de desenvolver as suas competências e autoimagem no contexto real, o adolescente pode investir na criação de um avatar, que lhe permite socializar de forma anónima nos jogos *online* e evitar os riscos que percebe na socialização com os pares na vida real [e.g.: *bullying*, rejeição e exclusão] (Lo et al. 2005).

No que diz respeito aos estilos educativos parentais, a literatura evidencia uma associação do uso excessivo das novas tecnologias com os estilos educativos parentais permissivo e autoritário (Zhang et al., 2015). No estilo educativo permissivo, dado que existem elevados níveis de afeto, compreensão e tolerância, a criança procura negociar o tempo despendido nas tecnologias, sendo ela própria o agente regulador do seu comportamento. O estudo de Maftai e Enea (2020 citado por Muhamad et al., 2021) mostrou que crianças cujos pais adotam um estilo educativo permissivo tendem a apresentar PJI. No estilo educativo autoritário, a criança, embora tenha um estabelecimento de limites e regras por parte das figuras de autoridade (pais), contorna as regras por sentir incompreensão e falta de afeto. A investigação de Wu e colaboradores (2016) verificou que indivíduos com uma utilização excessiva da internet evidenciavam restrição parental 1.9 vezes superior à dos adolescentes sem utilização disfuncional da internet. Os autores sugeriram que pais com comportamentos mais restritivos procuram, muitas vezes sem sucesso, dar resposta aos problemas de uso desmedido de videogames, sendo que, paradoxalmente, os comportamentos restritivos podem contribuir para o aumento do desejo de jogar por parte dos filhos, acionando-se

um ciclo vicioso de restrições que geram conflitos entre pais e filhos. Outros estudos revelam que estilos educativos parentais em que existe um controlo psicológico para limitação do uso de videojogos contribui para o aumento da probabilidade de desenvolver um uso problemático de videojogos. Pelo contrário, estilos educativos parentais nos quais predomina o controlo comportamental a probabilidade de desenvolver um uso problemático de videojogos é menor (Schneider et al., 2017). No estudo de Chen e colaboradores (2020) foi estabelecida uma relação entre a expressão afetiva tanto do pai como da mãe e a PJI, sendo que quanto maior a expressão do afeto dos pais para os filhos, menores os níveis de PJI em adolescentes. Neste sentido, pode dizer-se que a afetividade, como fator integrante dos estilos educativos parentais, desempenha um papel protetor no desenvolvimento de PJI (Karaer & Akdemir, 2019). Num estudo longitudinal realizado ao longo de 5 anos, verificou-se que elevados níveis de responsividade e supervisão, ou seja, um estilo educativo autorizado/democrático, se relacionavam com menores índices de uso problemático de videojogos em adolescentes (Rehbein & Baier, 2013 citado por Schneider et al., 2017).

Relativamente à comunicação parento-filial, esta é encarada como uma das dimensões que fazem parte da relação entre pais e filhos, sendo que funciona como um fator protetor do funcionamento psicológico dos adolescentes (Soenens et al., 2019 citado por Kapetanovic & Skoog, 2021). Partindo deste pressuposto, famílias que apresentam padrões de comunicação positivos e que procuram estabelecer um ambiente interativo harmonioso, tendem a apresentar melhores índices de saúde (Segrin, 2006 citado por Portugal & Alberto, 2014). Quanto a este construto, comunicação parento-filial, não foram encontrados estudos que explorassem a sua relação com a perturbação de videojogos. Contudo, Zhang e colaboradores (2015) afirmam que uma comunicação deficitária entre pais e filhos se associa, entre outros aspetos, ao uso desmedido das novas tecnologias por parte dos adolescentes. Estudos mostram que uma comunicação parento-filial empobrecida prediz positivamente a adição à internet em adolescentes (Soh et al., 2018), justificando que adolescentes cuja família não lhes proporciona um ambiente afetivo, procuram por meio da internet satisfazer essa necessidade psicológica (Wang & Fredricks, 2014). Em particular, a literatura aponta a metacomunicação no contexto familiar como um fator preponderante para acompanhar a escalada da utilização das novas tecnologias pelos filhos, ao auxiliar a supervisão e o controlo por parte dos pais (Portugal & Alberto, 2013).

Face à prevalência da perturbação de videojogos entre os adolescentes e as respetivas implicações que isso assume nas suas vidas, torna-se fundamental explorar quais os fatores associados a este fenómeno, de forma a melhor compreender o contexto em que ocorre e contribuir, assim, para a procura de soluções. Sintetizando o conteúdo supramencionado, a literatura tem já evidenciado algumas associações da perturbação de videojogos com variáveis familiares (e.g.: vinculação aos pais e estilos educativos parentais) e com a vinculação aos pares, ao mesmo tempo que vai apontando algumas características diferenciadoras entre indivíduos com e sem essa problemática. No entanto, no que concerne à relação entre a perturbação de videojogos e a comunicação na parentalidade não foram encontrados estudos. No contexto português, que seja do presente conhecimento, investigações que relacionem estas variáveis, bem como dados epidemiológicos sobre a prevalência da perturbação de videojogos são praticamente inexistentes. Posto isto, o presente estudo propõe-se a contribuir para o preenchimento destas lacunas no conhecimento científico.

Metodologia

Nesta secção passar-se-á à apresentação da estruturação do estudo empírico. Primeiramente, serão elencados os objetivos gerais e específicos do estudo, as hipóteses, as questões e o desenho de investigação. Posteriormente, serão caracterizados os participantes, os instrumentos utilizados e os procedimentos de recolha e análise de dados do estudo.

Objetivos do Estudo

Este estudo teve como principais objetivos 1) caracterizar o padrão de uso de videojogos e 2) explorar os índices de perturbação de videojogos, assim como 3) as respetivas relações com a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade, numa amostra de adolescentes portugueses. A investigação teve, ainda, como objetivos específicos, 4) estudar as propriedades psicométricas da Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9 (Pontes & Griffiths, 2015; versão portuguesa de Pontes & Griffiths, 2016), da versão portuguesa de heterorrelato do *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version* (Robinson et al., 1995; adaptação para versão portuguesa por Nunes & Mota, 2018) e da Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade (Portugal & Alberto, 2014) em adolescentes portugueses com idades compreendidas entre os 10 e os 19 anos, 5) avaliar diferenças na perturbação de videojogos, vinculação aos pais e aos pares, estilos

educativos parentais e comunicação na parentalidade em função de variáveis sociodemográficas e 6) do padrão de uso de videojogos em adolescentes portugueses.

Hipóteses e Questões de Investigação

Com base na revisão sistemática da literatura, foi elaborado o seguinte conjunto de hipóteses:

Hipótese 1 (H1): Espera-se encontrar uma associação negativa entre a perturbação de videojogos e a vinculação aos pais e aos pares (Estévez et al., 2017).

Hipótese 2 (H2): Espera-se encontrar uma associação positiva entre a perturbação de videojogos e os estilos educativos parentais autoritário e permissivo (Zhang et al., 2015).

Hipótese 3 (H3): Espera-se encontrar uma associação negativa entre a perturbação de videojogos e o estilo educativo parental autorizado/democrático (Rehbein & Baier, 2013 citado por Schneider et al., 2017).

Hipótese 4 (H4): Espera-se encontrar um maior número de casos de perturbação de videojogos no sexo masculino (APA, 2014; Beirão et al., 2019; Darvesh et al., 2020).

Hipótese 5 (H5): Espera-se encontrar melhor qualidade de vinculação aos pais (maiores níveis de confiança e comunicação) em adolescentes do sexo masculino e melhor qualidade de vinculação aos pares (maiores níveis de confiança e comunicação) em adolescentes sexo feminino (Laghi et al., 2016; Moreira et al., 2017; Laghi et al., 2016; Moreira et al., 2017).

Hipótese 6 (H6): Espera-se encontrar maior número de casos de perturbação de videojogos em adolescentes com pais divorciados (Müller et al., 2015).

Hipótese 7 (H7): Espera-se encontrar menor qualidade de vinculação aos pais em adolescentes com pais divorciados (Idrees et al., 2021).

Hipótese 8 (H8): Espera-se encontrar maiores pontuações do estilo educativo autoritário em adolescentes com pais divorciados (Idrees et al., 2021) e maiores pontuações do estilo educativo autorizado/democrático em adolescentes de pais não divorciados (Idrees et al., 2021).

Considerando a revisão da literatura e os objetivos propostos, foram também formuladas as seguintes questões de investigação:

Questão 1 (Q1): Existirá associação entre a perturbação de videojogos e a comunicação na parentalidade?

Questão 2 (Q2): Existirá associação da perturbação de videojogos com a idade de início e a média de horas de jogo diária de videojogos?

Questão 3 (Q3): Existirá associação da vinculação aos pais e aos pares com a idade de início e a média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 4 (Q4): Existirá associação dos estilos educativos parentais com a idade de início e a média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 5 (Q5): Existirá associação da comunicação na parentalidade com a idade de início e a média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 6 (Q6): Existirão diferenças nos estilos educativos parentais em função do sexo dos adolescentes?

Questão 7 (Q7): Existirão diferenças na comunicação na parentalidade em função do sexo dos adolescentes?

Questão 8 (Q8): Existirão diferenças na comunicação na parentalidade em função do estado civil dos pais?

Questão 9 (Q9): Existirão diferenças na perturbação de videogames em função da idade de início e da média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 10 (Q10): Existirão diferenças na vinculação aos pais e aos pares em função da idade de início e da média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 11 (Q11): Existirão diferenças nos estilos educativos parentais em função da idade de início e da média de horas de jogo diária de videogames?

Questão 12 (Q12): Existirão diferenças na comunicação na parentalidade em função da idade de início e da média de horas de jogo diária de videogames?

Desenho do Estudo

O presente estudo consiste numa investigação quantitativa, seguindo o desenho descritivo-correlacional, dado que pretendeu explorar as relações entre a perturbação de videogames, a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade através do teste de verificação de hipóteses. Para tal, procedeu-se a uma recolha de dados metódica e, posteriormente, à sua análise com recurso a técnicas estatísticas. O estudo caracteriza-se, ainda, por uma natureza transversal, uma vez que teve como objetivo medir essas variáveis numa determinada população e num único momento, ou seja, realizar uma única recolha de dados junto de adolescentes portugueses (Fortin et al., 2009).

Amostra

A amostra foi constituída por 150 adolescentes portugueses, com idade entre os 10 e os 19 anos ($M = 14.37$, $DP = 3.12$), na sua maioria do sexo feminino ($n = 79$, 52.7%) e com escolaridade entre o 5º ano do 2º ciclo do ensino básico e o 2º ano do

ensino superior ($M_{dn} = 9^{\circ}$ ano), tal como apresentado na tabela 1. A generalidade dos participantes tem os pais casados ou a viver juntos ($n = 118$, 78.7%) e refere que estes (pai e mãe) são as pessoas com quem vivem na maior parte do tempo ($n = 106$, 70.7%).

Tabela 1

Caracterização da amostra [N = 150]

	<i>n</i>	<i>%</i>
Idade		
Adolescência inicial (10 – 13 anos) ¹	58	38.7
Adolescência intermédia (14 – 15 anos) ¹	22	14.7
Adolescência tardia (16 – 19 anos) ¹	70	46.7
Sexo		
Masculino	71	47.3
Feminino	79	52.7
Escolaridade		
Não frequenta nenhum grau de ensino	1	0.7
2º Ciclo do ensino básico	50	33.3
3º Ciclo do ensino básico	27	18.0
Ensino Secundário	53	35.3
Ensino Superior	19	12.7
Estado civil dos pais		
Solteiros/ divorciados e/ou a viver separados	32	21.3
Casados e/ou a viver juntos	118	78.7
Pessoa com quem vive mais tempo		
Pai e Mãe	106	70.7
Pai	8	5.3
Mãe	32	21.3
Tio	1	0.7
Avó	1	0.7
Sozinho(a)	2	1.3

Nota: *N* = Frequências; *n* = Frequências; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; M_{dn} = Mediana; ¹ Divisão etária pelas fases da adolescência proposta pela OMS (2002).

Medidas e Instrumentos

Para o presente estudo foram elaborados pela investigadora um Questionário Sociodemográfico e Académico e um Questionário sobre o Padrão de Jogo de Videojogos. Ademais, foram utilizadas a Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9, o questionário Pessoas na Minha Vida, a versão portuguesa de heterorrelato do *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version* e a Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade.

Questionário Sociodemográfico e Académico

O Questionário Sociodemográfico e Académico englobou 6 itens que incidiram sobre as seguintes variáveis: idade, sexo, nacionalidade, ano de escolaridade que frequenta, estado civil dos pais e com quem vive na maior parte do tempo.

Questionário sobre o Padrão de Jogo de Videojogos

O Questionário sobre o Padrão de Jogo de Videojogos integrou 3 questões relacionadas com a idade de início de utilização de videojogos, as horas de jogo durante a semana e as horas de jogo durante o fim de semana.

Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9 (ETV9-VR)

A Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9 (*Internet Gaming Disorder Scale – Short-Form 9*; Pontes & Griffiths, 2015; versão portuguesa de Pontes & Griffiths, 2016) é um instrumento psicométrico que permite avaliar a severidade do transtorno de videojogos e os seus efeitos prejudiciais, através da análise das atividades de jogo *online* e/ou *offline* por um período de 12 meses. A ETV9-VR é constituída por 9 itens (e.g.: “Sentes necessidade de passar cada vez mais tempo a jogar para obteres satisfação ou prazer?”) cujas respostas são dadas numa escala *Likert* de 5 pontos (1 = Nunca; 2 = Raramente; 3 = Algumas vezes; 4 = Frequentemente; 5 = Quase sempre). Tendo por base as pontuações obtidas através da soma das respostas aos itens, os autores sugerem um ponto de corte de 36 pontos como valor indicativo de transtorno de videojogos, ou seja, indivíduos que respondem “frequentemente” e “muito frequentemente” a todos os 9 itens apresentam uma pontuação sugestiva de transtorno de videojogos. A ETV9-VR apresenta uma pontuação mínima de 9 pontos e uma pontuação máxima de 45 pontos, sendo que pontuações mais elevadas são indicativas de maior grau de transtorno de videojogos.

A versão portuguesa da escala foi validada numa amostra constituída por 509 estudantes portugueses, com idades compreendidas entre os 10 e os 18 anos ($M = 13$), tendo apresentado valores de validade e consistência interna adequados, sendo o valor

do alfa de *Cronbach* de .87. No presente estudo, a escala apresentou um alfa de *Cronbach* de .85, pelo que revelou um valor de fidelidade igualmente adequado.

Pessoas na Minha Vida (PMV)

O questionário Pessoas na Minha Vida (*People in My Life*; Ridenour et al., 2006; versão portuguesa de Moreira et al., 2017) é um instrumento psicométrico que avalia as representações cognitivas/modelos internos dinâmicos que crianças e adolescentes têm da sua relação com os pais e os pares. Especificamente, avalia as experiências afetivo-cognitivas positivas de confiança na acessibilidade e responsividade dos pais e dos pares, assim como as experiências afetivo-cognitivas negativas de raiva ou desespero resultantes de figuras de vinculação não responsivas ou inconsistentemente responsivas. O PMV engloba uma escala de Vinculação aos Pais, que engloba 21 itens, e uma escala de Vinculação aos Pares, que engloba 24 itens. Cada uma dessas escalas divide-se nas subescalas Confiança, que avalia o grau de confiança e respeito mútuo na relação (e.g.: “Os meus pais respeitam os meus sentimentos.”; “Os meus amigos aceitam-me, tal como sou.”), Comunicação, que avalia a qualidade de comunicação verbal com os pais e os pares (e.g.: “Eu falo com os meus pais quando tenho um problema.”; “Eu partilho os meus pensamentos e sentimentos com os meus amigos.”) e Alienação, que avalia experiências afetivo-cognitivas negativas na relação com os pais e os pares, como, por exemplo, sentimentos de isolamento, alienação e raiva (e.g.: “Eu sinto-me zangado com os meus pais.”; “Eu chateio-me facilmente com os meus amigos.”). As respostas aos itens são dadas numa escala *Likert* de 4 pontos (1 = Quase nunca ou nunca é verdade; 2 = Às vezes é verdade; 3 = Muitas vezes é verdade; 4 = É quase sempre ou sempre verdade). A pontuação de cada subescala é obtida através do somatório dos itens que a constituem, com pontuações mais elevadas a indicar maiores níveis de confiança, comunicação e alienação. Além disso, é possível obter-se a pontuação total de cada escala (Vinculação aos Pais e Vinculação aos Pares) através da soma de todos os itens, após inversão dos itens da subescala Alienação.

A versão portuguesa da escala foi validada em dois estudos, sendo que o primeiro abrangeu uma amostra constituída por 314 crianças, com idades compreendidas entre os 8 e os 12 anos ($M = 9.64$), e o segundo uma amostra constituída por 281 adolescentes, com idades compreendidas entre os 13 e os 19 anos ($M = 14.83$). No primeiro estudo, na escala de Vinculação aos Pais, a subescala Confiança apresentou um alfa de *Cronbach* de .85, a subescala Comunicação de .74 e a subescala Alienação de .66, sendo que o alfa de *Cronbach* total apresentou um valor de .86. Relativamente à

escala de Vinculação aos Pares, a subescala Confiança evidenciou um alfa de *Cronbach* de .89, a subescala Comunicação de .73 e a subescala Alienação de .66, sendo que o alfa de *Cronbach* total apresentou um valor de .88. No segundo estudo, na escala de Vinculação aos Pais, a subescala Confiança apresentou um alfa de *Cronbach* de .89, a subescala Comunicação de .83 e a subescala Alienação de .69, sendo que o alfa de *Cronbach* total apresentou um valor de .91. No que concerne à escala de Vinculação aos Pares, a subescala Confiança evidenciou um alfa de *Cronbach* de .91, a subescala Comunicação de .77 e a subescala Alienação de .59, sendo que o alfa de *Cronbach* total apresentou um valor de .91. Posto isto, considera-se que a escala evidencia propriedades psicométricas adequadas, com exceção da subescala Alienação em ambas as escalas (Vinculação aos Pais e Vinculação aos Pares), que apresenta um valor de alfa de *Cronbach* abaixo do valor de referência (.70). No presente estudo, a escala evidenciou valores alfas de *Cronbach* que variaram de .54 a .94. Considerando que foram encontrados valores inferiores a .70, precedeu-se à exclusão da respetiva dimensão (subescala Alienação da Vinculação aos Pares) aquando da realização das análises estatísticas subsequentes.

Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version (PSDQ) – versão portuguesa de heterorrelato

O *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version* (Robinson et al., 1995; adaptação para versão portuguesa por Nunes & Mota, 2018) consiste numa escala que permite avaliar a perceção dos adolescentes sobre os estilos educativos parentais que os seus cuidadores apresentam. O PSDQ é composto por 32 itens, respondidos separadamente para o pai e para a mãe, que se dividem em 3 dimensões (Estilo Democrático, Estilo Autoritário e Estilo Permissivo). A dimensão Estilo Democrático abrange as subdimensões Apoio e Afeto (5 itens), que abrange comportamentos parentais caracterizados pelo envolvimento e disponibilidade afetiva (e.g.: “Os meus pais são sensíveis aos meus sentimentos e necessidades”), Regulação (6 itens), que corresponde ao estabelecimento de regras e limites mediante a explicação e clarificação dos seus motivos (e.g.: “Os meus pais realçam os motivos das regras que implementam”), e Cedência da Autonomia e Participação Democrática (5 itens), que traduz o incentivo à expressão livre e autónoma dos filhos (e.g.: “Os meus pais têm em conta os meus desejos antes de me pedirem que faça algo”). A Dimensão Estilo Autoritário é constituída pelas subdimensões Coerção Física (4 itens), que se caracteriza por repreensão parental por meio de agressão física, como, por exemplo, dar uma

palmada (“Os meus pais castigam-se fisicamente como forma de me disciplinar”), Hostilidade Verbal (3 itens), que indica que a interação entre pais e filho é realizada através do criticismo e de um tom de voz intimidante (e.g.: “Os meus pais têm explosões de raiva comigo”), Punição (4 itens), que compreende atitudes parentais caracterizadas pela implementação de castigos, mediante a ausência de diálogo e/ou da sua explicação (e.g.: “Os meus pais castigam-se retirando-me privilégios, fazendo-o com poucas ou nenhuma explicação”). A dimensão Estilo Permissivo abrange a subdimensão Indulgência (5 itens), correspondente a pais afetuosos e que respondem às necessidades dos filhos, mas que não estabelecem limites (e.g.: “Os meus pais dizem que me castigam, mas depois não cumprem”). As respostas aos itens são dadas numa escala *Likert* de 5 pontos (1 = Nunca; 2 = Algumas vezes; 3 = Metade das vezes; 4 = Muitas vezes; 5 = Sempre). As pontuações das subdimensões e das dimensões são calculadas através da média aritmética dos itens correspondentes a cada subdimensão e dimensão, sendo que pontuações mais elevadas sugerem a presença de uma maior percepção por parte dos filhos quanto à frequência das situações descritas nos itens.

O PSDQ foi adaptado num estudo com 604 adolescentes portugueses, com idades entre os 15 e os 18 anos ($M = 15.99$), tendo apresentado valores de alfa de *Cronbach* total de .86/.81 na sua versão para o pai e para a mãe, respetivamente. Ademais, os valores de alfa de *Cronbach* foram de .93/.90 para a dimensão Estilo Democrático, .80/.83 para a dimensão Estilo Autoritário e .65/.65 para a Dimensão Estilo Permissivo na versão para o pai e para a mãe, respetivamente. Relativamente às subdimensões, foram obtidos valores de alfa de *Cronbach* de .85/.82 para o Apoio e Afeto, .82/.77 para a Regulação, .84/.81 para a Cedência de Autonomia e Participação Democrática, .78/.81 para a Coerção Física, .48/.54 para a Hostilidade Verbal, .64/.68 para a Punição e .65/.65 para a Indulgência. No presente estudo, a escala apresentou valores de alfa de *Cronbach* que variaram de .41 a .94. Considerando que foram encontrados valores inferiores a .70, precedeu-se à exclusão das respetivas dimensões (subdimensão Indulgência da dimensão Estilo Permissivo tanto da escala sobre o pai como da mãe) aquando da realização das análises estatísticas seguintes.

Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade (COMPA)

A Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade (Portugal & Alberto, 2014) é um instrumento psicométrico multidimensional que permite avaliar as percepções sobre os padrões de comunicação entre pais e filhos. A COMPA apresenta 3 versões (escalas), ou seja, uma versão para pais, uma versão para filhos com idades

entre os 7 e os 11 anos e uma versão para filhos com idades entre os 12 e os 16 anos. No presente estudo, apenas serão utilizadas as versões direcionadas aos filhos. A versão para filhos dos 7 aos 11 anos [crianças] (COMPA-C) é composta por 16 itens que se dividem nas subescalas Disponibilidade Parental para a Comunicação [8 itens], que diz respeito à percepção dos filhos de uma escuta atenta e ativa por parte dos pais e da capacidade destes para dar resposta às necessidades dos filhos (e.g.: “O/a meu/minha pai/mãe compreende os meus problemas e preocupações.”) e Expressão do Afeto/Apoio Emocional [8 itens], que caracteriza uma ligação emocional e afetiva entre os pais e o filho que sustenta uma relação de cumplicidade e baseada na abertura comunicacional sobre problemas e tópicos pessoais por parte do filho (e.g.: “Converso com o/a meu/minha pai/mãe sobre os meus problemas.”). A versão para filhos dos 12 aos 16 anos [adolescentes] (COMPA-A) engloba 39 itens que se distribuem pelas subescalas Disponibilidade Parental para a Comunicação [14 itens], que corresponde à percepção de escuta atenta e ativa dos pais em relação ao filho (e.g.: “O/a meu/minha pai/mãe conta-me histórias de quando tinha a minha idade.”), Confiança/Partilha Comunicacional Filial [7 itens], que diz respeito à percepção da capacidade do filho de ter uma postura aberta e honesta e ser responsivo com os pais (e.g.: “Sinto-me bem com as conversas que tenho com o/a meu/minha pai/mãe.”), Expressão do Afeto/Apoio Emocional [5 itens], que se associa a uma ligação afetiva entre o filho e os pais que permita a partilha e discussão de preocupações pessoais e sentimentos pessoais (e.g.: “Gosto de dar beijos e de abraçar o/a meu/minha pai/mãe.”), Metacomunicação [9 itens], que corresponde à capacidade do filho estabelecer uma comunicação aberta e clara com os pais, promovendo um estilo comunicacional isento de mal-entendidos (e.g.: “Quando converso com o/a meu/minha pai/mãe digo o que penso.”) e Padrão Comunicacional Negativo [4 itens], que se associa a aspetos menos ajustados da comunicação, ou seja, comportamentos comunicacionais que promovem estilos de relação desajustados (e.g.: “Minto ao/à meu/minha pai/mãe.”). Cada uma das escalas (COMPA-C e COMPA-A) avalia separadamente a comunicação com o pai e a comunicação com a mãe. As respostas aos itens são dadas numa escala *Likert* de 5 pontos (1 = Nunca; 2 = Raramente; 3 = Às vezes; 4 = Muitas vezes; 5 = Sempre). A pontuação do instrumento é obtida pelo cálculo de cada subescala. Para tal, realiza-se a soma de todos os itens, seguida da divisão pelo número total de itens que compõem cada subescala. Tendo em consideração a especificidade da subescala Padrão Comunicacional Negativo (COMPA-A), isto é, a existência de itens formulados pela negativa, pontuações mais elevadas nas

subescalas indicam uma melhor percepção sobre a comunicação estabelecida entre pais e filhos.

No estudo de validação, a versão COMPA-C apresentou um valor de alfa de *Cronbach* de .84 para a subescala Disponibilidade Parental para a Comunicação e .78 para a subescala Expressão do Afeto/Apoio Emocional, sendo o alfa de *Cronbach* total de .88. Por sua vez, a versão COMPA-A apresentou um valor de alfa de *Cronbach* de .87 para as subescalas Disponibilidade Parental para a Comunicação e Confiança/Partilha Comunicacional Filial, .84 para a subescala Expressão do Afeto/Apoio Emocional, .81 para a subescala Metacomunicação e .65 para a subescala Padrão Comunicacional Negativo, sendo o alfa de *Cronbach* total de .94. Assim, conclui-se que ambas as versões apresentam propriedades psicométricas apropriadas, com exceção da subescala Padrão Comunicacional Negativo da versão COMPA-A que apresenta um valor de fidelidade inferior ao valor de referência (.70). No presente estudo, a escala evidenciou valores de alfa de *Cronbach* que variaram de .64 a .97. Considerando que foram encontrados valores inferiores a .70, precedeu-se à exclusão da respetiva dimensão (subdimensão Padrão Comunicacional Negativo da versão sobre a mãe) aquando da realização das restantes análises estatísticas.

Procedimentos

Primeiramente, foi realizada uma vasta revisão bibliográfica para aprofundar o conhecimento sobre as temáticas a explorar e selecionar os instrumentos que melhor serviam os propósitos do estudo e apresentavam qualidades psicométricas adequadas à investigação. Em seguida, foram obtidas as autorizações para aplicação das escalas na condução do estudo junto dos respetivos autores (Anexos A, B e C). Adicionalmente, procedeu-se à submissão do projeto na plataforma “Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar” para obtenção da autorização por parte da Direção-Geral da Educação (DGE) para a aplicação do questionário/realização do estudo de investigação em meio escolar (Anexo D). Após recolhidas as autorizações da DGE, foram recolhidas as autorizações da direção das escolas através de contacto presencial e via *e-mail* apresentando uma proposta de colaboração (Anexo E), bem como as autorizações dos encarregados de educação dos adolescentes/do próprio participante, através da disponibilização de um consentimento informado (Anexos F e G).

A recolha de dados foi realizada através da disponibilização de um questionário *online* no *Google Forms*, por meio de um *QRCode*, ou de um questionário em formato papel, no caso de impossibilidade de acesso ao *QRCode* (e.g.: falta de conexão à

internet). Ressalva-se que foi elaborado um protocolo de questionários para adolescentes a frequentar o 5.º e o 6.º ano de escolaridade, outro protocolo para adolescentes com ano de escolaridade entre o 7.º e o 9.º ano e um terceiro protocolo para adolescentes com ano de escolaridade entre o 10.º ano e o 2º ano de Licenciatura (ver como exemplo Anexo H, I e J), tendo por base as características dos alunos e as especificidades das escalas. O período de recolha de dados iniciou-se em meados do mês de janeiro de 2023, estendendo-se até inícios do mês de abril de 2023. Para a aplicação dos questionários, no caso de adolescentes com idade entre os 10 e os 17/18 anos (que se encontravam a frequentar o ensino obrigatório numa instituição pública ou privada), foi definida uma data em consenso com os diretores de turma dos alunos. O preenchimento dos questionários foi realizado em contexto de sala de aula (com duração entre 30 e 40 minutos), na presença da investigadora, que apresentou instruções *standard* nas quais foram explicitados os objetivos gerais e os critérios de inclusão no estudo, garantindo ainda o anonimato, a confidencialidade e a participação voluntária aos participantes. No caso de adolescentes com 18 e 19 anos (que já não se encontravam a frequentar o ensino obrigatório), foi divulgado o questionário *online*, via *e-mail* e por publicação nas redes sociais *Facebook* e *Instagram*, tendo por base a rede de contactos da Universidade Católica Portuguesa e contactos informais da investigadora. Posto isto, no primeiro caso recorreu-se ao método de amostragem não probabilística acidental ou por conveniência (Fortin et al., 2009), de modo a cumprir-se os objetivos de estudo estipulados e facilitar a acessibilidade aos participantes, dado que a escola é o local onde os adolescentes passam grande parte do seu tempo. No segundo caso recorreu-se ao método de amostragem não probabilística bola de neve (Fortin et al., 2009), também com o intuito de alcançar maior acesso aos participantes.

Considerando os objetivos e a população alvo do estudo, os critérios de inclusão consistiram em ter nacionalidade portuguesa, ter idade compreendida entre os 10 e os 19 anos e ter jogado um videojogo nos últimos 12 meses. Após a recolha de dados, de um total de 183 participantes foram excluídos 32. Concretamente, foram excluídos 21 participantes por apresentarem outra nacionalidade (17 com nacionalidade brasileira, 2 com nacionalidade angolana, 1 com nacionalidade francesa e 1 com nacionalidade ucraniana), 5 por apresentarem idade superior a 19 anos (1 com 20 anos, 1 com 22 anos, 1 com 23 anos e 2 com 24 anos) e 6 por apresentarem questionários incompletos (em contexto de sala de aula, foi dada aos alunos a possibilidade de responder ao

questionário, ainda que uma das figuras parentais estivesse ausente, de forma a proporcionar igualdade de oportunidade de participação no estudo).

Análise Estatística

Numa primeira fase, procedeu-se à introdução, limpeza e organização dos dados numa base de dados, com recurso ao programa informático de análise estatística *Statistical Package for the Social Science*, versão 28.0. Posteriormente, foram analisadas as propriedades psicométricas dos instrumentos utilizados, através da determinação dos alfas de *Cronbach* (Anexo K). Para tal, teve-se em conta que o valor mínimo recomendado para um alfa de *Cronbach*, indicador de uma consistência interna apropriada, é .70 (Nunnally, 1978 citado por Pallant, 2011). Seguidamente, procedeu-se à análise das estatísticas descritivas, calculando-se as medidas de tendência central, de dispersão, de assimetria e de curtose. De acordo com os valores de assimetria e curtose obtidos (valores compreendidos entre -1 e 1) e com o teste de normalidade de *Kolmogorov-Smirnov* ($p < .05$) a distribuição da amostra foi considerada não normal (Pallant, 2011). Por este motivo, foram utilizados testes não paramétricos nas análises subsequentes. Para explorar as relações entre as variáveis foram calculados os coeficientes de correlação de *Spearman* (r_s), sendo igualmente analisada a intensidade das correlações. Segundo os critérios de Cohen (1988 citado por Pallant, 2011) um coeficiente de correlação é considerado baixo quando apresenta valores entre .10 e .29, moderado quando apresenta valores entre .30 e .49 e elevado quando apresenta valores entre .50 e 1.0. Ademais, foi realizado o teste U de *Mann-Whitney* (U) com o intuito de avaliar diferenças nas variáveis em estudo. Para as diferenças estatisticamente significativas foi ainda calculado o tamanho do efeito (d de *Cohen*), tendo por base os critérios de Cohen (1988 citado por Pallant, 2011), segundo os quais .1 é indicativo de um efeito baixo, .3 é indicativo de um efeito médio e .5 é indicativo de um efeito elevado.

Resultados

Análise Descritiva das Pontuações Obtidas na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA

Foi realizada uma análise descritiva das pontuações obtidas nas escalas e instrumentos utilizados. De acordo com a tabela 2, a pontuação média obtida na escala dos videojogos encontra-se abaixo do ponto de corte (36 pontos) para perturbação de videojogos, pelo que, na generalidade, as pontuações dos participantes são sugestivas de ausência da perturbação.

Tabela 2

Análise Descritiva das Pontuações na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA [N = 150] (Continua)

Variáveis	<i>N</i>	<i>M</i> ± <i>DP</i>	Min. – Max.	Min. – Max. Teórico
ETV9-VR (Total)	150	15.60 ± 6.13	9.00 – 37.00	9.00 – 45.00
PMV Pais (Confiança)	150	33.99 ± 6.96	10.00 – 40.00	10.00 – 40.00
PMV Pais (Comunicação)	150	14.97 ± 3.78	5.00 – 20.00	5.00 – 20.00
PMV Pais (Alienação)	150	8.38 ± 2.93	5.00 – 18.00	5.00 – 20.00
PMV Pais (Total)	150	65.58 ± 12.13	28.00 – 80.00	20.00 – 80.00
PMV Amigos (Confiança)	150	39.87 ± 6.85	12.00 – 48.00	12.00 – 48.00
PMV Amigos (Comunicação)	150	14.37 ± 3.27	5.00 – 20.00	5.00 – 20.00
PMV Amigos (Total)	150	78.23 ± 10.75	42.00 – 96.00	24.00 – 96.00
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	150	3.51 ± 1.17	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Regulação)	150	3.40 ± 1.08	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	150	3.49 ± 1.16	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Coerção Física)	150	1.60 ± .89	1.00 – 4.75	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	150	2.45 ± 1.08	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Punição)	150	2.07 ± .97	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Estilo Democrático)	150	3.46 ± 1.04	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	150	2.00 ± .81	1.00 – 4.82	1.00 – 5.00

Nota: *N* = Frequências; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *Min* = Mínimo; *Max* = Máximo

Tabela 2

Análise Descritiva das Pontuações na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA [N = 150] (Continuação)

Variáveis	<i>N</i>	<i>M</i> ± <i>DP</i>	Min. – Max.	Min. – Max. Teórico
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	150	3.93 ± .98	1.20 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Regulação)	150	3.60 ± 1.07	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	150	3.67 ± 1.03	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Coerção Física)	150	1.63 ± .86	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	150	2.54 ± 1.05	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Punição)	150	2.14 ± 1.00	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	150	3.72 ± .92	1.19 – 5.00	1.00 – 5.00
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	150	2.06 ± .83	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-C Pai				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	48	4.36 ± .83	1.63 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	48	4.02 ± .79	1.63 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-C Mãe				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	48	3.32 ± .56	1.88 – 4.25	1.00 – 5.00
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	48	4.46 ± .57	3.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Pai				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	102	3.73 ± 1.06	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00

Nota: *N* = Frequências; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *Min* = Mínimo; *Max* = Máximo

Tabela 2

Análise Descritiva das Pontuações na ETV9-VR, no PMV, no PSQD e na COMPA [N = 150] (Continuação)

Variáveis	<i>N</i>	<i>M</i> ± <i>DP</i>	Min. – Max.	Min. – Max. Teórico
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	102	3.10 ± 1.13	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	102	3.75 ± 1.19	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	102	3.55 ± .98	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	102	3.42 ± .94	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	102	3.92 ± .99	1.29 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	102	3.62 ± 1.02	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	102	4.11 ± 1.07	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	102	3.81 ± .91	1.00 – 5.00	1.00 – 5.00

Nota: *N* = Frequências; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão; *Min* = Mínimo; *Max* = Máximo

Padrão de Jogo de Videojogos e Perturbação de Videojogos

Consultando a tabela 3, verifica-se que os participantes começaram a jogar videojogos entre os 3 e os 15 anos de idade ($M = 7.56$, $DP = 2.75$), sendo que na sua maioria o início da utilização de videojogos ocorreu aos 8 anos, ou seja, na 3^a infância ($n = 81$, 54.0%). Atualmente, a maioria dos adolescentes ($n = 111$, 74.0%) apresenta um tempo de jogo que não excede as 2 horas diárias (tempo de ecrã recomendado), sendo que o número de horas de jogo durante a semana varia entre 0 e 42 horas ($M = 6.18$) e durante o fim de semana varia entre 0 e 22 horas ($M = 4.78$). Além disso, recorrendo ao

valor sugestivo de perturbação de videojogos proposto pelos autores da escala (36 pontos), conclui-se que 98.7% dos participantes ($n = 148$) não evidencia pontuação que indique a presença desta psicopatologia.

Tabela 3

Caracterização do Padrão de Jogo e da Perturbação de Videojogos (N = 150)

	<i>n</i>	%
Idade de início de jogo de videojogos		
3 aos 5 anos (2 ^a infância)	33	22.0
6 aos 9 anos (3 ^a infância)	81	54.0
10 aos 15 anos (adolescência)	36	24.0
Média de horas diárias de jogo de videojogos		
Igual ou inferior a 2 horas ²	111	74.0
Superior a 2 horas ²	39	26.0
Perturbação de Videojogos		
Pontuação inferior a 36 pontos na ETV9-VR	148	98.7
Pontuação igual ou superior a 36 pontos na ETV9-VR	2	1.3

Nota: *N* = Frequências; *n* = Frequências; *M* = Média; *DP* = Desvio Padrão

² De acordo com a Associação Americana de Pediatria, o tempo de ecrã diário recomendado para adolescentes é de 2 horas (Scherger, 2023).

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Vinculação aos Pais e aos Pares

Utilizando o teste *ró* de *Spearman*, conforme apresentado na tabela 4, verifica-se que existem correlações estatisticamente significativas, na sua maioria negativas e baixas, entre a perturbação de videojogos e a vinculação aos pais e aos pares, sendo a correlação mais elevada com a dimensão Confiança da escala de Vinculação aos Pares ($r_s = -.30, p < .01$).

Tabela 4

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Vinculação aos Pais e aos Pares [N = 150] (Continua)

		ETV9-VR (Total)
PMV Pais (Confiança)	r_s	-.29**
PMV Pais (Comunicação)	r_s	-.24**

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Tabela 4

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Vinculação aos Pais e aos Pares [N = 150] (Continuação)

		ETV9-VR (Total)
PMV Pais (Alienação)	r_s	.17*
PMV Pais (Total)	r_s	-.27**
PMV Pares (Confiança)	r_s	-.30**
PMV Pares (Comunicação)	r_s	-.18*
PMV Pares (Total)	r_s	-.29**

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de Spearman

Relação entre a Perturbação de Videojogos e os Estilos Educativos Parentais

Tal como apresentado na tabela 5, através do teste *ró de Spearman*, foram encontradas correlações estatisticamente significativas, na sua maioria positivas e baixas, entre a perturbação de videojogos e os estilos educativos parentais, sendo a correlação mais elevada com a subdimensão Cedência de Autonomia e Participação Democrática (da dimensão Estilo Democrático) da escala sobre a mãe ($r_s = -.31, p < .01$).

Tabela 5

Relação entre a Perturbação de Videojogos e os Estilos Educativos Parentais [N = 150] (Continua)

		ETV9-VR (Total)
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	r_s	-.07
PSQD Pai (Regulação)	r_s	-.04
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	r_s	-.22**
PSQD Pai (Coerção Física)	r_s	.04
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	r_s	.18*
PSQD Pai (Punição)	r_s	.14
PSQD Pai (Estilo Democrático)	r_s	-.12
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	r_s	.17*
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	r_s	-.12

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de Spearman

Tabela 5

Relação entre a Perturbação de Videojogos e os Estilos Educativos Parentais [N = 150] (Continuação)

		ETV9-VR (Total)
PSQD Mã (Regulação)	r_s	-.09
PSQD Mã (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	r_s	-.31**
PSQD Mã (Coerção Física)	r_s	.15
PSQD Mã (Hostilidade Verbal)	r_s	.23**
PSQD Mã (Punição)	r_s	.29**
PSQD Mã (Estilo Democrático)	r_s	-.19*
PSQD Mã (Estilo Autoritário)	r_s	.27**

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade

Conforme apresentado na tabela 6, através do teste *ró* de *Spearman*, não foram encontradas correlações estatisticamente significativas entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade nos adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos.

Tabela 6

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade – COMPA-C (N = 48)

		ETV9-VR (Total)
COMPA-C Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	-.09
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	-.21
COMPA-C Mã (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	.10
COMPA-C Mã (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	-.21

Nota: r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Utilizando o teste *ró* de *Spearman*, conforme apresentado na tabela 7, foram encontradas correlações positivas e negativas, baixas a moderadas, entre a perturbação de videogames e a comunicação na parentalidade nos adolescentes com idades entre os 12 e os 19 anos, sendo a correlação mais elevada com a dimensão Metacomunicação da

escala sobre a mãe ($r_s = -.40, p < .01$). Importa referir que apenas não foram encontradas correlações com as dimensões Expressão do Afeto/Apoio Emocional, Metacomunicação e Padrão Comunicacional Negativo da escala sobre o pai.

Tabela 7

Relação entre a Perturbação de Videojogos e a Comunicação na Parentalidade – COMPA-A (N = 102)

		ETV9-VR (Total)
COMPA-A Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	-.20*
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	r_s	-.24*
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	-.19
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	r_s	-.19
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	r_s	-.09
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	-.32**
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	r_s	-.34**
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	-.23*
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	r_s	-.40**

Nota: * $p < .05$; ** $p < .01$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de Spearman

Relação da Perturbação de Videojogos com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos

Através do teste *ró* de Spearman, tal como apresentado na tabela 8, verifica-se que existem relações significativas baixas da perturbação de videojogos com a Idade de Início de Jogo de Videojogos e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos, sendo a correlação mais elevada com a Idade de Início de Jogo de Videojogos ($r_s = -.25, p = .002$).

Tabela 8

Correlação da Perturbação de Videojogos com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos e (N = 150)

		ETV9-VR (Total)
Idade de Início de Jogo de Videojogos	r_s	-.25**
Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	r_s	.23**

Nota: ** $p < .01$; r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Relação da Vinculação aos Pais e aos Pares com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos

Utilizando o teste ρ de *Spearman*, apenas foi encontrada uma correlação estatisticamente significativa negativa baixa entre a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos e a dimensão Confiança da escala de Vinculação aos Pais ($r_s = -.18$, $p = .025$), conforme apresentado na tabela 9.

Tabela 9

Correlação da Vinculação aos Pais e aos Pares com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 150)

		Idade de Início de Jogo de Videojogos	Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos
PMV Pais (Confiança)	r_s	.01	-.18*
PMV Pais (Comunicação)	r_s	-.05	-.11
PMV Pais (Alienação)	r_s	.11	.05
PMV Pais (Total)	r_s	-.06	-.14
PMV Pares (Confiança)	r_s	.12	-.05
PMV Pares (Comunicação)	r_s	.10	-.00
PMV Pares (Total)	r_s	.10	-.03

Nota: * $p < .05$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Relação dos Estilos Educativos Parentais com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos

Através do teste ρ de *Spearman*, tal como apresentado na tabela 10, apenas foi encontrada uma relação estatisticamente significativa negativa baixa entre a Idade de Início de Jogo de Videojogos e a subdimensão Coerção Física (da dimensão Estilo Autoritário) da escala dos Estilos Educativos Parentais sobre o pai ($r_s = -.17$, $p = .035$).

Tabela 10

Correlação dos Estilos Educativos Parentais com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N =150)

		Idade de Início de Jogo de Videojogos	Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	r_s	-.03	-.11
PSQD Pai (Regulação)	r_s	.02	-.05
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	r_s	-.01	-.12
PSQD Pai (Coerção Física)	r_s	-.17*	.01
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	r_s	-.04	.09
PSQD Pai (Punição)	r_s	-.02	.02
PSQD Pai (Estilo Democrático)	r_s	-.00	-.11
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	r_s	-.07	.06
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	r_s	-.06	-.01
PSQD Mãe (Regulação)	r_s	.01	.07
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	r_s	-.03	-.10
PSQD Mãe (Coerção Física)	r_s	-.09	-.07
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	r_s	-.00	.14
PSQD Mãe (Punição)	r_s	-.03	.06
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	r_s	-.01	-.00
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	r_s	-.04	.09

Nota: * $p < .05$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos

Através do teste ρ de *Spearman*, apenas foi encontrada uma correlação significativa positiva moderada entre a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos e a dimensão Disponibilidade para a Comunicação da escala COMPA sobre o pai para os adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos ($r_s = .32, p = .025$), tal como apresentado na tabela 11.

Tabela 11

Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos – COMPA-C (N = 48)

		Idade de Início de Jogo de Videojogos	Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos
COMPA-C Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	.15	.32*
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	.01	.15
COMPA-C Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	-.08	.10
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	.09	.11

Nota: * $p < .05$ (valor de significância); r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Utilizando o teste r de *Spearman*, conforme apresentado na tabela 12, não se verificou a existência de correlações da Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos com a Comunicação na Parentalidade nos adolescentes com idade entre os 12 e os 19 anos.

Tabela 12

Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos – COMPA-A [N = 102] (Continua)

		Idade de Início de Jogo de Videojogos	Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos
COMPA-A Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	.13	-.09

Nota: r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Tabela 12

Relação da Comunicação na Parentalidade com a Idade de Início e a Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos – COMPA-A [N = 102] (Continuação)

		Idade de Início de Jogo de Videojogos	Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	r_s	.01	-.10
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	.19	-.16
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	r_s	.10	-.08
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	r_s	.10	.08
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	r_s	.11	-.09
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	r_s	.05	-.13
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	r_s	.18	-.11
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	r_s	.13	-.13

Nota: r_s = coeficiente de correlação de *Spearman*

Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Sexo dos Adolescentes

Considerando que não existiu um número estatisticamente significativo de participantes com pontuação sugestiva de Perturbação de Videojogos ($N \geq 30$), procedeu-se à utilização das pontuações totais obtidas na ETV9-VR para analisar as diferenças entre sexo relativamente à perturbação de videojogos.

Utilizando o teste U de *Mann-Whitney*, verifica-se a existência de uma diferença estatisticamente significativa na Perturbação de Videojogos ($U = 2248.000$, $z = -2.101$, $p = .036$, $r = .256$), sendo que o sexo masculino apresentou pontuações superiores ($OM = 83.34$, $n = 71$), conforme evidenciado na tabela 13.

Tabela 13

Diferenças nas Pontuações da ETV9-VR em Função do Sexo (N = 150)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
ETV9-VR (Total)	83.34	68.46	2248.000	.036

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme apresentado na tabela 14, foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na Idade De Início de Jogo de Videojogos em função do sexo ($U = 2146.000$, $z = -2.740$, $p = .006$, $r = 0.459$), sendo que o sexo feminino apresentou pontuações médias superior ($OM = 83.84$, $n = 79$).

Tabela 14

Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
Idade de Início de Jogo de Videojogos	66.23	83.84	2146.000	.006

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes

Através do teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como evidenciado na tabela 15, verificou-se uma diferença estatisticamente significativa na Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos em função do sexo ($U = 2089.000$, $z = -3.545$, $p < .001$, $r = 0.599$), sendo que as pontuações médias se mostraram superior no sexo masculino ($OM = 85.58$, $n = 71$).

Tabela 15

Diferenças na Idade de Início de Jogo de Videojogos em função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
Médias de Horas Diárias de Jogo de Videojogos	85.58	66.44	2089.000	<.001

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Vinculação aos Pares e aos Pais em Função do Sexo dos Adolescentes

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme apresentado na tabela 16, verificou-se a existência de uma diferença estatisticamente significativa na dimensão Comunicação da escala de vinculação aos pares ($U = 2256.500$, $Z = -2.072$, $p = .038$, $r = .339$), sendo as pontuações médias superiores no sexo feminino ($OM = 82.44$, $n = 79$).

Tabela 16

Diferenças na Vinculação aos Pares e aos Pais em Função do Sexo dos Adolescentes (N = 150)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PMV Pares (Confiança)	70.63	79.87	2459.000	.193
PMV Pares (Comunicação)	67.78	82.44	2256.500	.038
PMV Pares (Total)	70.38	80.10	2441.000	.171
PMV Pais (Confiança)	75.02	75.93	2770.500	.897
PMV Pais (Comunicação)	75.31	75.67	2791.000	.959
PMV Pais (Alienação)	73.79	77.04	2683.000	.645
PMV Pais (Total)	75.94	75.11	2773.500	.907

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Sexo dos Adolescentes

Com recurso ao teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como apresentado na tabela 17, verificaram-se diferenças estatisticamente significativas nas subdimensões Regulação (da dimensão Estilo Democrático) e Coerção Física (da dimensão Estilo Autoritário) da

escala dos estilos educativos parentais sobre o pai, assim como nas subdimensões Regulação (Estilo Democrático), Coerção Física, Hostilidade Verbal e Punição (da dimensão Estilo Autoritário) e na dimensão Estilo Autoritário da escala dos estilos educativos parentais sobre a mãe ($U = 2280.000$, $Z = -1.978$, $p = .048$, $r = .314$; $U = 2153.000$, $Z = -2.576$, $p = .010$, $r = .360$; $U = 2274.500$, $Z = -1.999$, $p = .046$, $r = .331$; $U = 2040.000$, $Z = -3.003$, $p = .003$, $r = .528$; $U = 2271.500$, $Z = -2.016$, $p = .044$, $r = .293$; $U = 2281.500$, $Z = -1.982$, $p = .048$, $r = .296$; $U = 2110.000$, $Z = -2.617$, $p = .009$, $r = .428$, respetivamente). Em todas as diferenças percebeu-se que os adolescentes do sexo masculino obtiveram pontuações médias mais elevadas ($OM = 82.89$, $n = 71$; $OM = 84.68$, $n = 71$; $OM = 82.96$, $n = 71$; $OM = 86.27$, $n = 71$; $OM = 83.01$, $n = 71$; $OM = 82.87$, $n = 71$; $OM = 85.28$, $n = 71$).

Tabela 17

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Sexo dos Adolescentes [N = 150] (Continua)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	75.54	75.47	2802.000	.992
PSQD Pai (Regulação)	82.89	68.86	2280.000	.048
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	75.06	75.89	2773.500	.907
PSQD Pai (Coerção Física)	84.68	67.25	2153.000	.010
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	80.88	70.66	2422.500	.148
PSQD Pai (Punição)	79.56	71.85	2516.000	.274
PSQD Pai (Estilo Democrático)	78.41	72.89	2598.000	.437
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	82.38	69.32	2316.000	.066
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	75.38	75.61	2796.000	.974
PSQD Mãe (Regulação)	82.96	68.79	2274.500	.046
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	70.99	79.56	2484.000	.226
PSQD Mãe (Coerção Física)	86.27	65.82	2040.000	.003

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 17

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Sexo dos Adolescentes [N = 150] (Continuação)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	83.01	68.75	2271.500	.044
PSQD Mãe (Punição)	82.87	68.88	2281.500	.048
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	77.54	73.66	2659.500	.585
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	85.28	66.71	2110.000	.009

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função do Sexo dos Adolescentes

Com recurso ao teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme se percebe na tabela 18, foram encontradas duas diferenças estatisticamente significativas na dimensão Expressão do Afeto/Apoio Emocional tanto na escala de Comunicação na Parentalidade sobre o pai ($U = 185.000, z = -2.053, p = .040, r = 0.597$), como na escala sobre a mãe ($U = 133.000, z = -3.156, p = .002, r = 0.861$), para os adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos, sendo que as pontuações médias se revelaram superiores no sexo feminino ($OM = 28.15, n = 27; OM = 30.07, n = 27$, respetivamente).

Tabela 18

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função do Sexo dos Adolescentes (N = 48)

	Masculino	Feminino	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
COMPA-C Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	20.60	27.54	201.500	.084
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	19.81	28.15	185.000	.040
COMPA-C Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	28.69	21.24	195.500	.066
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	17.33	30.07	133.000	.002

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como apresentado na tabela 19, foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na dimensão Confiança/Partilha Comunicacional Filial da escala de Comunicação na Parentalidade ($U = 1005.000$, $z = -1.977$, $p = .048$, $r = 0.419$) para os adolescentes com idade entre os 12 e os 19 anos, sendo que as pontuações médias foram superiores no sexo masculino ($OM = 57.40$, $n = 50$).

Tabela 19

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função do Sexo dos Adolescentes (N = 102)

	Masculino	Feminino	Mann-Whitney	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
COMPA-A Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	55.89	47.28	1080.500	.141
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	57.40	45.83	1005.000	.048
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	51.62	51.38	1294.000	.968
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	55.58	47.58	1096.000	.172
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	56.68	46.52	1041.000	.082
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	49.46	53.46	1198.000	.494
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	48.82	54.08	1166.000	.369
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	45.93	56.86	1021.500	.058
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	49.68	53.25	1209.000	.542

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Estado Civil dos Pais

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como apresentado na tabela 20, não se verificou uma diferença estatisticamente significativa na Perturbação de Videojogos ($p > .05$), tendo por base o estado civil dos pais dos adolescentes.

Tabela 20

Diferenças na Perturbação de Videojogos em Função do Estado Civil dos Pais (N = 150)

	Solteiros/divorciados e/ou a viver separados	Casados e/ou a viver juntos	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
ETV9-VR (Total)	78.61	74.66	1788.500	.647

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Vinculação aos Pais em Função do Estado Civil dos Pais

Com recurso ao teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme evidenciado na tabela 21, foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na vinculação aos pais ($U = 1277.000, z = -2.824, p = .005, r = .556$; $U = 1475.500, z = -1.900, p = .005, r = .365$; $U = 1211.000, z = -3.133, p = .002, r = .636$; $U = 1258.000, z = -2.893, p = .004, r = .585$, respetivamente), sendo que nas dimensões Confiança e Comunicação e na Vinculação Total as pontuações médias revelaram-se superiores nos adolescentes cujos pais se encontram casados e/ou a viver juntos ($OM = 80.68, n = 118$; $OM = 79.00, n = 118$; $OM = 80.84, n = 118$, respetivamente). Contrariamente, na dimensão Alienação as pontuações médias foram superiores nos adolescentes com os pais solteiros/divorciados e/ou a viver separados ($OM = 96.66, n = 32$).

Tabela 21

Diferenças na Vinculação aos Pais em Função do Estado Civil dos Pais (N = 150)

	Solteiros/divorciados e/ou a viver separados	Casados e/ou a viver juntos	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PMV Pais (Confiança)	56.41	80.68	1277.000	.005
PMV Pais (Comunicação)	62.61	79.00	1475.500	.005
PMV Pais (Alienação)	96.66	69.76	1211.000	.002
PMV Pais (Total)	55.81	80.84	1258.000	.004

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Estado Civil dos Pais

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme apresentado na tabela 22, não foram encontradas quaisquer diferenças significativas nos estilos educativos parentais ($p > .05$), tendo por base o estado civil dos pais dos adolescentes.

Tabela 22

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Estado Civil dos Pais [N = 150] (Continua)

	Solteiros/divorciados e/ou a viver separados	Casados e/ou a viver juntos	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	71.08	76.70	1746.500	.515
PSQD Pai (Regulação)	70.86	76.76	1739.500	.495
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	72.61	76.28	1795.500	.671
PSQD Pai (Coerção Física)	63.56	78.74	1506.000	.066
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	74.66	75.73	1861.000	.901
PSQD Pai (Punição)	71.83	76.50	1770.500	.587
PSQD Pai (Estilo Democrático)	71.30	76.64	1753.500	.537
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	68.56	77.38	1666.000	.308
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	77.39	74.99	1827.500	.780
PSQD Mãe (Regulação)	75.48	75.50	1887.500	.998

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 22

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em Função do Estado Civil dos Pais [N = 150] (Continuação)

	Solteiros/divorciados e/ou a viver separados	Casados e/ou a viver juntos	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	71.39	76.61	1756.500	.545
PSQD Mãe (Coerção Física)	72.78	76.24	1801.000	.677
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	85.31	72.84	1574.000	.148
PSQD Mãe (Punição)	82.98	73.47	1648.500	.269
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	75.63	75.47	1884.000	.985
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	81.25	73.94	1704.000	.398

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função do Estado Civil dos Pais

Recorrendo ao teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme evidenciado na tabela 23, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Comunicação na Parentalidade em função do Estado Civil dos Pais nos adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos ($p > .05$).

Tabela 23

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função do Estado Civil dos Pais (N = 48)

	Solteiros/divorciados	Casados e/ou	<i>Mann-Whitney</i>	
	e/ou a viver	a viver		
	separados	juntos	<i>U</i>	<i>p</i>
	<i>OM</i>	<i>OM</i>		
COMPA-C Pai				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	16.75	25.20	57.000	.267
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	13.00	25.55	42.000	.090
COMPA-C Mãe				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	30.63	23.94	63.500	.375
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	29.88	24.01	66.500	.437

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como evidenciado na tabela 24, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Comunicação na Parentalidade em função do Estado Civil dos Pais nos adolescentes com idade entre os 12 e os 19 anos ($p > .05$).

Tabela 24

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função do Estado Civil dos Pais [N = 102] (Continua)

	Solteiros/divorciados	Casados	<i>Mann-Whitney</i>	
	e/ou a viver	e/ou a viver		
	separados	juntos	<i>U</i>	<i>p</i>
	<i>OM</i>	<i>OM</i>		
COMPA-A Pai				
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	54.04	50.54	965.000	.594

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 24

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função do Estado Civil dos Pais [N = 102] (Continuação)

	Solteiros/divorciados	Casados	<i>Mann-Whitney</i>	
	e/ou a viver separados	e/ou a viver juntos	<i>U</i>	<i>p</i>
	<i>OM</i>	<i>OM</i>		
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	50.41	51.91	1005.500	.819
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	54.54	50.35	951.000	.521
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	53.50	50.74	980.000	.674
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	43.79	54.42	820.000	.104
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	51.32	51.57	1031.000	.970
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	52.46	51.14	1009.000	.839
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	51.80	51.39	1027.500	.948
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	51.36	51.55	1032.000	.976

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos

Tendo por base a ausência de um número estatisticamente significativo de participantes com pontuação sugestiva de Perturbação de Videojogos ($N \geq 30$), procedeu-se à utilização das pontuações totais obtidas na ETV9-VR para analisar as

diferenças na perturbação de videojogos em função da média de horas diárias de jogo de videojogos.

Utilizando o teste U de *Mann-Whitney*, conforme evidenciado na tabela 25, foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na perturbação de videojogos ($U = 1510.000$, $z = -2,813$, $p = .005$, $r = .126$), sendo que os adolescentes com uma média de horas de uso de videojogos superior ao tempo de ecrã recomendado, ou seja, uma média superior a 2 horas, apresentaram pontuações superiores ($OM = 92.28$, $n = 39$).

Tabela 25

Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos (N = 150)

	Média de horas de uso de videojogos ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videojogos ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
ETV9-VR (Total)	69.60	92.28	1510.000	.005

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste U de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos

Através do teste U de *Mann-Whitney*, tal como apresentado na tabela 26, foi encontrada apenas uma diferença estatisticamente significativa na dimensão Confiança da escala de Vinculação aos Pais ($U = 1648.500$, $z = -2,228$, $p = .026$, $r = .238$), sendo que as pontuações foram superiores nos adolescentes com uma Média de Horas de Jogo de Videojogos inferior ou igual ao tempo de ecrã recomendado ($OM = 80.15$, $n = 111$).

Tabela 26

Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 150)

	Média de horas de uso de videogojos ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videogojos ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PMV Pares (Confiança)	76.76	71.91	2024.500	.548
PMV Pares (Comunicação)	75.57	75.29	2156.500	.973
PMV Pares (Total)	76.38	73.00	2067.000	.676
PMV Pais (Confiança)	80.15	62.27	1648.500	.026
PMV Pais (Comunicação)	78.31	67.50	1852.500	.180
PMV Pais (Alienação)	74.14	79.36	2014.000	.515
PMV Pais (Total)	78.98	65.60	1778.500	.098

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos

Através do teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como evidenciado na tabela 27, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos ($p > .05$).

Tabela 27

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continua)

	Média de horas de uso de videogojos ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videogojos ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	78.41	67.23	1842.000	.166

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 27

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continuação)

	Média de horas de	Média de horas de	<i>Mann-Whitney</i>	
	uso de videojogos ≤ 2 horas	uso de videojogos ≥ 2 horas	<i>U</i>	<i>p</i>
	<i>OM</i>	<i>OM</i>		
PSQD Pai (Regulação)	76.86	71.62	2013.000	.515
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	78.50	66.95	1831.000	.152
PSQD Pai (Coerção Física)	75.15	76.50	2125.500	.861
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	73.20	82.05	1909.000	.271
PSQD Pai (Punição)	75.04	76.81	2113.500	.826
PSQD Pai (Estilo Democrático)	78.32	67.49	1852.000	.180
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	73.96	79.87	1994.000	.465
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	75.76	74.77	2136.000	.902
PSQD Mãe (Regulação)	73.76	80.45	1971.500	.407
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	78.03	68.29	1883.500	.227

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 27

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Média de Horas de Jogo Diárias de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continuação)

	Média de horas de	Média de horas de	<i>Mann-Whitney</i>	
	uso de videojogos ≤ 2 horas	uso de videojogos ≥ 2 horas	<i>U</i>	<i>p</i>
	<i>OM</i>	<i>OM</i>		
PSQD Mãe (Coerção Física)	75.66	75.05	2147.000	.938
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	71.95	85.60	1770.500	.090
PSQD Mãe (Punição)	74.02	79.71	2000.500	.479
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	75.60	75.21	2153.000	.961
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	73.21	82.03	1910.000	.275

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste *U* de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função da Média Diária de Horas de Jogo de Videojogos

Através do teste *U* de *Mann-Whitney*, tal como apresentado na tabela 28, apenas foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na dimensão Disponibilidade Parental para a Comunicação da escala sobre a Comunicação na Parentalidade sobre o pai ($U = 81.000$, $z = -2,214$, $p = .027$, $r = .223$) para os adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos, sendo que as pontuações foram superiores nos adolescentes com Média de Horas de Jogo de Videojogos superior ao tempo de ecrã recomendado ($OM = 34.38$, $n = 8$)

Tabela 28

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em Função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos (N = 48)

	Média de horas de uso de videojogos ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videojogos ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
COMPA-C Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	22.53	34.38	81.000	.027
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	23.59	29.06	123.500	.311
COMPA-C Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	23.89	27.56	135.500	.496
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	23.81	27.94	132.500	.443

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Utilizando o teste *U* de *Mann-Whitney*, conforme evidenciado na tabela 29, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Comunicação na Parentalidade na escala para os adolescentes com idade entre os 12 e os 19 anos de idade ($p > .05$).

Tabela 29

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em Função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos [N = 102] (Continua)

	Média de horas de uso de videojogos ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videojogos ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
COMPA-A Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	53.16	47.69	982.500	.390

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Tabela 29

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em Função da Média de Horas Diárias de Jogo de Videojogos [N = 102] (Continuação)

	Média de horas de uso de videogames ≤ 2 horas	Média de horas de uso de videogames ≥ 2 horas	<i>Mann-Whitney</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>U</i>	<i>p</i>
COMPA-A Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	53.46	47.02	961.500	.311
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	54.51	44.60	886.500	.117
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	52.97	48.13	996.000	.447
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	49.92	55.13	988.000	.411
COMPA-A Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	53.25	47.48	976.000	.364
COMPA-A Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	54.03	45.71	921.000	.191
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	53.56	46.79	954.500	.281
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	53.92	45.95	928.500	.210

Nota: *OM* = Ordem Média; *U* = valor do teste de *Mann-Whitney*; *p* = valor de significância

Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos

Através do teste de *Kruskal-Wallis*, como se percebe na tabela 30, foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na Perturbação de Videojogos em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos ($\chi^2 = 9.193$, $p = .010$), sendo o valor da pontuação mais elevado nos adolescentes com Idade de Início de Jogo de Videojogos na fase da 2.^a infância ($OM = 93.08$, $n = 33$) e o valor mais baixo nos adolescentes com Idade de Início de Jogo de Videojogos na fase da adolescência ($OM = 61.58$, $n = 36$). Para compreender melhor entre que grupos da Idade de Início de Jogo de Videojogos a diferença é estatisticamente significativa recorreu-se ao teste *U* de *Mann-Whitney* com correção de *Bonferroni*. Posto isto, percebeu-se que a diferença apenas é estatisticamente significativa entre os adolescentes com Idade de Início de Jogo na 2.^a infância e os adolescentes com Idade de Início de Jogo na adolescência ($U = 328.500$, $z = -3.201$, $p = .001$, $r = .812$).

Tabela 30

Diferenças na Perturbação de Videojogos em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 150)

	3 aos 5 anos de idade (2. ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3. ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
ETV9-VR (Total)	93.08	74.52	61.58	9.193	.010

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos

Utilizando o teste de *Kruskal-Wallis*, tal como apresentado na tabela 31, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos ($p > .05$).

Tabela 31

Diferenças na Vinculação aos Pais e aos Pares em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos (N = 150)

	3 aos 5	6 aos 9	10 aos 15 anos	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	anos de idade (2 ^a Infância)	anos de idade (3 ^a infância)	de idade (Adolescência)		
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
PMV Pares (Confiança)	61.98	79.83	78.15	4.147	.440
PMV Pares (Comunicação)	62.26	80.71	75.92	4.272	.385
PMV Pares (Total)	63.74	79.57	77.13	3.182	.394
PMV Pais (Confiança)	69.48	79.60	71.79	1.640	.487
PMV Pais (Comunicação)	73.76	79.61	67.85	1.911	.126
PMV Pais (Alienação)	67.80	75.77	81.94	1.863	.118
PMV Pais (Total)	74.98	78.85	68.44	1.437	.204

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos

Através do teste de *Kruskal-Wallis*, conforme evidenciado na tabela 32, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos ($p > .05$).

Tabela 32

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continua)

	3 aos 5	6 aos 9	10 aos 15 anos	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	anos de idade (2 ^a Infância)	anos de idade (3 ^a infância)	de idade (Adolescência)		
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	75.44	76.98	72.24	.298	.862

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Tabela 32

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continuação)

	3 aos 5 anos de idade (2 ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3 ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
PSQD Pai (Regulação)	73.52	76.22	75.69	.092	.955
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	74.39	76.81	73.56	.169	.919
PSQD Pai (Coerção Física)	89.47	73.07	68.15	5.181	.075
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	79.71	74.13	68.15	.407	.816
PSQD Pai (Punição)	81.82	71.38	78.97	1.680	.432
PSQD Pai (Estilo Democrático)	74.12	76.83	73.76	.167	.920
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	84.45	71.97	75.24	1.943	.378
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	78.18	76.75	70.24	.728	.695
PSQD Mãe (Regulação)	69.26	79.80	71.54	1.782	.410
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	73.08	78.77	70.36	1.072	.585
PSQD Mãe (Coerção Física)	78.27	78.04	67.24	1.867	.393
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	75.15	75.90	74.93	.015	.992
PSQD Mãe (Punição)	73.56	78.60	70.31	1.006	.605

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Tabela 32

Diferenças nos Estilos Educativos Parentais em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 150] (Continuação)

	3 aos 5 anos de idade (2 ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3 ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	71.50	79.38	70.44	1.413	.493
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	74.64	78.07	70.50	.776	.678

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Diferenças na Comunicação na Parentalidade em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos

Através do teste de *Kruskal-Wallis*, tal como evidenciado na tabela 33, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Comunicação na Parentalidade em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos nos adolescentes com idade entre os 10 e os 11 anos ($p > .05$).

Tabela 33

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 48] (Continua)

	3 aos 5 anos de idade (2 ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3 ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
COMPA-C Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	21.78	26.16	25.50	1.120	.571

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Tabela 33

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-C em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 48] (Continuação)

	3 aos 5 anos de idade (2 ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3 ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
COMPA-C Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	24.53	24.31	25.50	.134	.935
COMPA-C Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	25.28	24.76	3.00	2.447	.294
COMPA-C Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	23.19	24.95	35.00	.762	.683

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Utilizando o teste de *Kruskal-Wallis*, conforme apresentado na tabela 34, não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na Comunicação na Parentalidade em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos nos adolescentes com idade entre os 12 e os 19 anos ($p > .05$).

Tabela 34

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 102] (Continua)

	3 aos 5 anos de idade (2 ^a Infância)	6 aos 9 anos de idade (3 ^a infância)	10 aos 15 anos de idade (Adolescência)	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	<i>OM</i>	<i>OM</i>	<i>OM</i>	χ^2	<i>p</i>
COMPA-A Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	41.50	52.03	55.00	2.223	.329

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Tabela 34

Diferenças na Comunicação na Parentalidade – COMPA-A em função da Idade de Início de Jogo de Videojogos [N = 102] (Continuação)

	3 aos 5	6 aos 9	10 aos 15 anos	<i>Kruskal-Wallis</i>	
	anos de idade (2 ^a Infância)	anos de idade (3 ^a infância)	de idade (Adolescência)	χ^2	<i>p</i>
COMPA-A Pai					
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	41.50	52.03	55.00	2.223	.329
COMPA-A Pai					
(Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	44.87	54.62	49.71	1.461	.482
COMPA-A Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	36.10	52.75	56.24	5.116	.077
COMPA-A Pai (Metacomunicação)	40.27	53.61	53.19	2.544	.280
COMPA-A Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	45.03	51.13	54.83	1.177	.555
COMPA-A Mãe					
(Disponibilidade Parental para a Comunicação)	43.40	51.61	54.81	1.568	.456
COMPA-A Mãe					
(Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	47.00	51.90	52.83	.429	.807
COMPA-A Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	38.23	52.16	56.20	4.050	.132
COMPA-A Mãe (Metacomunicação)	41.20	52.11	55.01	2.339	.311

Nota: *OM* = Ordem Média; χ^2 = valor do teste de *Kruskal-Wallis*; *p* = valor de significância

Discussão de Resultados

O presente estudo teve como principal objetivo analisar o padrão de utilização de videogames e a perturbação de videogames, assim como a sua relação com a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade, numa amostra de adolescentes portugueses. Para tal, foram utilizadas medidas desenvolvidas pela investigadora e instrumentos de autorrelato validados para a população portuguesa, cujas propriedades psicométricas se mostraram, na globalidade, adequadas aos propósitos do estudo.

Na amostra do presente estudo, percebeu-se que a idade média de início de jogo de videogames foi 8 anos (2.^a infância), tendo sido a idade mínima 3 anos (1.^a infância). Embora a média encontrada tenha sido superior aos dados apontados pela literatura, que sugerem uma idade de início de 6 anos (Kovess-Masfety et al., 2016), alguns dos adolescentes relataram uma idade mínima inferior, pelo que se verifica uma tendência de início de utilização de videogames, cada vez mais precoce por parte das crianças, o que pode dever-se à crescente normalização do uso de tecnologias pela sociedade contemporânea e, conseqüentemente, a uma cedência de dispositivos eletrónicos por parte dos pais em tenra idade. Com exceção de dois participantes, não foram encontrados indícios de perturbação associada ao uso de videogames na amostra. Este resultado era expectável, uma vez que a recolha foi desenvolvida numa amostra de natureza comunitária. A maioria dos adolescentes (74%) relatou um tempo médio diário de jogo inferior ao limite máximo recomendado pela Associação Americana de Pediatria, isto é, duas horas. Concretamente, o tempo médio de jogo durante a semana foi de cerca de seis horas, enquanto durante o fim de semana foi de aproximadamente cinco horas. Estes dados estão de acordo com o relatório da OMS que sugere que a maioria dos adolescentes portugueses jogam entre uma a três horas diárias e que cerca de 11% jogam mais de quatro horas ao fim de semana (Simões et al., 2015 citado por Nogueira et al. 2019).

No que concerne à análise da perturbação de videogames, observou-se correlações de baixa magnitude entre esta e a idade de início de jogo de videogames, bem como com a média de horas diárias de jogo (Q2). Concretamente, a idade de início de jogo revelou uma relação negativa com a perturbação de videogames, indicando que quanto mais cedo os adolescentes começam a jogar videogames, maior é a probabilidade de desenvolverem essa perturbação. Isto é corroborado pelo estudo de Beard e colaboradores (2017), que indica que a idade precoce no início do jogo representa um

fator de vulnerabilidade para a perturbação de videojogos. Por outro lado, a média de horas diárias de jogo mostrou uma relação positiva com a perturbação, sugerindo que quanto mais tempo diário os adolescentes dedicam aos videojogos, maior é a probabilidade de desenvolverem essa perturbação. De facto, devido à tolerância desenvolvida, o tempo despendido no jogo, é um fator preditor preponderante no desenvolvimento de perturbação de videojogos (APA, 2014; Mihara & Higuchi, 2017).

Relativamente à vinculação aos pais e aos pares, verificou-se a existência de associações, de intensidade baixa a moderada, com a perturbação de videojogos. De acordo com os resultados obtidos, a presença de confiança e comunicação na relação com os pais e pares (indicativas de uma vinculação segura) correlaciona-se negativamente com a perturbação de videojogos (corrobora H1), enquanto a presença de alienação nas relações com os pais (indicativa de uma vinculação de menor qualidade) está positivamente associada a este fenómeno. Além disso, foi identificada uma correlação de baixa magnitude entre a dimensão confiança da escala de vinculação aos pais e a média de horas de jogo, o que indica que relações de vinculação caracterizadas por maior confiança e respeito mútuo entre filhos e pais estão associadas a uma menor probabilidade de os adolescentes se envolverem no jogo de videojogos (Q3). Contrariamente, verificou-se que a idade de início de jogo de videojogos não se encontrava associada às relações de vinculação que os adolescentes estabelecem com os pais e os pares (Q3). À semelhança do presente estudo, Jauregui et al. (2019) encontraram correlações negativas entre a perturbação de videojogos e a vinculação aos pais e aos pares. A investigação tem apontado a teoria da vinculação como um modelo explicativo do papel desempenhado pelo padrão relacional que o adolescente mantém com os seus pais e pares nas adições comportamentais relacionadas com as tecnologias (Bowlby, 1969 citado por Ballarotto et al. 2018; Monacis et al., 2017a, 2017b). Perante emoções negativas decorrentes de uma vinculação insegura, ou seja, uma relação que carece de afetividade, confiança e comunicação aberta, o adolescente procura na tecnologia um refúgio para lidar com o desconforto (Soh et al., 2014). Neste contexto, os videojogos surgem como um mecanismo de *coping* desadaptativo que tem em vista a gestão emocional por parte do adolescente, sendo que, quanto menor a qualidade da vinculação, maior a quantidade de tempo destinada ao jogo de videojogos (Moawad, & Ebrahem, 2014). O adolescente vê no mundo virtual, em concreto nos videojogos, uma forma de satisfazer as suas necessidades de segurança emocional e relacionamentos satisfatórios. Ao obter um reforço positivo (emoções positivas) por meio dos

relacionamentos virtuais, procura investir nessa atividade, acabando por desenvolver um padrão de evitamento da relação com os pais e gerando, muitas das vezes, conflitos familiares (King & Delfabbro 2017). Pelo contrário, se o adolescente perceber uma vinculação segura, pautada por uma autoestima elevada e pela satisfação no relacionamento e partilha de sentimentos, terá menor probabilidade de desenvolver um comportamento disfuncional em relação aos videojogos (Monacis et al., 2017a).

Quanto aos estilos educativos parentais, foram também observadas correlações, na sua maioria, de baixa intensidade com a perturbação de videojogos. Um estilo parental autoritário, seja por parte da mãe ou do pai, está positivamente associado à perturbação de videojogos (corrobora H2), enquanto um estilo parental democrático, por parte da mãe, apresenta uma associação negativa com a perturbação de videojogos (corrobora H3). Especificamente, verificou-se que a subdimensão hostilidade verbal (característica de um estilo educativo parental autoritário), por parte da mãe e do pai se relacionam de forma positiva com a perturbação de videojogos, enquanto a subdimensão cedência de autonomia e participação democrática (característica de um estilo educativo parental democrático) se correlaciona negativamente. Ainda no que concerne aos estilos educativos parentais, verificou-se apenas uma associação negativa de baixa magnitude entre a subdimensão coerção física por parte do pai (característica do estilo parental autoritário) e a idade de início de jogo de videojogos (Q4). Este resultado sugere que a utilização da coerção física como forma de repreensão por parte do pai está relacionada com um início mais precoce na prática de videojogos em adolescentes. O estudo de Li et al. (2018) encontrou uma associação negativa entre um estilo parental com maior envolvimento afetivo e compreensão (característica de um estilo educativo democrático) e a adição à internet. Concretamente, a investigação desenvolvida por Ni et al. (2017) reforça o papel do afeto por parte da mãe na proteção, relativamente ao risco de desenvolvimento de uma perturbação de adição à internet. No estudo realizado por Rehbein e Baier (2013) citado por Schneider e colaboradores (2017), conclui-se que um estilo educativo parental democrático, ou seja, um estilo que envolve afetividade, incentivando a livre expressão dos sentimentos, desejos e opiniões do filho, ao mesmo tempo que existe uma imposição de regras e limites, por meio de explicações claras, se aliava a índices de utilização problemática de videojogos inferiores. Zhang e colaboradores (2015) relataram uma associação entre um estilo parental autoritário e a utilização disfuncional das novas tecnologias. Maftei e Enea (2020) citado por Muhamad e colaboradores (2021) especificam que a adoção de um

estilo educativo caracterizado por uma implementação rígida de regras e limites, muitas vezes pautada por críticas, tom de voz intimidante, agressão e aplicação de castigos sem espaço para diálogo, leva a que o filho contorne as regras em relação ao jogo de videogames, por sentir incompreensão e falta de afetividade por parte dos pais.

Efetivamente, um estilo educativo autoritário contribui para uma baixa autoestima no filho e a um leque de competências sociais limitado (Cohen & Rice, 1997) que, por sua vez, poderão ser fatores que poderão influenciar o envolvimento em videogames. Um outro estudo, de Wu e colaboradores (2016), indica que pais com uma atitude mais restritiva em relação ao jogo excessivo de videogames por parte dos filhos, frequentemente produz um efeito paradoxal, uma vez que essas restrições podem estimular ainda mais o desejo pelo jogo, dando origem a conflitos que se perpetuam.

No que diz respeito à comunicação na parentalidade, entre os adolescentes com idades dos 12 aos 19 anos, foram encontradas associações negativas, variando de intensidade baixa a moderada, das dimensões disponibilidade para a comunicação, confiança e partilha comunicacional (tanto do pai como da mãe), bem como das dimensões expressão de afeto/apoio emocional e metacomunicação (da mãe) com a perturbação de videogames (Q1). Estes resultados, embora não tenham sido encontradas associações nas dimensões comunicacionais parentais nos adolescentes de 10 e 11 anos, parecem plausíveis, uma vez que a literatura percebe a comunicação como uma dimensão inerente às relações de vinculação. Nessa linha, quanto maior for a capacidade de escuta atenta e ativa, a manutenção de uma comunicação aberta, clara e honesta entre filhos e pais, na qual seja possível uma livre expressão e discussão de preocupações e sentimentos pessoais, menor será a probabilidade de os adolescentes desenvolverem a perturbação de videogames. Em relação à comunicação entre pais e filhos, nos adolescentes com 10 e 11 anos de idade, encontrou-se uma correlação de magnitude moderada entre a dimensão disponibilidade parental para a comunicação por parte do pai e a média de horas diárias de jogo dos adolescentes (Q5), o que significa que uma maior disponibilidade e habilidade de escuta atenta por parte do pai está associada a menor probabilidade de os adolescentes dedicarem um grande número de horas aos videogames. Em relação à comunicação parento-filial, não se verificou a existência de literatura específica focalizando os videogames. No entanto, Smith e colaboradores (2015) referem no seu estudo que a discussão sobre cibersegurança dos pais com os filhos mostrou ser um fator preditor significativo das horas de jogo dos adolescentes. Além disso, Soh e colaboradores (2018) demonstraram que a qualidade da comunicação

entre pais e filhos desempenha um papel significativo no aumento da propensão dos adolescentes para desenvolverem uma dependência em relação à internet. Isso sugere que adolescentes que não experimentam um ambiente familiar que promova uma comunicação afetiva e saudável podem procurar preencher essa lacuna emocional recorrendo à internet como uma forma de satisfazer as suas necessidades psicológicas (Wang & Fredricks, 2014). Essa conexão entre a falta de comunicação interpessoal dentro da família e a procura de satisfação na internet destaca a importância de promover relacionamentos familiares abertos e apoiantes para ajudar a mitigar o risco de uma utilização abusiva dos videojogos entre os adolescentes.

No que tange às análises de diferenças em função do sexo dos adolescentes, foi encontrada uma diferença estatisticamente significativa na perturbação de videojogos, sendo as pontuações mais elevadas nos rapazes (corrobora H4, apesar de não se ter utilizado o número de casos com perturbação, cujo valor era insuficiente para a condução de uma análise estatística, mas sim as pontuações totais da ETV9-VR). Além desta diferença, notou-se também que a idade de início e a média diária de horas dedicadas aos videojogos variam entre os sexos, com os rapazes a jogar videojogos em idades mais precoces e por mais horas. Deste modo, estas evidências fornecem uma justificação plausível para o maior risco de desenvolvimento da perturbação de videojogos entre os rapazes. De acordo com o estudo de King & Delfabbro (2017), adolescentes que apresentam perturbação de videojogos têm uma tendência a ser do sexo masculino, passando, em média, mais de três horas por dia a jogar. Paulus e colaboradores (2018) referem a mesma preponderância do sexo masculino, com uma frequência cinco vezes superior dos rapazes, em crianças e adolescentes. Gómez-Gonzalvo e colaboradores (2020), assim como Hessel e colaboradores (2021), procuraram analisar o tempo de jogo de videojogos entre rapazes e raparigas, concluindo que os primeiros dedicam mais tempo a jogar. Uma possível justificação para a prevalência do sexo masculino em relação ao tempo de jogo e à perturbação de videojogos poderá ser a maior monitorização por parte dos pais sobre as raparigas, deixando o sexo masculino com maior liberdade para a utilização de videojogos, conforme indicado por Gómez-Gonzalvo e colaboradores (2020). Além disso, sabendo-se que existe uma maior monitorização parental em fases mais precoces (Choo et al., 2015) e sobre o sexo feminino, as raparigas iniciam a utilização de jogos em idade tardia e com menor frequência.

Quanto à vinculação, foi identificada uma diferença estatisticamente significativa na dimensão comunicação da escala de vinculação aos pares, com as raparigas a apresentar pontuações mais elevadas (corrobora parcialmente H5). Adicionalmente, no presente estudo não foram observadas diferenças significativas nas restantes dimensões que compõem a vinculação, o que sugere que as diferenças entre sexo, relatadas pela literatura, podem estar a esbater-se. No entanto, quando analisadas as pontuações médias em ambos os sexos, as raparigas continuam a obter pontuações mais altas na vinculação aos pares, enquanto na vinculação aos pais, as pontuações se revelam mais equitativas, com exceção da dimensão alienação, na qual as raparigas obtiveram pontuações mais elevadas. O resultado encontrado relativamente à dimensão comunicação da escala de vinculação aos pares, é suportado pelo estudo de Estévez et al. (2017), que verificou pontuações mais elevadas nas raparigas quanto à relação com os pares. Também Ballarotto et al. (2018) constatou que as raparigas evidenciam maior comunicação e, ainda, confiança na relação que mantêm com os pares. A literatura justifica este fenómeno com o facto de as raparigas apresentarem maior suscetibilidade nos relacionamentos interpessoais com os pares para a partilha de questões emocionais, enquanto os rapazes são mais orientados para objetos e formam relações para partilhar atividades (Sue et al., 2009). No que tange à vinculação aos pais, a investigação de Ballarotto et al., 2018 também constatou pontuações superiores de alienação nas raparigas.

Também nos estilos educativos parentais foram verificadas diferenças em função do sexo, especificamente nas subdimensões regulação (do estilo democrático) e coerção física (do estilo autoritário) em relação ao pai, bem como nas subdimensões regulação (estilo democrático), coerção física, hostilidade verbal e punição (do estilo autoritário) e na dimensão estilo autoritário em relação à mãe (Q6). Em todas estas diferenças, as pontuações foram mais elevadas nos rapazes, indicando que tanto o pai como a mãe direcionam um maior controlo na educação dos rapazes. Por um lado, os pais estabelecem regras e limites, explicando os motivos para que tal se verifique, mas, por outro lado, tendem igualmente a recorrer a métodos educativos marcados por criticismo, tom de voz intimidante, repreensão física e aplicação de castigos. Este resultado pode ser justificado pelo facto de os rapazes, em geral, tenderem a exibir uma postura mais desafiadora e rebelde em relação aos pais e estarem mais associados a problemas comportamentais. Efetivamente, a literatura refere que os rapazes evidenciam com maior frequência problemas de comportamentos de externalização (McGivern, 2017),

ou seja, manifestam agressividade, impulsividade e comportamentos delinquentes (Fonseca & Monteiro, 1999).

No que concerne à comunicação na parentalidade, entre os adolescentes com 10 e 11 anos, verificou-se uma diferença estatisticamente significativa na dimensão expressão de afeto/apoio emocional, tanto por parte do pai como da mãe, em função do sexo dos adolescentes, com as pontuações a mostrarem-se mais elevadas nas raparigas (Q7). Este resultado é corroborado pelo estudo de Patrick e colaboradores (2005), no qual foi observado que o sexo feminino relata uma comunicação mais frequente com ambos os pais em comparação com o sexo masculino, o que traduz uma maior afetividade, escuta ativa e comunicação aberta entre pais e filhas. À luz do presente estudo, os pais revelam um estilo parental mais autoritário em relação ao sexo masculino. Deste modo, a comunicação parento-filial entre pais e filhos do sexo masculino pode ficar comprometida pela adoção de uma educação marcada pela punição através de castigos e coerção física, sem deixar espaço para discussão aberta sobre os motivos associados à aplicação de regras e limites. Perante esta atitude, os rapazes podem sentir incompreensão e ausência de afetividade por parte dos progenitores, o que terá consequências na comunicação estabelecida entre ambos, originando um afastamento relacional. Adicionalmente, embora não se tenham verificado diferenças entre os sexos na dimensão disponibilidade parental para a comunicação, a análise das pontuações médias revelou que as raparigas percebem o pai como a figura parental com maior capacidade de escuta atenta e ativa, enquanto os rapazes atribuem essa característica à mãe. No grupo de adolescentes entre os 12 e os 19 anos, apesar de não se terem encontrado diferenças estatisticamente significativas, notou-se que, nas características comunicacionais do pai, os rapazes obtiveram pontuações superiores em todas as dimensões, com exceção da dimensão expressão de afeto/apoio emocional, na qual as pontuações eram equitativas entre os sexos. Contrariamente, nas características comunicacionais relativas à mãe, as pontuações apresentaram-se mais elevadas nas raparigas.

Além de se ter investigado as diferenças relacionadas ao sexo dos adolescentes, também se procurou analisar disparidades com base no estado civil dos pais. A literatura tem evidenciado que adolescentes cujos pais se encontram divorciados apresentam maiores níveis de perturbação de videojogos (Müller et al., 2015), justificando este fenómeno com o facto de os conflitos entre as figuras parentais, regra geral, serem mais frequentes, resultando em menor apoio e responsividade dos pais para

com os filhos (Peng et al., 2020). Consequentemente, os filhos veem nos videojogos e nas relações virtuais uma alternativa para preencherem esse vazio e gerirem as suas emoções. No entanto, no presente estudo não foram encontradas diferenças estatisticamente significativas na perturbação de videojogos em função dessa variável sociodemográfica (contraria H6). Este resultado revela uma atenuação das diferenças anteriormente encontradas na investigação, o que pode justificar-se pelo fenómeno do divórcio ser cada vez mais recorrente entre as famílias contemporâneas (Instituto Nacional de Estatística, 2021), sendo que por cada 100 casamentos há 60 divórcios (PORDATA, 2023). Assim, poderá estar a assistir-se a uma normalização deste acontecimento, adotando-se uma nova perspetiva e formas mais adaptativas de o enfrentar (Supratman, 2017). A consciencialização e ação voltada para o bem-estar dos filhos de pais divorciados, através de abordagens mais positivas. Por exemplo a guarda partilhada, que permite que os filhos mantenham laços sólidos com ambos os pais, proporcionando-lhes um ambiente familiar consistente e saudável, assim como reforça a importância das relações parento-filiais no desenvolvimento emocional das crianças e adolescentes (Bauserman, 2012). Além disso, tem-se assistido a um investimento cada vez maior em terapia familiar e acompanhamento psicoterapêutico dos filhos, tendo em vista fornecer um espaço seguro para que a família compreenda e lide com as mudanças emocionais e estruturais que o divórcio traz consigo. Deste modo, gera-se um ambiente familiar menos conflituoso e mais harmonioso, diminuindo os níveis de emocionalidade negativa nos filhos. Ademais, fruto do investimento dos pais no bem-estar dos filhos, estes poderão ser capazes de adotar estratégias mais adaptativas para gerir as suas emoções, ao invés de se refugiarem nos videojogos. Não obstante, ao examinar as pontuações médias de perturbação de videojogos obtidas no presente estudo, percebeu-se que estas se mantêm ligeiramente mais elevadas entre os filhos de pais solteiros, divorciados e/ou a viver separados.

No que diz respeito à vinculação aos pais, verificaram-se diferenças significativas em todas as suas dimensões, pelo que o resultado está em conformidade com a literatura. As pontuações médias da vinculação às figuras parentais mostraram-se mais elevadas entre os filhos de pais casados e/ou a viver juntos, exceto na dimensão alienação, na qual as pontuações eram mais baixas entre os filhos de pais casados e/ou que viviam juntos (corrobora H7). Isto é, os adolescentes cujos pais se encontram divorciados revelam menor qualidade de vinculação aos pais. De igual forma, Idrees e colaboradores (2021) constataram que crianças de núcleos familiares monoparentais

tendem a apresentar menor qualidade de vínculo com os pais, enquanto as que vivem com ambos os pais demonstram maior nível de confiança e uma comunicação mais eficaz no relacionamento. Além disso, Grusec e Hastings (2007) citado por Sodermans e colaboradores (2015) referem que quando não existe guarda partilhada, o facto de os filhos passarem menos tempo com um dos progenitores, reflete-se negativamente na qualidade da relação parento-filial.

Em relação aos estilos educativos parentais, não foram encontradas diferenças com base no estado civil dos pais dos adolescentes (contraria H8). No entanto, ao examinar as pontuações médias, verificou-se que em todas as subdimensões e nas dimensões estilo democrático e estilo autoritário da escala paterna, as pontuações eram superiores entre os filhos cujos pais estavam casados e/ou viviam juntos. Em relação à escala materna, as pontuações nas subdimensões cedência de autonomia e participação democrática (do estilo democrático) e coerção física (do estilo autoritário) eram igualmente mais elevadas entre os filhos de pais casados e/ou vivendo juntos. Por outro lado, as pontuações nas subdimensões apoio e afeto (características do estilo democrático), hostilidade verbal e punição (características do estilo autoritário) e na dimensão estilo autoritário eram mais altas entre os filhos cujos pais eram solteiros, divorciados e/ou viviam separados. No entanto, na subdimensão regulação (características do estilo democrático) e na dimensão estilo democrático da escala materna, as pontuações mostraram-se semelhantes, independentemente do estado civil dos pais. Assim, embora não se tenham verificado diferenças estatisticamente significativas, percebe-se que os resultados acabam por refletir, de certo modo, o que é referido na literatura, ou seja, adolescentes de pais divorciados tendem a considerá-los autoritários, ao passo que aqueles que vivem com ambos os pais, geralmente, os veem como mais democráticos (Idrees et al., 2021).

Também na variável comunicação parento-filial, apesar de não terem sido encontradas diferenças estatisticamente significativas, observaram-se algumas tendências interessantes (Q8). Entre os adolescentes com 10 e 11 anos, as pontuações nas dimensões disponibilidade e expressão do afeto/apoio emocional foram mais altas entre os filhos cujos pais estavam casados e/ou viviam juntos quando se tratava do pai, enquanto as pontuações nas mesmas dimensões, em relação à mãe, foram mais altas entre os filhos de pais solteiros, divorciados e/ou a viver separados. O resultado encontrado vai de encontro ao estudo de Cohen e colaboradores (2012), que explica esta tendência pelo facto de, mais frequentemente, os filhos ficarem à guarda da mãe.

Ademais, de acordo com Beck e Beck-Gernsheim (2002) citado por Sodermans e colaboradores (2015), as mães mantêm o seu papel central na família, sendo responsáveis por funções mais relacionadas à expressão, como ouvir os filhos e discutir emoções. Para os adolescentes entre os 12 e os 19 anos, as pontuações médias nas dimensões disponibilidade parental para a comunicação, expressão do afeto/apoio emocional, metacomunicação da escala do pai e a dimensão confiança/partilha comunicacional filial da escala da mãe apresentaram-se mais altas entre os filhos de pais solteiros, divorciados e/ou a viver separados. As pontuações das dimensões confiança/partilha comunicacional filial e padrão comunicacional negativo da escala do pai constaram-se mais altas entre os filhos de pais casados e/ou a viver juntos. Ademais, no que diz respeito às dimensões disponibilidade parental para a comunicação, expressão do afeto/apoio emocional e metacomunicação da escala da mãe, as pontuações dos adolescentes mostraram-se praticamente iguais, independentemente do estado civil dos pais. Desta forma, os resultados não se mostram coerentes entre si, dado que as dimensões revelam pontuações superiores, ora em relação a pais divorciados, ora em relação a pais casados. De facto, Portugal e Alberto (2019) chegaram à mesma conclusão, constatando que não identificaram divergências substanciais na comunicação entre pais e filhos ao comparar famílias divorciadas e famílias nucleares intactas. Como possível explicação, Supratman (2017) sugeriram que tal pode ser atribuído à evolução da sociedade e ao reconhecimento da família como um sistema flexível, capaz de se ajustar ao divórcio.

A par das análises anteriores foram igualmente realizadas análises de diferenças nas variáveis em estudo, com base na média diária de horas e na idade de início de jogo de videojogos. Em relação à perturbação de videojogos, foram observadas diferenças estatisticamente significativas em função das duas características do padrão de jogo (Q9), com as pontuações mais altas entre os adolescentes cujo tempo de jogo excedia o recomendado (duas horas) e os que começaram a jogar na 2^a infância (entre 3 e 5 anos), ou seja, em idades mais precoces. Estes resultados suportam a investigação que aponta uma associação entre a perturbação de videojogos e a idade de início, bem como com a média de horas diárias de jogo (APA, 2014; Beard et al., 2017; Mihara & Higuchi, 2017).

No que diz respeito à vinculação com os pais e os pares, apenas se verificou uma diferença estatisticamente significativa na dimensão confiança da escala dos pais em relação à média diária de horas de jogo de videojogos (Q10). As pontuações médias

foram mais altas entre os adolescentes que jogavam até duas horas diárias (tempo máximo recomendado). Nas outras dimensões, embora não se tenham encontrado diferenças, as pontuações médias foram mais altas entre os adolescentes que jogavam um número de horas inferior ou igual a duas horas diárias, exceto na dimensão alienação da escala dos pais, na qual as pontuações se mostraram superiores entre os adolescentes que jogavam acima do recomendado. Assim, estes resultados estão em linha com os resultados que constam na literatura, revelando uma associação entre a vinculação e um comportamento de jogo de videojogos excessivo, nomeadamente, as horas de jogo (Jauregui et al., 2019; Bowlby, 1969 citado por Ballarotto et al. 2018; Monacis et al., 2017a, 2017b; Moawad & Ebrahim, 2016). Em relação à idade de início de jogo, não se observaram quaisquer diferenças significativas na vinculação dos adolescentes com os pais e os pares. No entanto, ao analisar as pontuações médias das dimensões e do valor total das escalas, percebeu-se que estas foram mais elevadas na fase da 3ª infância (6 a 9 anos), com exceção da dimensão alienação da escala de vinculação aos pais, que foi mais alta na adolescência (10 a 15 anos). A literatura não destaca resultados relativamente a este item.

Quanto aos estilos educativos parentais, também não foram verificadas diferenças com base na média de horas diárias de jogo e na idade de início dos videojogos (Q11). Apesar disso, fazendo uma leitura das pontuações médias das subdimensões e dimensões dos estilos educativos parentais, tanto do pai quanto da mãe, estas apresentam-se superiores entre os adolescentes que jogavam mais do que o tempo recomendado. Pelo contrário, as subdimensões apoio e afeto, regulação e cedência de autonomia e participação democrática (do estilo democrático) tanto do pai quanto da mãe, bem como a dimensão estilo democrático da escala do pai, revelaram pontuações médias elevadas entre os adolescentes com um número médio de horas de jogo diárias até duas horas. Desta forma, os resultados obtidos revelam uma educação democrática entre os adolescentes que apresentam um tempo de jogo abaixo do tempo máximo recomendado (menor tempo de jogo), enquanto os adolescentes com um tempo de jogo que excede o recomendado (maior tempo de jogo) evidenciam uma educação autoritária, o que vai de encontro ao constatado noutras investigações (Zhang et al., 2015; Wu e colaboradores, 2016; Li et al., 2018). No que concerne à idade de início de jogo, as pontuações médias das subdimensões e dimensões demonstraram ser superiores durante a infância (3 a 9 anos) em comparação com a adolescência (10 aos 15 anos).

Este resultado pode ser sugestivo de maior monitorização parental em idades mais precoces, conforme evidenciado na literatura (Choo et al., 2015).

No que diz respeito à comunicação na parentalidade, nos adolescentes com 10 e 11 anos, apenas se constatou uma diferença estatisticamente significativa na dimensão disponibilidade parental para a comunicação do pai em relação à média de horas diárias de jogo (Q12), com pontuações mais altas entre os adolescentes que jogavam mais do que o recomendado. Nas outras dimensões (expressão do afeto/apoio emocional do pai e da mãe e disponibilidade parental para a comunicação da mãe), embora não tenham sido encontradas diferenças, percebeu-se que as pontuações médias se apresentavam mais elevadas entre os adolescentes com mais de duas horas de jogo diárias. Quanto aos adolescentes com idades entre 12 e 19 anos, não se encontraram diferenças, tendo por base a média de horas diárias de jogo (Q12). Não obstante, através da análise das pontuações médias das dimensões comunicacionais do pai e da mãe, percebeu-se que estas eram superiores entre os adolescentes com número de horas de jogo inferior ou igual a duas horas, com exceção da dimensão padrão comunicacional negativo do pai, na qual os adolescentes com tempo diário de jogo acima do recomendado obtiveram pontuações mais altas. Em relação à idade de início de jogo tanto os adolescentes com idade entre 10 e 11 anos, quanto os com idade entre 12 e 19 anos não apresentaram diferenças. Contudo, através pontuações médias obtidas pelos adolescentes com 10 e 11 anos, verificou-se que as pontuações da dimensão disponibilidade parental para a comunicação do pai foram mais altas na fase da 2ª infância (3 a 5 anos), enquanto a dimensão expressão do afeto/apoio emocional, tanto do pai quanto da mãe, apresentou pontuações mais elevadas na adolescência (10 a 15 anos). No que respeita aos adolescentes com idade entre 12 e 19 anos, as pontuações das dimensões comunicacionais apresentaram-se superiores na adolescência (10 a 15 anos), exceto a dimensão confiança/partilha comunicacional do pai, cujos valores foram mais elevados na fase da 3ª infância (6 a 9 anos), e a dimensão de metacomunicação do pai, cujas pontuações se mostraram sensivelmente iguais entre a 3ª infância (6 a 9 anos) e a adolescência (10 a 15 anos). Assim, analisando estes resultados, percebe-se que estes se mostram inconsistentes e não são suportados pela literatura. Seria expectável que os adolescentes com maior número de horas de jogo, evidenciassem uma comunicação mais deficitária e disfuncional, uma vez que esta se associa a comportamentos aditivos face às tecnologias (Soh et al., 2018). Contudo, uma possível justificação para os resultados obtidos, segundo King & Delfabbro (2017) seria o facto de os adolescentes

estarem dependentes dos pais, para financiar as suas atividades de jogo, através da compra de equipamento, *software* de jogos e taxas de subscrição. Neste sentido, a comunicação poderia ser utilizada como meio para obtenção desses benefícios.

Conclusão

A presente investigação permite concluir que a idade de início de utilização de videojogos é cada vez mais precoce. No entanto, não foram encontrados índices substanciais da existência de perturbação de videojogos na amostra deste estudo, uma vez que, na sua maioria, o tempo de jogo não excedia as indicações da Associação de Pediatria Americana (máximo de 2 horas diárias).

No que tange ao objetivo central da investigação, isto é, a análise das relações entre os construtos em estudo, concluiu-se que a perturbação de videojogos se associa positivamente com a média de horas de jogo e negativamente com a idade de início de jogo. Além disso, em conformidade com o que foi constado em investigações anteriores, a perturbação de videojogos encontra-se relacionada com a qualidade de vinculação aos pais e pares, com os estilos educativos parentais e com algumas dimensões que caracterizam a comunicação parento-filial. Especificamente, a perturbação de videojogos associa-se de forma negativa com uma vinculação de menor qualidade (insegura) com os pais e os pares e com uma comunicação menos disponível, aberta e afetiva com os pais. Quanto ao estilo educativo parental, percebeu-se que um estilo educativo autoritário está positivamente relacionado com a perturbação de videojogos.

Relativamente às análises de diferenças das variáveis estudadas em função de características sociodemográficas e aos padrões de jogo de videojogos, verificou-se que o sexo masculino apresenta maiores pontuações de perturbação de videojogos, uma idade de início de jogo mais precoce e um maior número de horas de jogo. Quanto à vinculação, as raparigas mostraram uma qualidade de vinculação aos pares superior, comparativamente com os rapazes, e os adolescentes com menor número de horas de jogo de videojogos apresentam melhor qualidade de vinculação aos pais. Em relação aos estilos educativos parentais, os rapazes apresentaram um maior controlo educativo (democrático e autoritário) por parte dos pais. Por fim, na comunicação na parentalidade, as raparigas apresentaram maiores índices de comunicação afetiva com os pais e os adolescentes de ambos os sexos com maior número de horas de jogo de videojogos evidenciaram uma maior disponibilidade para a comunicação por parte do pai.

É de ressaltar que o presente estudo enfrentou desafios significativos devido à escassez de investigações prévias na população portuguesa no que diz respeito à temática dos videojogos. Tal facto dificultou a análise e comparação dos resultados obtidos, uma vez que apenas foi possível realizar comparações com estudos conduzidos em populações estrangeiras. Além disso, destaca-se a possibilidade da desejabilidade social nas respostas dos adolescentes aos questionários, o que reforça a necessidade de cautela na interpretação dos resultados, especialmente quando se trata de medidas de autorrelato. Por fim, é importante ter em consideração que a amostra que foi possível recolher neste estudo foi de um tamanho reduzido (N inferior a 200 participantes), em relação ao que era pretendido, o que limita a generalização dos resultados para a população de adolescentes em Portugal.

Assim, em futuras investigações, sugere-se uma análise das variáveis abordadas na presente investigação em amostras maiores e mais consistentes, que possam validar e expandir as conclusões deste estudo. Além disso, considera-se pertinente explorar detalhadamente os padrões de vinculação, os estilos educativos parentais e a comunicação parento-filial com recurso a medidas qualitativas (e.g.: entrevistas) para obter dados mais aprofundados, que complementem a validade das respostas quantitativas. Seria ainda interessante comparar as perspetivas dos pais e dos adolescentes para melhor compreender as dinâmicas familiares em relação aos videojogos, assim como considerar o regime de guarda dos filhos, em casos de divórcio, de modo a perceber a forma como a estrutura familiar pode interferir no uso de videojogos e nas relações dos adolescentes. Por último, torna-se fundamental a condução de estudos longitudinais para compreender melhor a evolução dos construtos avaliados ao longo do tempo.

O estudo dos padrões e da perturbação de videojogos em adolescentes representa um campo de investigação de crescente relevância na prática psicológica contemporânea. Neste sentido, a presente investigação oferece uma compreensão aprofundada do comportamento dos adolescentes, dado que os videojogos se tornaram uma parte integral do seu tempo de lazer. Ao analisar os padrões de utilização de videojogos, os psicólogos podem identificar sinais precoces de comportamentos disfuncionais, possibilitando a elaboração de programas de intervenção e prevenção da adição e as suas consequências, procurando, por outro lado, promover hábitos de jogo saudáveis. Assim, a aposta contínua nesta área de investigação, especificamente em Portugal, contribui para o avanço do conhecimento da psicologia, culminando no

desenvolvimento de melhores práticas clínicas, de educação e prevenção em relação à utilização de videogames por adolescentes.

Referências Bibliográficas

- Afifi, T. D., Granger, D. A., Joseph, A., Denes, A., & Aldeis, D. (2014). The influence of divorce and parents' communication skills on adolescents' and young adults' stress reactivity and recovery. *Communication Research*, 42(7), 1009-1042.
<https://doi.org/10.1177%2F0093650213509665>
- Ainsworth, M. D. S. (1985). Attachments across the life span. *Bulletin of the New York Academy of Medicine*, 61(9), 792-812.
<https://www.ncbi.nlm.nih.gov/pmc/articles/PMC1911889/>
- Ainsworth, M. D. S., & Bowlby, J. (1991). An ethological approach to personality development. *American Psychologist*, 46(4), 333-341.
<https://doi.org/10.1037/0003-066X.46.4.333>
- Ainsworth, M. D. S., Blehar, M. C., Walters, E., & Wall, S. N. (2015). *A psychological study of the strange situation* (1st ed.). Psychology Press.
<https://doi.org/10.4324/9780203758045>
- Allen, J. P., MacElhaney, K. B., Land, D. J., Kupermic, G. P., Moore, C. W., O'Beirne-Kelly, H., & Kilmer, S. L. (2003). A secure base in adolescence: Markers of attachment security in the mother-adolescent relationship. *Child Development*, 74(1), 292-307. <https://doi.org/10.1111/1467-8624.t01-1-00536>
- Allen, J. P., Porter, M., McFarland, C., McElhaney, K. B., & Marsh, P. (2007). The relation of attachment security to adolescents' paternal and peer relationships, depression, and externalizing behavior. *Child Development*, 78(4), 1222-1239.
<https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2007.01062.x>
- Amaral, I., Reis, B., Lopes, P., & Quintas, C. (2017). Práticas e consumos dos jovens portugueses em ambientes digitais. *Estudos em Comunicação*, 24(0), 107-131.
<https://doi.org/10.20287/ec.n24.a06>
- Amato, P. R. (2000). The consequences of divorce for adults and children. *Journal of Marriage and Family*, 62(4), 1269-1287. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2000.01269.x>
- Amato, P. R., Loomis, L. S., & Booth, A. (1995). Parental divorce, marital conflict, and off-spring well-being during early adulthood. *Social Forces*, 73(3), 895-915.
<https://doi.org/10.1093/sf/73.3.895>

- American Psychiatric Association [APA]. (2014). *Manual de diagnóstico e estatística das perturbações mentais* (5ª ed.). Climepsi Editores.
- Anderson, E. L., Steen, E., & Stavropoulos, V. (2017). Internet use and problematic internet use: A systematic review of longitudinal research trends in adolescence and emergent adulthood. *International Journal of Adolescence and Youth*, 22(4), 430-454. <https://doi.org/10.1080/02673843.2016.1227716>
- Andrade, A. L. M., Bedendo, A., Enumo, S. R. F., & Micheli, D. D. (2018). Desenvolvimento cerebral na adolescência: Aspectos gerais e atualização. *Adolescência & Saúde*, 15(1), 62- 67. <https://cdn.publisher.gn1.link/adolescenciaesaude.com/pdf/v15s1a08.pdf>
- Andrade, M. J. (2018). *Guia para pais – Mundo dos videojogos, riscos e benefícios*. Federação Portuguesa de Desporto Eletrónico. https://erte.dge.mec.pt/sites/default/files/noticias/guia_para_pais.pdf
- Annear, K. D., & Yates, G. C. R. (2010). Restrictive and supportive parenting: Effects on children's school affect and emotional responses. *The Australian Educational Researcher*, 37(1), 63-82. <https://doi.org/10.1007/BF03216914>
- Antunes, J. (2019). Adição ao jogo - Novos desafios num velho problema. *Psicologia, Saúde & Doenças*, 20(1), 33-46. <http://dx.doi.org/10.15309/19psd200103>
- Armsden, G. C., & Greenberg, M. T. (1987). The inventory of parent and peer attachment: Individual differences and their relationship to psychological well-being in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence*, 16(5), 427–454. <https://link.springer.com/article/10.1007/BF02202939>
- Atkinson, L., Niccols, A., Paglia, A., Coolbear, J., Parker, K. C. H., Poulton, L., Guger, S., & Sitarenios, G. (2000). A meta-analysis of time between maternal sensitivity and attachment assessments: Implications for internal working models in infancy/toddlerhood. *Journal of Social and Personal Relationships*, 17(6), 791-810. <https://doi.org/10.1177/0265407500176005>
- Badenes-Ribera, L., Fabris, M. A., Gastaldi, F. G. M., Prino, L. E., & Longobardi, C. (2019). Parent and peer attachment as predictors of Facebook addiction symptoms in different developmental stages (early adolescents and adolescents). *Addictive Behaviors*, 95(0), 226-232. <https://doi.org/10.1016/j.addbeh.2019.05.009>
- Ballarotto, G., Volpi, B., Marzilli, E., & Tambelli, R. (2018). Adolescent internet abuse: A study on the role of attachment to parents and peers in a large community

- sample. *BioMed Research International*, 1-10. <https://doi.org/10.1155/2018/5769250>
- Barber, B. K., Stolz, H. E., Olsen, J. A., Collins, W. A., & Burchinal, M. (2005). Parental support, psychological control, and behavioral control: Assessing relevance across time, culture, and method. *Monographs of the Society for Research in Child Development*, 70(4), 1-137. <https://www.jstor.org/stable/3701442?seq=1>
- Bastaitis, K., & Mortelmans, D. (2017) Parenting and family structure after divorce: Are they related?. *Journal of Divorce & Remarriage*, 58(7), 542-558. <https://doi.org/10.1080/10502556.2017.1345200>
- Bauserman, R. (2012). A meta-analysis of parental satisfaction, adjustment, and conflict in joint custody and sole custody following divorce. *Journal of Divorce & Remarriage*, 53(6), 464-488. <https://doi.org/10.1080/10502556.2012.682901>
- Beard, C. L., Haas, A. L., Wickham, R. E., & Stavropoulos, V. (2017). Age of initiation and internet gaming disorder: The role of self-esteem. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 20(6), 397-401. <https://doi.org/10.1089/cyber.2017.0011>
- Becker-Stoll, F., Fremmer-Bombik, E., Wartner, U., Zimmermann, P., & Grossmann, K. E. (2008). Is attachment at ages 1, 6 and 16 related to autonomy and relatedness behavior of adolescents in interaction towards their mothers?. *International Journal of Behavioral Development*, 32(5), 372-380. <https://doi.org/10.1177/0165025408093654>
- Beirão, D., Sousa, T., Assunção, P., Malheiro, A., & Gonzaga, D. (2019). Perturbação de jogos de internet: Revisão da evidência científica. *Gazeta Médica*, 6(3), 169-178. <https://doi.org/10.29315/gm.v6i3.268>
- Booth, A., & Amato, P. R. (2001). Parental predivorce relations and offspring postdivorce well-being. *Journal of Marriage and Family*, 63(1), 197-212. <https://doi.org/10.1111/j.1741-3737.2001.00197.x>
- Brand, M., Young, K. S., Laier, C., Wölfling, K., & Potenza, M. N. (2016). Integrating psychological and neurobiological considerations regarding the development and maintenance of specific Internet-use disorders: An interaction of person-affect-cognition-execution (I-PACE) model. *Neuroscience & Biobehavioral Reviews*, 71(0), 252-266. <https://doi.org/10.1016/j.neubiorev.2016.08.033>

- Bretherton, I. (1990). Communication patterns, internal working models, and the intergenerational transmission of attachment relationships. *Infant Mental Health Journal*, 11(3), 237-252. [https://doi.org/10.1002/1097-0355\(199023\)11:3%3C237::AID-IMHJ2280110306%3E3.0.CO;2-X](https://doi.org/10.1002/1097-0355(199023)11:3%3C237::AID-IMHJ2280110306%3E3.0.CO;2-X)
- Caldas, I., & Reis, J. (2019). Uso problemático de videojogos na adolescência: Da literatura à experiência da consulta no CHPL. *Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente*, 10(2), 201-217. <https://doi.org/10.34628/4e3h-h108>
- Campana, K. L., Henderson, S., Stolberg, A. L., & Schum, L. (2008). Paired maternal and paternal parenting styles, child custody and children's emotional adjustment to divorce. *Journal of Divorce & Remarriage*, 48(3-4), 1-20. https://doi.org/10.1300/J087v48n03_01
- Carlo, G., White, R. M., Streit, C., Knight, G. P., & Zeiders, K. H. (2018). Longitudinal relations among parenting styles, prosocial behaviors, and academic outcomes in US Mexican adolescents. *Child Development*, 89(2), 577-592. <https://doi.org/10.1111/cdev.12761>
- Carr, A. (2006). *Family therapy: Concepts, process and practice* (2nd ed.). John Wiley & Sons. [https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=4y90tlXLxA4C&oi=fnd&pg=PR9&dq=Carr,+A.+\(2006\).+Family](https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=4y90tlXLxA4C&oi=fnd&pg=PR9&dq=Carr,+A.+(2006).+Family)
- Charlie, C. W. D., HyeKyung, C., & Khoo, A. (2011). Role of parental relationships in pathological gaming. *Procedia – Social and Behavioral Sciences*, 30(0), 1230–1236. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2011.10.238>
- Chase-Lansdale, P. L., Cherlin, A. J., & Kiernan, K. E. (1995). The long-term effects of parental divorce on the mental health of young adults: A developmental perspective. *Child Development*, 66(6), 1614-1634. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1995.tb00955.x>
- Chen, I. H., Lee, Z. H., Dong, X. Y., Gamble, J. H., & Feng, H. W. (2020). The influence of parenting style and time management tendency on internet gaming disorder among adolescents. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 17(23), 1-16. <https://www.mdpi.com/1660-4601/17/23/9120#>
- Cheung, C. S., Pomerantz, E. M., Wang, M., & Qu, Y. (2016). Controlling and autonomy-supportive parenting in the United States and china: Beyond

- children's reports. *Child Development*, 87(6), 1992-2007.
<https://doi.org/10.1111/cdev.12567>
- Chiu, S. I., Lee, J. Z., & Huang, D. H. (2004). Video game addiction in children and teenagers in Taiwan. *Cyberpsychology & Behavior*, 7(5), 571–581.
<https://doi.org/10.1089/cpb.2004.7.571>
- Choo, H., Sim, T., Liau, A. K. F., Gentile, D. A., & Khoo, A. (2015). Parental influences on pathological symptoms of video-gaming among children and adolescents: A prospective study. *Journal of Child and Family Studies*, 24(0), 1429–1441. <https://doi.org/10.1007/s10826-014-9949-9>
- Cicchetti, D., Toth, S.L., Lynch, M. (1995). Bowlby's Dream Comes Full Circle. In T. H. Ollendick, & R. J. Prinz (Eds.) *Advances in clinical child psychology* (pp. 1-75). Springer. https://doi.org/10.1007/978-1-4757-9044-3_1
- Cohen, D. A., & Rice, J. (1997). Parenting styles, adolescent substance use, and academic achievement. *Journal of Drug Education*, 27(2), 199-211.
<https://doi.org/10.2190%2FQPQQ-6Q1G-UF7D-5UTJ>
- Cohen, O., Leichtentritt, R. D., & Volpin, N. (2012). Divorced mothers' self-perception of their divorce-related communication with their children. *Child and Family Social Work*, 19(1), 34–43. <https://doi.org/10.1111/j.1365-2206.2012.00878.x>
- Costa, F. T. D., Teixeira, M. A. P., & Gomes, W. B. (2000). Responsividade e exigência: Duas escalas para avaliar estilos parentais. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 13(3), 465-473. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722000000300014>
- Costa, R. M., Patrão, I., & Machado, M. (2019). Problematic internet use and feelings of loneliness. *International Journal of Psychiatry in Clinical Practice*, 23(2), 160-162. <https://doi.org/10.1080/13651501.2018.1539180>
- Cruz, O., Canário, C., & Barbosa-Ducharne, M. (2018). Questionário de Estilos Educativos Parentais revisto (QEEP-r): Estudo psicométrico e análise da invariância da medida para mães e pais. *Análise Psicológica*, 3(36), 383- 407.
<https://doi.org/10.14417/ap.1453>
- Cruz, O., Raposo, J. V., Ducharne, M. A. B., Almeida, L. D. S., Teixeira, C. M. & Fernandes, H. M. (2011). Questionário de estilos educativos parentais (QEEP): Contributos para a validação factorial da versão portuguesa das parenting scales. *Revista Iberoamericana de Diagnóstico y Evaluación/Avaliação Psicológica*, 1(31), 157-176.
<https://www.redalyc.org/pdf/4596/459645439009.pdf>

- Dang, D. L., Zhang, M. X., Leong, K. K. H., & Wu, A. M. (2019). The predictive value of emotional intelligence for internet gaming disorder: A 1-year longitudinal study. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 16(15), 2762. <http://dx.doi.org/10.3390/ijerph16152762>
- Darling, N., & Steinberg, L. (1993). Parenting style as context: An integrative model. *Psychological Bulletin*, 113(3), 487-496. <https://doi.apa.org/doi/10.1037/0033-2909.113.3.487>
- Darvesh, N., Radhakrishnan, A., Lachance, C. C., Nincic, V., Sharpe, J. P., Ghassemi, M., Straus, A. E., & Tricco, A. C. (2020). Exploring the prevalence of gaming disorder an internet gaming disorder: A rapid scoping review. *Systematic Reviews*, 9(1), 1-10. <https://doi.org/10.1186/s13643-020-01329-2>
- Davis, R. A. (2001). A cognitive-behavioral model of pathological Internet use. *Computers in Human Behavior*, 17(2), 187-195. [https://doi.org/10.1016/S0747-5632\(00\)00041-8](https://doi.org/10.1016/S0747-5632(00)00041-8)
- Demetrovics, Z., Urbán, R., Nagygyörgy, K., Farkas, J., Griffiths, M. D., Pápay, O., Kökönyei, G., Felvinczi, K., & Oláh, A. (2012). The development of the problematic online gaming questionnaire (POGQ). *PloS One*, 7(5), e36417. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0036417>
- Dong, G., & Potenza, M. N. (2014). A cognitive-behavioral model of internet gaming disorder: Theoretical underpinnings and clinical implications. *Journal of Psychiatric Research*, 58(0), 7-11. <https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2014.07.005>
- Ducharne, M. A. B., Cruz, O., Marinho, S., & Grande, C. (2006). Questionário de estilos educativos parentais (QEEP). *Psicologia e Educação*, 5(1), 63-75. http://psicologiaeducacao.ubi.pt/Ficheiros/ArquivoHistorico/VOL5/PE%20VOL5%20N1/PE%20VOL5%20N1_index_7_.pdf
- Estevez, A., Jauregui, P., & Lopez-Gonzalez, H. (2019). Attachment and behavioral addictions in adolescents: The mediating and moderating role of coping strategies. *Scandinavian Journal of Psychology*, 60(4), 348-360. <https://doi.org/10.1111/sjop.12547>
- Estévez, A., Jáuregui, P., Sánchez-Marcos, I., López-González, H., & Griffiths, M. D. (2017). Attachment and emotion regulation in substance addictions and behavioral addictions. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(4), 534-544. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.086>

- Fam, J. Y. (2018). Prevalence of internet gaming disorder in adolescents: A meta-analysis across three decades. *Scandinavian Journal of Psychology*, 59(5), 524-531. <https://doi.org/10.1111/sjop.12459>
- Faria, J. N., & Rodrigues, P. (2019). Dependência de videojogos: Uma realidade emergente. In V. Calado (Org.). *Jogo, internet e outros comportamentos aditivos: Dossier temático*. Serviço de Intervenção nos Comportamentos Aditivos e nas Dependências. https://www.sicad.pt/BK/EstatisticaInvestigacao/EstudosConcluidos/Lists/SICA/D_ESTUDOS/Attachments/201/DossierJogoInternetOutrosCA_PT.PDF
- Fonseca, A. C. & Monteiro, C. M. (1999). Um Inventário de problemas do comportamento para crianças e adolescentes: O Youth Self-Report de Achenbach. *Psychologica*, 21(0), 79-96. <https://doi.org/10.594673932.1999.53846>
- Fortin, M. F., Côté, J. & Filion, F. (2009). *Fundamentos e etapas do processo de investigação* (N. Salgueiro, Trad). Lusodidacta. (Obra original publicada 2006).
- Furman, W., & Buhrmester, D. (1992). Age and sex differences in perceptions of networks of personal relationships. *Child Development*, 63(1), 103-115. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1992.tb03599.x>
- Gentile, D. (2009). Pathological video-game use among youth ages 8 to 18: A national study. *Psychological Science*, 20(5), 594-602. <https://doi.org/10.1111%2Fj.1467-9280.2009.02340.x>
- Gervasi, A. M., Marca, L. L., Costanzo, A., Pace, U., Guglielmucci, F., & Schimmenti, A. (2017). Personality and internet gaming disorder: A systematic review of recent literature. *Current Addiction Reports*, 4(0), 293-307. <https://doi.org/10.1007/s40429-017-0159-6>
- Gloger-Tippelt, G., & König, L. (2007). Attachment representations in 6-year-old children from one and two parent families in Germany. *School Psychology International*, 28(3), 313-330. <https://doi.org/10.1177%2F0143034307078540>
- Goede, I. H. A. D., Branje, S. J. T., & Meeus, W. H. J. (2009). Developmental changes in adolescents' perceptions of relationships with their parents. *Journal of Youth and Adolescence*, 38(1), 75-88. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10964-008-9286-7>
- Gómez-Gonzalvo, F., Molina, P., & Devís-Devís, J. (2020). Which are the patterns of video game use in Spanish school adolescents? Gender as a key

- factor. *Entertainment Computing*, 34(0), 100366.
<https://doi.org/10.1016/j.entcom.2020.100366>
- Griffiths, M. D., & Hunt, N. (1998). Dependence on computer games by adolescents. *Psychological Reports*, 82(2), 475-480.
<https://doi.org/10.2466%2Fpr0.1998.82.2.475>
- Grolnick, W. S., & Pomerantz, E. M. (2009). Issues and challenges in studying parental control: Toward a new conceptualization. *Child Development Perspectives*, 3(3), 165-170. <https://doi.org/10.1111/j.1750-8606.2009.00099.x>
- Hesselle LC, Rozgonjuk D, Sindermann C, Pontes HM, Montag C. (2021). The associations between Big Five personality traits, gaming motives, and self-reported time spent gaming. *Personality and Individual Differences*, 171(0), 110483. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2020.110483>
- Hillaker, B. D., Brophy-Herb, H. E., Villarruel, F. A., & Haas, B. E. (2008). The contributions of parenting to social competencies and positive values in middle school youth: Positive family communication, maintaining standards, and supportive family relationships. *Family Relations*, 57(5), 591-601.
<https://doi.org/10.1111/j.1741-3729.2008.00525.x>
- Hoeve, M., Dubas, J. S., Gerris, J. R. M., Van der Laan, P. H., & Smeenk, W. (2011). Maternal and paternal parenting styles: Unique and combined links to adolescent and early adult delinquency. *Journal of Adolescence*, 34(5), 813-827.
<https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2011.02.004>
- Idrees, M. N., Zahra, S. M., & Naeem, F. (2021). Perceived parenting styles and primary attachment styles of single and children living with both parents. *Journal of Pakistan Medical Association*, 71(6), 1540-1544.
<https://doi.org/10.47391/JPMA.626>
- Instituto Nacional de Estatística. (2021). *Censos 2021 – Divulgação dos Resultados Provisórios*.
https://www.ine.pt/xportal/xmain?xpid=INE&xpgid=ine_destaques&DESTAQUEsdest_boui=526271534&DESTAQUESmodo=2&xlang=pt
- Jeynes, W. H. (2016). Meta-analysis on the roles of fathers in parenting: Are they unique?. *Marriage & Family Review*, 52(7), 665-688.
<https://doi.org/10.1080/01494929.2016.1157121>

- Karaer, Y., & Akdemir, D. (2019). Parenting styles, perceived social support and emotion regulation in adolescents with internet addiction. *Comprehensive Psychiatry*, 92(0), 22–27. <https://doi.org/10.1016/j.comppsy.2019.03.003>
- Kapetanovic, S., Skoog, T. (2021). The role of the family's emotional climate in the links between parent-adolescent communication and adolescent psychosocial functioning. *Research on Child and Adolescent Psychopathology*, 49(0), 141–154. <https://link.springer.com/article/10.1007/s10802-020-00705-9#citeas>
- Kardefelt-Winther, D. (2014). A conceptual and methodological critique of internet addiction research: Towards a model of compensatory internet use. *Computers in Human Behavior*, 31(0), 351–354. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.10.059>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Features of parent-child relationships in adolescents with Internet gaming disorder. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15(0), 1270–1283. <https://doi.org/10.1007/s11469-016-9699-6>
- King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2019). *Internet gaming disorder: Theory, assessment, treatment, and prevention*. Elsevier. <https://vdoc.pub/download/internet-gaming-disorder-theory-assessment-treatment-and-prevention-5gedasej7s70>
- King, D. L., Delfabbro, P. H., Billieux, J., & Potenza, M. N. (2020). Problematic online gaming and the COVID-19 pandemic. *Journal of Behavioral Addictions*, 9(2), 184-186. <https://doi.org/10.1556/2006.2020.00016>
- Koehn, A. J., & Kerns, K. A. (2018) Parent-child attachment: Meta-analysis of associations with parenting behaviors in middle childhood and adolescence. *Attachment & Human Development*, 20(4), 378-405. <https://doi.org/10.1080/14616734.2017.1408131>
- Koga, Y., & Kawashima, D. (2019, July 26-31). Communications in Computer and Information Science. The relationship between video game play and suicide risk among Japanese young adults. In C. Stephanidis, & M. Antona (Eds.) *International Conference on Human-Computer Interaction* (pp. 309-314). Orlando, EUA. https://doi.org/10.1007/978-3-030-30712-7_39
- Kovess-Masfety, V., Keyes, K., Hamilton, A., Hanson, G., Bitfoi, A., Golitz, D., Koç, C., Kuijpers, R., Lesinskiene, S., Mihova, Z., Otten, R., Fermaniana, C., & Pez, O. (2016). Is time spent playing video games associated with mental health, cognitive and social skills in young children? *Social Psychiatry and Psychiatric*

- Epidemiology*, 51(3), 349-357. <https://link.springer.com/article/10.1007/s00127-016-1179-6>
- Kowert, R. & Oldmeadow, J. A. (2015). Playing for social comfort: Online video game play as a social accommodator for the insecurely attached. *Computers in Human Behavior*, 53(0), 556–566. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.05.004>
- Laghi, F., Pallini, S., Baumgartner, E., Guarino, A., & Baiocco, R. (2016). Parent and peer attachment relationships and time perspective in adolescence: Are they related to satisfaction with life?. *Time & Society*, 25(1), 24-39. <https://doi.org/10.1177%2F0961463X15577282>
- Laible, D. (2007). Attachment with parents and peers in late adolescence: Links with emotional competence and social behavior. *Personality and Individual Differences*, 43(5), 1185-1197. <https://doi.org/10.1016/j.paid.2007.03.010>
- Laible, D. J., Carlo, G., & Raffaelli, M. (2000). The differential relations of parent and peer attachment to adolescent adjustment. *Journal of Youth and Adolescence*, 29(1), 45-59. <https://doi.org/10.1023/A:1005169004882>
- Laible, D. J., Carlo, G., & Roesch, S. C. (2004). Pathways to self-esteem in late adolescence: The role of parent and peer attachment, empathy, and social behaviours. *Journal of Adolescence*, 27(6), 703-716. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2004.05.005>
- Laursen, B., & Collins, W. A. (2004). Parent-child communication during adolescence. In A. L. Vangelisti (Ed.). *Handbook of family communication* (pp. 333-348). Lawrence Erlbaum Associates. <https://books.google.com.br/books?hl=pt-PT&lr=&id=qCmRAgAAQBAJ&oi=fnd&pg=PA333&dq=Laursen+B,+Collins>
- LeBourgeois, M. K., Hale, L., Chan, A. M., Akacem, L. D., Montgomery-Downs, H. E., & Buxton, O. M. (2017). Digital media and sleep in childhood and adolescence. *Pediatrics*, 140(2), 92–96. <https://doi.org/10.1542/peds.2016-1758J>
- Lee, S.Y., Lee, H. K., & Choo, H. (2016). Typology of internet gaming disorder and its clinical implications. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 479-495. <https://doi.org/10.1111/pcn.12457>
- Li, C., Dang, J., Zhang, X., Zhang, Q., & Guo, J. (2014). Internet addiction among Chinese adolescents: The effect of parental behavior and self-control. *Computers in Human Behavior*, 41(0), 1-7. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.09.001>
- Li, S., Lei, H., & Tian, L. (2018). A meta-analysis of the relationship between parenting style and Internet addiction among mainland Chinese teenagers. *Social Behavior*

- and Personality: An International Journal*, 46(9), 1475-1487.
<https://doi.org/10.2224/sbp.7631>
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Deng, L. Y., & Zhang, J. T. (2012). Parent–adolescent communication, parental internet use and internet-specific norms and pathological internet use among Chinese adolescents. *Computers in Human Behavior*, 28(4), 1269–1275. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2012.02.010>
- Liu, Q. X., Fang, X. Y., Zhou, Z. K., Zhang, J. T., & Deng, L. Y. (2013). Perceived parent-adolescent relationship, perceived parental online behaviors and pathological internet use among adolescents: Gender-specific differences. *PloS One*, 8(0), e756. <https://doi.org/10.1371/journal.pone.0075642>
- Liu, S. (2022). Exploring relationships between peer attachment and adolescent behavioral problems. In A. Khalil & J. S. Zha (Ed.). *2022 8th International Conference on Humanities and Social Science Research (ICHSSR 2022)* (pp. 1199-1205). Atlantis Press. <https://dx.doi.org/10.2991/assehr.k.220504.218>
- Lo, S. K., Wang, C. C., & Fang, W. (2005). Physical interpersonal relationships and social anxiety among online game players. *Cyberpsychology & Behavior*, 8(1), 15-20. <https://doi.org/10.1089/cpb.2005.8.15>
- Lyons-Ruth, K., Bronfman, E., & Parsons, E. (1999). Maternal frightened or frightening, or atypical behavior and disorganized infant attachment patterns. *Monographs of Society for Research in Child Development*, 64(3), 67-96.
https://www.jstor.org/stable/pdf/3181559.pdf?refreqid=excelsior%3AAbdb32480327c30436e606dc38991c2d2&ab_segments=&origin=&acceptTC=1
- Mak, H. W., & Iacovou, M. (2019). Dimensions of the parent–child relationship: Effects on substance use in adolescence and adulthood. *Substance Use & Misuse*, 54(5), 724-736. <https://doi.org/10.1080/10826084.2018.1536718>
- Markham, M. S., Hartenstein, J. L., Mitchell, Y. T., & Aljayyousi-Khalil, G. (2017). Communication among parents who share physical custody after divorce or separation. *Journal of Family Issues*, 38(10), 1414–1442.
<https://doi.org/10.1177%2F0192513X15616848>
- McElhaney, K. B., Immele, A., Smith, F. D., & Allen, J. P. (2006). Attachment organization as a moderator of the link between friendship quality and adolescent delinquency. *Attachment & Human Development*, 8(1), 33-46.
<https://doi.org/10.1080/14616730600585250>

- McGivern, R. (2017). Stress response: Sex differences q. *Module in Neuroscience and Biobehavioral Psychology*, 0(0) 1-6. <http://dx.doi.org/10.1016/B978-0-12-809324-5.02865-0>
- McKinney, C., & Renk, K. (2008). Differential parenting between mothers and fathers: Implications for late adolescents. *Journal of Family Issues*, 29(6), 806-827. <https://doi.org/10.1177%2F0192513X07311222>
- McManus, T. G., & Nussbaum, J. F. (2011). Social support expectations and strategic ambiguity in parent-young adult child divorce-related stressor conversations. *Journal of Divorce and Remarriage*, 52(4), 244-270. <https://doi.org/10.1080/10502556.2011.585083>
- Meeus, W., Iedema, J., Maassen, G., & Engels, R. (2005). Separation–individuation revisited: On the interplay of parent–adolescent relations, identity and emotional adjustment in adolescence. *Journal of Adolescence*, 28(1), 89-106. <https://doi.org/10.1016/j.adolescence.2004.07.003>
- Mihara, S., & Higuchi, S. (2017). Cross-sectional and longitudinal epidemiological studies of Internet gaming disorder: A systematic review of the literature. *Psychiatry and Clinical Neurosciences*, 71(7), 425-444. <https://doi.org/10.1111/pcn.12532>
- Moawad, G. E., & Ebrahim, G. G. S. (2016). The Relationship between Use of Technology and Parent-Adolescents Social Relationship. *Journal of Education and Practice*, 7(14), 168-178. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1103022.pdf>
- Monacis, L., de Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2017a). Exploring individual differences in online addictions: The role of identity and attachment. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 15 (0), 853-868. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11469-017-9768-5>
- Monacis, L., De Palo, V., Griffiths, M. D., & Sinatra, M. (2017b). Social networking addiction, attachment style, and validation of the Italian version of the Bergen Social Media Addiction Scale. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(2), 178-186. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.023>
- Moreira, H., Fonseca, A., & Canavarro, M. C. (2017). Assessing attachment to parents and peers among children and adolescents: Validation of the Portuguese version of the People in My Life Questionnaire. *Journal of Child and Family Studies*, 26(5), 1318–1333. <https://doi.org/10.1007/s10826-017-0654-3>

- Morrison, S. C., Fife, S. T., & Hertlein, K. M. (2017). Mechanisms behind prolonged effects of parental divorce: A phenomenological study. *Journal of Divorce & Remarriage*, 58(1), 44-63. <https://doi.org/10.1080/10502556.2016.1262652>
- Moura, O., & Matos, P. M. (2008). Vinculação aos pais, divórcio e conflito interparental em adolescentes. *Psicologia*, 22(1), 127-152. <https://doi.org/10.17575/rpsicol.v22i1.341>
- Mota, C. P. & Matos, P. M. (2013). Peer attachment, coping, and self-esteem in institutionalized adolescents: The mediating role of social skills. *European Journal of Psychology of Education*, 28(0), 87–100. <https://doi.org/10.1007/s10212-012-0103-z>
- Müller, K. W., Janikian, M., Dreier, M., Wölfling, K., Beutel, M. E., Tzavara, C., Richardson, C., & Tsitsika, A. (2015). Regular gaming behavior and internet gaming disorder in European adolescents: Results from a cross-national representative survey of prevalence, predictors, and psychopathological correlates. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 24(0), 565–57. <https://doi.org/10.1007/s00787-014-0611-2>
- Nickerson, A. B., & Nagle, R. J. (2005). Parent and peer attachment in late childhood and early adolescence. *Journal of Early Adolescence*, 25(2), 223-249. <https://doi.org/10.1177/0270272431604274174>
- Ni, X., Qian, Y., & Wang, Y. (2017). Factors affecting pathological Internet use among Chinese university students. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 45(7), 1057-1068. <https://doi.org/10.2224/sbp.6039>
- Nogueira, M., Faria, H., Vitorino, A., Silva, F. G., & Neto, A. S. (2019). Addictive video game use: An emerging pediatric problem? *Acta Médica Portuguesa*, 32(3), 183-188. <https://doi.org/10.20344/amp.10985>
- Nunes, F., & Mota, C. P. (2018). Parenting Styles and Dimensions Questionnaire – adaptação da versão portuguesa de heterorrelato. *Revista Colombiana de Psicología*, 27(1), 117-131. <https://doi.org/10.15446/rcp.v27n1.64621>
- Odacı, H., & Çıkrıkçı, Ö. (2014). Problematic internet use in terms of gender, attachment styles and subjective well-being in university students. *Computers in Human Behavior*, 32(0), 61-66. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2013.11.019>
- Oliveira, E. A. D., Marin, A. H., Pires, F. B., Frizzo, G. B., Ravello, T., & Rossato, C. (2002). Estilos parentais autoritário e democrático-recíproco intergeracionais, conflito conjugal e comportamentos de externalização e

- internalização. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 15(1), 1-11.
<https://doi.org/10.1590/S0102-79722002000100002>
- Organização Mundial da Saúde [OMS]. (2002). Adolescent Friendly Health Services — An Agenda for Change. <https://apps.who.int/iris/handle/10665/67923>
- Organização Mundial da Saúde [OMS]. (2021, November 17). *Adolescent mental health*. <https://www.who.int/news-room/fact-sheets/detail/adolescent-mental-health>
- Organização Mundial da Saúde [OMS]. (2019). *International statistical classification of diseases and related health problems* (11th ed.). <https://icd.who.int/>
- Pallant, J. (2011). *SPSS SURVIVAL MANUAL. A step by step guide to data analysis using SPSS*. (4th ed.). Allen & Unwin.
- Patrão, I., & Hubert, P. (2016). Os comportamentos e as preferências online dos jovens portugueses: O jogo online e as redes sociais. In I. Patrão & D. Sampaio (Coord.). *Dependências online: O poder das tecnologias* (pp. 97-116). PACTOR.
- Patrão, I., Machado, M., & Brito, R. (2016). O funcionamento familiar, o bem-estar e o uso da internet. In I. Patrão & D. Sampaio (Coord.). *Dependências online: O poder das tecnologias* (pp. 133-149). PACTOR.
- Patrão, I., Reis, J., Madeira, L., Paulino, M. C. S., Barandas, R., Sampaio, D., Moura, B., Gonçalves, J., & Carmenates, S. (2016). Avaliação e intervenção terapêutica na utilização problemática da internet (UPI) em jovens: Revisão da literatura. *Revista de Psicologia da Criança e do Adolescente*, 7(1-2), 221-243.
<https://doi.org/10.34628/0e68-w454>
- Patrick, M. R., Snyder, J., Schrepferman, L. M., & Snyder, J. (2005). The joint contribution of early parental warmth, communication and tracking, and early child conduct problems on monitoring in late childhood. *Child Development*, 76(5), 999-1014. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.2005.00893.x>
- Paulus F. W., Ohmann S., Gontard A. V., & Popow, C. (2018). Internet gaming disorder in children and adolescents: A systematic review. *Developmental Medicine & Child Neurology*, 60(7), 645–59.
<https://onlinelibrary.wiley.com/doi/epdf/10.1111/dmcn.13>
- Peng, J., Guo, W., Zhao, L., Han, X., & Wu, S. (2020). Short Boredom Proneness Scale: Adaptation and validation of a Chinese version with college

- students. *Social Behavior and Personality: An International Journal*, 48(2), 1-8.
<https://doi.org/10.2224/sbp.8968>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2015). Measuring DSM-5 internet gaming disorder: Development and validation of a short psychometric scale. *Computers in human Behavior*, 45(0), 137-143. <https://doi.org/10.1016/j.chb.2014.12.006>
- Pontes, H. M., & Griffiths, M. D. (2016). Portuguese validation of the internet gaming disorder scale – short-form. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 19(4), 288-293. <https://doi.org/10.1089/cyber.2015.0605>
- Pontes, H. M., Kiraly, O., Demetrovics, Z., & Griffiths, M. D. (2014). The conceptualisation and measurement of DSM-5 internet gaming disorder: The development of the IGD-20 Test. *PloS One*, 9(10), e110137.
<https://doi.org/10.1371/journal.pone.0110137>
- PORDATA. (2023). Números de divórcios por 100 casamentos?
<https://www.pordata.pt/portugal/numero+de+divorcios+por+100+casamentos-531>
- Portugal, A., & Alberto, I. M. (2013). Caracterização da comunicação entre progenitores e filhos em idade escolar: Estudo com uma amostra portuguesa. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 29(4), 381-391. <https://doi.org/10.1590/S0102-37722013000400004>
- Portugal, A., & Alberto, I. M. (2012). Comunicação entre pais e filhos: Estudo das dimensões comunicacionais na relação parento-filial. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 26(3), 479–487. <https://doi.org/10.1590/S0102-79722013000300007>
- Portugal, A. P. M., & Alberto, I. M. M. (2014). Escala de avaliação da comunicação na parentalidade (COMPA): Desenvolvimento e validação de uma medida da comunicação parento-filial. *Avances en Psicología Latinoamericana*, 32(1), 85-103. <http://dx.doi.org/10.12804/apl32.1.2014.06>
- Portugal, A. P. M., & Alberto, I. M. M. (2019). Parent-child communicational characteristics: A comparison study between subjects from post-divorce and intact nuclear families. *Journal of Divorce & Remarriage*, 60(7), 566-582.
<https://doi.org/10.1080/10502556.2019.1627163>
- Reichert, C. B., & Wagner, A. (2007). Autonomia na adolescência e sua relação com os estilos parentais. *Psico*, 38(3), 292-299.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5161627>

- Reiner, I., Tibubos, A. N., Hardt, J., Müller, K., Wölfling, K., & Beutel, M. E. (2017). Peer attachment, specific patterns of internet use and problematic internet use in male and female adolescents. *European Child & Adolescent Psychiatry*, 26(10), 1257-1268. <https://doi.org/10.1007/s00787-017-0984-0>
- Ridenour, T. A., Greenberg, M. T., & Cook, E. T. (2006). Structure and validity of people in my life: A self-report measure of attachment in late childhood. *Journal of Youth and Adolescence*, 35(0), 1027-1053. <https://doi.org/10.1007/s10964-006-9070-5>
- Riesch, S. K., Anderson, L. S., & Krueger, H. A. (2006). Parent-child communication processes: Preventing children's health-risk behavior. *Journal for Specialists in Pediatric Nursing*, 11(1), 41-56. <https://doi.org/10.1111/j.1744-6155.2006.00042.x>
- Rikkers, W., Lawrence, D., Hafekost, J., & Zubrick, S. R. (2016). Internet use and electronic gaming by children and adolescents with emotional and behavioural problems in Australia – Results from the second child and adolescent survey of mental health and wellbeing. *BMC Public Health*, 16(0), 399-415. <https://doi.org/10.1186/s12889-016-3058-1>
- Robinson, C. C., Mandleco, B., Olsen, S. F., & Hart, C. H. (1995). Authoritative, authoritarian, and permissive parenting practices: Development of a new measure. *Psychological Reports*, 77(3), 819-830. <https://doi.org/10.2466/pr0.1995.77.3.819>
- Rocha, M. (2008). *O desenvolvimento das relações de vinculação na adolescência: Associações entre contextos relacionais com pais, pares e par amoroso*. [Dissertação de doutoramento, Universidade do Porto]. <https://repositorio-aberto.up.pt/bitstream/10216/22939/2/29755.pdf>
- Rocha, M., Mota, C. P., & Matos, P. M. (2011) Vinculação à mãe e ligação aos pares na adolescência: O papel mediador da auto-estima. *Análise Psicológica*, 9(2), 185-200. <http://dx.doi.org/10.14417/ap.47>
- Sampaio, D. (2014). Adolescência e psiquiatria – Algumas reflexões. In M. L. Figueira, D. Sampaio, & P. Afonso (Coord.). *Manual de psiquiatria clínica* (pp. 45-50). Lidel.
- Sangawi, H., Adams, J., & Reissland, N. (2016). The impact of parenting styles on children developmental outcome: The role of academic self-concept as a

mediator. *International Journal of Psychology*, 53(5), 379-387.

<https://doi.org/10.1002/ijop.12380>

Sanjeevan, D., & de Zoysa, P. (2018). The association of parenting style on depression, anxiety and stress among Tamil speaking adolescents in the Colombo city. *Sri Lanka journal of child health*, 47(4), 342-347.

<http://doi.org/10.4038/sljch.v47i4.8597>

Saunders, J. B., Hao, W., Long, J., King, D. L., Mann, K., Fauth-Bühler, M., Rumpf, H. J., Bowden-Jones, H., Rahimi-Movaghar, A., Chung, T., Chan, E., Bahar, N., Achab, S., Lee, H. K., Potenza, M., Petry, N., Spritzer, D., Ambekar, A., Derevensky, J., Griffiths, M. D., Pontes, H. M., Kuss, D., Higuchi, S., Mihara, S., Assangangkornchai, S., Sharma, M., Kashef, A. L., Ip, P., Farrell, M., Scafato, E., Carragher, N., & Poznyak, V. (2017). Gaming disorder: Its delineation as an important condition for diagnosis, management, and prevention. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 271-279.

<https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.039>

Scherger, S. (2023, April 17). *6 tips to reduce children's screen time*. Mayo Clinic Health System. <https://www.mayoclinichealthsystem.org/hometown-health/speaking-of-health/6-tips-to-reduce-childrens-screen-time>

Schneider, L. A., King, D. L., & Delfabbro, P. H. (2017). Family factors in adolescent problematic Internet gaming: A systematic review. *Journal of Behavioral Addictions*, 6(3), 321–333. <https://doi.org/10.1556/2006.6.2017.035>

Schoppe-Sullivan, S. J., Diener, M. L., Mangelsdorf, S. C., Brown, G. L., McHale, J. L., & Frosch, C. A. (2006). Attachment and sensitivity in family context: The roles of parent and infant gender. *Infant and Child Development*, 15(4), 367-385.

<https://doi.org/10.1002/icd.449>

Simcharoen, S., Pinyopornpanish, M., Haoprom, P., Kuntawong, P., Wongpakaran, N., & Wongpakaran, T. (2018). Prevalence, associated factors and impact of loneliness and interpersonal problems on internet addiction: A study in Chiang Mai medical students. *Asian Journal of Psychiatry*, 31(0), 2-7.

<https://doi.org/10.1016/j.ajp.2017.12.017>

Smith, L. J., Gradisar, M., & King, D. L. (2015). Parental influences on adolescent video game play: A study of accessibility, rules, limit setting, monitoring, and cybersafety. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 18(5), 273-279. <https://doi.org/10.1089/cyber.2014.0611>

- Soares, D., & Almeida, L. (2011, setembro 7-9). Percepção dos estilos educativos parentais: Sua variação ao longo da adolescência. In *Libro de actas do XI Congreso Internacional Galego-portugués de Psicopedagogia* (pp. 4071–4083). Corunha, Espanha. <https://hdl.handle.net/1822/15346>
- Sodermans, A. K., Botterman, S., Havermans, N., & Matthijs, K. (2015). Involved fathers, liberated mothers? Joint physical custody and the subjective well-being of divorced parents. *Social Indicators Research*, *122*(0), 257-277. <https://link.springer.com/article/10.1007/s11205-014-0676-9>
- Soh, P. C. H., Charlton, J. P., & Chew, K. W. (2014). The influence of parental and peer attachment on Internet usage motives and addiction. *First Monday*, *19*(7). <https://doi.org/10.5210/fm.v19i7.5099>
- Soh, P. C. H., Chew, K. W., Koay, K. Y., & Ang, P. H. (2018). Parents vs peers' influence on teenagers' Internet addiction and risky online activities. *Telematics and Informatics*, *35*(1), 225-236. <https://doi.org/10.1016/j.tele.2017.11.003>
- Steinberg, L., Lamborn, S. D., Darling N., Mounts, N. S., Dornbusch, S. M. (1994). Over-time changes in adjustment and competence among adolescents from authoritative, authoritarian, indulgent and neglectful families. *Child Development*, *65*(3), 754-770. <https://doi.org/10.1111/j.1467-8624.1994.tb00781.x>
- Stubblefield, S., Datto, G., Phan, T. L. T., Werk, L. N., Stackpole, K., Siegel, R., Stratbucker, W., Tucker, J. M., Christison, A., L., Hossain, J., & Gentile, D. A. (2017). Problem video gaming among children enrolled in tertiary weight management programs. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, *20*(2), 109-116. <https://doi.org/10.1089/cyber.2016.0386>
- Supratman, L. P. (2017) A changing paradigm of interpersonal communication in divorce family. In *International Conference on Communication and Media. International Communication Association Regional Conference (i-COME'16)*, (2016, september 18-20). Kuala Lumpur. <https://doi.org/10.1051/shsconf/20173300042>
- Su, R., Rounds, J., & Armstrong, P. I. (2009). Men and things, women and people: A meta-analysis of sex differences in interests. *Psychological Bulletin*, *135*(6), 859–884. <https://doi.org/10.1037/a0017364>

- Tereno, S., & Matos, I. (2017). Contributos da teoria da vinculação para a prática desenvolvimental. *Análise Psicológica*, 35(4), 409-423.
<https://doi.org/10.14417/ap.1115>
- Thomson, E., Hanson, T. L., & McLanahan, S. S. (1994). Family structure and child well-being: Economic resources vs. parental behaviors. *Social Forces*, 73(1), 221–242. <https://doi.org/10.1093/sf/73.1.221>
- Tomé, G., Matos, M. G. D., Camacho, I., Simões, C., & Diniz, J. A. (2012). Portuguese adolescents: The importance of parents and peer groups in positive health. *The Spanish Journal of Psychology*, 15(3), 1315-1324.
https://doi.org/10.5209/rev_SJOP.2012.v15.n3.39417
- Tullett-Prado, D., Stavropoulos, V., Mueller, K., Sharples, J., & Footitt, T. A. (2021). Internet gaming disorder profiles and their associations with social engagement behaviours. *Journal of Psychiatric Research*, 138(0), 393-403.
<https://doi.org/10.1016/j.jpsychires.2021.04.037>
- Turner, N. E., Paglia-Boak, A., Ballon, B., Cheung, J. T. W., Adlaf, E. M., Henderson, J., Chan, V., Rehm, J., Hamilton, H., & Mann, R. E. (2012). Prevalence of problematic video gaming among Ontario adolescents. *International Journal of Mental Health and Addiction*, 10(0), 877– 889. <https://doi.org/10.1007/s11469-012-9382-5>
- Wang, C. W., Chan, C. L. W., Mak, K. K., Ho, S. Y., Wong, P. W. & Ho, R. T. H. (2014). Prevalence and correlates of video and internet gaming addiction among Hong Kong adolescents: A pilot study. *The Scientific World Journal*, 2014(0), 1– 9. <https://doi.org/10.1155/2014/874648>
- Wang, M. T., & Fredricks, J. A. (2014). The reciprocal links between school engagement, youth problem behaviors, and school dropout during adolescence. *Child Development*, 85(2), 722-737. <https://doi.org/10.1111/cdev.12138>
- Wartberg, L., Kammerl, R., Rosenkranz, M., Hirschhäuser, L., Hein, S., Schwinge, C., Petersen, K. U., & Thomasius, R. (2014). The interdependence of family functioning and problematic internet use in a representative quota sample of adolescents. *Cyberpsychology, Behavior, and Social Networking*, 17(1), 14-18.
<https://doi.org/10.1089/cyber.2012.0494>
- Wartberg, L., Kriston, L., Kramer, M., Schwedler, A., Lincoln, T. M., & Kammerl, R. (2017). Internet gaming disorder in early adolescence: Associations with

- parental and adolescent mental health. *European Psychiatry*, 43(0), 14-18.
<https://doi.org/10.1016/j.eurpsy.2016.12.013>
- Wu, C. S. T., Wong, H. T., Yu, K. F., Fok, K. W., Yeung, S. M., Lam, C. H., & Liu, K. M. (2016). Parenting approaches, family functionality, and Internet addiction among Hong Kong adolescents. *BMC Pediatrics*, 16(0), 130-140.
<https://doi.org/10.1186/s12887-016-0666-y>
- Young, K. S. (1998). Internet addiction: The emergence of a new clinical disorder. *CyberPsychology and Behavior*, 1(3), 237-244.
<https://doi.org/10.1089/cpb.1998.1.237>
- Yu, H., & Cho, J. (2016). Prevalence of internet gaming disorder among Korean adolescents and associations with non-psychotic psychological symptoms, and physical aggression. *American Journal of Health Behavior*, 40(6), 705-716.
<https://doi.org/10.5993/AJHB.40.6.3>
- Yusuf, M. S., & Sim, C. C. (2016). Relationship between parenting satisfaction and parenting styles of working mothers in a university in Malaysia. *Jurnal Psikoislamedia*, 1(2), 279-289.
<http://dx.doi.org/10.22373/psikoislamedia.v1i2.915>
- Zhang, H., Li, D., & Li, X. (2015). Temperament and problematic Internet use in adolescents: A moderated mediation model of maladaptive cognition and parenting styles. *Journal of Child and Family Studies*, 24(7), 1886-1897.
<https://doi.org/10.1007/s10826-014-9990-8>

Anexos

Anexo A

Autorização para Uso do Questionário Pessoas na Minha Vida

Pedido de autorização para uso da Pessoas na Minha Vida - Escala de vinculação aos pais e aos pares para crianças e adolescentes Caixa de entrada

Ana Margarida Ribeiro <anamargamr@gmail.com>
para hmoreira, Berta

17 de mai. de 2022 18:27

Cara Prof. Doutora Helena Moreira,

Sou aluna do 1º ano do 2º Ciclo em Psicologia Clínica e da Saúde da Universidade Católica Portuguesa, Centro Regional de Braga, e no âmbito da Unidade Curricular de Metodologias Avançadas de Investigação II pretendo estudar a Vinculação aos Pais, os Estilos Parentais e a Comunicação na Parentalidade como fatores etiológicos na Perturbação de Jogos de Internet em Adolescentes, sob a orientação da Prof. Doutora Berta Rodrigues Maia.

Neste sentido, venho por este meio pedir-lhe autorização para usar a Pessoas na Minha Vida - Escala de Vinculação aos Pais e aos Pares para crianças e adolescentes que validou em 2017. Caso me autorize a usar a escala agradeço que me possa facultá-la juntamente com a grelha de cotação/interpretação.

Muito grata pela atenção,
Ana Margarida Ribeiro

Helena Moreira <helena.tcmoreira@gmail.com>
para mim, hmoreira, Berta

17 de mai. de 2022 20:03

Cara Ana Margarida Ribeiro,

Agradeço o seu contacto.

Conforme solicitado, junto envio a escala e os procedimentos de cotação.

Com votos de um bom trabalho,
Helena Moreira

Às 18:27 de 17/05/22, Ana Margarida Ribeiro escreveu:

...
--
Helena Moreira, PhD
Assistant Professor
Faculty of Psychology and Education Sciences, University of Coimbra, Portugal
CINEICC [Center for Research in Neuropsychology and Cognitive-Behavioural Intervention]

<http://cineicc.uc.pt/>
<http://www.fpce.uc.pt/saude/index.html>
https://www.researchgate.net/profile/Helena_Moreira/research

4 anexos • Anexos verificados pelo Gmail



Ana Margarida Ribeiro <anamargamr@gmail.com>
para Helena

18 de mai. de 2022 10:18

Cara Prof. Doutora Helena Moreira,

Muito obrigada pela resposta positiva e tão célere.

Atenciosamente,
Ana Margarida Ribeiro

...

Anexo B**Autorização para Uso da Versão Portuguesa de Heterorrelato do *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version*****AUTORIZAÇÃO**

Declaro que autorizo a aluna *Ana Margarida Ribeiro da Universidade Católica Portuguesa, Centro Regional de Braga* a utilizar o instrumento *Parenting Styles and Dimensions Questionnaire – Short Form (PSDQ) – versão de heterorrelato* (Nunes & Mota, 2018), no âmbito do seu projeto de mestrado em Psicologia Clínica e da Saúde.

Porto, 11 de Novembro de 2022



Dr^a Filipa Nunes

Anexo C

Autorização para Uso da Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade

Pedido de autorização para uso da Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade

Caixa de entrada x

A Ana Margarida Ribeiro <anamargamr@gmail.com>
para aaldaportugal, Berta ▾

ter., 17 de mai. 18:29 ☆ ↶ ⋮

Cara Prof. Doutora Alda Portugal,

Sou aluna do 1º ano do 2º Ciclo em Psicologia Clínica e da Saúde da Universidade Católica Portuguesa, Centro Regional de Braga, e no âmbito da Unidade Curricular de Metodologias Avançadas de Investigação II pretendo estudar a Vinculação aos Pais, os Estilos Parentais e a Comunicação na Parentalidade como fatores etiológicos na Perturbação de Jogos de Internet em Adolescentes, sob a orientação da Prof. Doutora Berta Rodrigues Maia.

Neste sentido, venho por este meio pedir-lhe autorização para usar a Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade que validou em 2014. Caso me autorize a usar a escala agradeço que me possa facultá-la juntamente com a grelha de cotação/interpretação.

Muito grata pela atenção,

Ana Margarida Ribeiro

A Alda Portugal <aaldaportugal@gmail.com>
para mim ▾

qua., 18 de mai. 18:13 ☆ ↶ ⋮

Boa tarde Margarida,

Temos muito gosto em disponibilizar a escala COMPA para que possa ser utilizada no seu estudo. Para o efeito, enviamos as diversas versões da escala (enviamos em formato word para facilitar qualquer necessidade de formatação), bem como, artigos científicos que facilitam a sua compreensão (onde constam, também, os dados psicométricos da escala).

Em contrapartida, gostaríamos de fazer-lhe dois pedidos: (a) o preenchimento do formulário que envio em anexo para que possa ter uma noção dos trabalhos que estão a ser efetuados com a escala COMPA e (b) a informação dos resultados provenientes do estudo (quando este estiver concluído).

Desejamos-lhe sucesso para o seu projeto,

Alda Portugal

9 anexos • Anexos verificados pelo Gmail ⓘ



A Ana Margarida Ribeiro <anamargamr@gmail.com>
para Alda ▾

sex., 20 de mai. 19:58 ☆ ↶ ⋮

Cara Prof. Doutora Alda Portugal,

Fico muito agradecida pela resposta positiva e tão célere. Agradeço também a partilha de material de apoio para compreensão da escala. Conforme solicitado, irei preencher e enviar o formulário para uso do COMPA.

Muito obrigada pela atenção e disponibilidade.

Atenciosamente,
Ana Margarida Ribeiro

A Ana Margarida Ribeiro <anamargamr@gmail.com>
para Alda ▾

27 de mai. de 2022 17:06 ☆ ↶ ⋮

Boa tarde Prof. Doutora Alda Portugal,

Tal como solicitado, envio em anexo o formulário preenchido para uso do COMPA.

Muito obrigada.

Atenciosamente,
Ana Margarida Ribeiro

Um anexo • Anexos verificados pelo Gmail ⓘ



Anexo D

Autorização da Direção-Geral da Educação para a Aplicação do Questionário em Meio Escolar

02/01/2023 17:24

MIME - Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar



Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar

Início » Consultar inquéritos » **Ficha de Inquérito**

Identificação da Entidade / Interlocutor

Nome da entidade:

Universidade Católica Portuguesa - Centro Regional de Braga

Nome do Interlocutor:

Ana Margarida Marques Ribeiro

E-mail do interlocutor:

s-anmaribeiro@ucp.pt

Universidade Católica
Portuguesa - Centro
Regional de Braga

Área reservada

- Dados da entidade
- Consultar inquéritos
- Registrar inquérito
- Instruções

- Início
- Pesquisar inquéritos

Dados do Inquérito

Número de registo:

0866100001

Designação:

Estudo Comparativo entre Adolescentes Portugueses com e sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade

Descrição:

Nas últimas décadas, tem existido uma rápida evolução tecnológica que contribui para a introdução cada vez mais significativa das novas tecnologias de informação e comunicação na vida da sociedade, influenciando a sua aprendizagem, vida profissional, socialização e atividade lúdica. Nesta última, particularizam-se os videojogos que surgem na literatura com uma prevalência de utilização de 40% por parte da população Europeia (Andrade, 2018). Em Portugal, estudos evidenciam que 43% dos estudantes do 3º ciclo do ensino básico, secundário e profissional referem jogar online (Amaral et al., 2017). Para além das vantagens que os videojogos podem proporcionar surgiram também padrões de comportamento desajustados quanto à sua utilização que têm captado de forma crescente a atenção da comunidade científica, quer pela sua prevalência quer por incidir em idades cada vez mais precoces, como é o caso da perturbação de videojogos. A prevalência global desta perturbação varia conforme os estudos entre 0.21 e 57.5% na população em geral (Darvesh et al., 2020). Segundo King e colaboradores (2020), a percentagem de adição aos videojogos em indivíduos com idades entre os 7 e os 25 anos sofreu um aumento considerável em resultado das limitações e dinâmicas impostas pela pandemia da COVID-19. A investigação tem demonstrado uma relação da perturbação de videojogos com a vinculação aos pais e aos pares e com os estilos educativos parentais, sendo que consoante as suas características estes podem funcionar como fatores protetores ou potenciadores da perturbação. Especificamente, os investigadores referem que vinculações inseguras (Estévez et al., 2017) e estilos educativos parentais autoritários e permissivos (Patrão et al., 2016) surgem associados a uma utilização disfuncional das tecnologias, como os videojogos. Embora a comunicação seja um elemento primordial na relação entre pais e filhos, estudos que procurem verificar se esta surge implicada na temática dos videojogos são praticamente inexistentes. Em contexto nacional, poucos são os estudos sobre estas temáticas e as suas relações.

Objetivos:

Este estudo tem como objetivos principais 1) explorar a relação entre a perturbação de videojogos, a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade em adolescentes portugueses e 2) explorar se existem diferenças na vinculação aos pais e aos pares, nos estilos educativos parentais e na comunicação na parentalidade entre adolescentes portugueses com e sem perturbação de videojogos. A investigação terá ainda como objetivos específicos 3) caracterizar o padrão de uso de videojogos de adolescentes portugueses, 4) estudar as propriedades psicométricas da Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9, da versão portuguesa de heterorrelato do Parenting Styles and Dimensions Questionnaire: Short Version e da Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade em adolescentes portugueses com idades compreendidas entre os 10 e os 19 anos, 5) analisar se existem diferenças na perturbação de videojogos, na vinculação aos pais e aos pares, nos estilos educativos parentais e na comunicação na parentalidade em função de variáveis sociodemográficas em adolescentes portugueses (sexo e idade dos adolescentes e estado civil dos pais) e 6) estudar diferenças nos estilos educativos parentais e na comunicação na parentalidade em função do sexo dos progenitores.

Periodicidade:

Pontual

Data do início do período de recolha de dados:

09-01-2023

Data do fim do período de recolha de dados:

28-04-2023

Universo:

Crianças e Adolescentes dos 10 aos 19 anos

02/01/2023 17:24

MIME - Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar

Unidade de observação:	Perturbação de Videojogos, Vinculação aos pais e aos pares, Estilos Educativos Parentais e Comunicação na Parentalidade
Método de recolha de dados:	Questionários em papel e/ou em formato online
Inquérito registado no Sistema Estatístico Nacional:	Não
Inquérito aplicado pela entidade:	Sim
Instrumento de inquirição:	08661_202212162111_Documento1.zip (ZIP - 945,56 KB)
Nota metodológica:	08661_202211301547_Documento2.pdf (PDF - 188,67 KB)
Outros documentos:	08661_202212162111_Documento3.zip (ZIP - 594,16 KB)
Data de registo:	30-11-2022
Versão:	1 (1)

Dados adicionais

Estado:	Aprovado
Avaliação:	Exmo.(a) Senhor(a) Ana Margarida Marques Ribeiro Venho por este meio informar que o pedido de realização de inquérito em meio escolar é aprovado uma vez que, submetido a análise, cumpre os requisitos, devendo atender-se às observações aduzidas. Com os melhores cumprimentos José Carlos Sousa Diretor de Serviços DGE
Observações:	a) A realização dos Inquéritos fica sujeita a autorização das Direções dos Agrupamentos de Escolas do ensino público a contactar para a realização do estudo. Merece especial atenção o modo, o momento e condições de aplicação dos instrumentos de recolha de dados em meio escolar, porque muito onerosos, sensíveis, do foro da saúde e vida privada, de categorias especiais de dados, devendo fazer-se em estreita articulação com as Direções dos Agrupamento de Escolas e com os encarregados de educação ou quem tutele os menores. b) Deve considerar-se o disposto legal em matéria de garantia de anonimato dos sujeitos, confidencialidade, proteção e segurança dos dados sensíveis do foro da saúde e vida privada, de categorias especiais de dados, a recolher e tratar no presente estudo, devendo prever-se medidas adequadas e específicas para a defesa dos direitos fundamentais e dos interesses do titular dos dados. Deste modo, procura-se garantir o tratamento lícito dos mesmos e a conformidade com os termos procedimentais indicados e legislação em vigor. Considerados os documentos que foram anexados e para efeitos de proteção de dados a recolher junto dos inquiridos resultam obrigações que o responsável se propõe cumprir. Destas deve dar conhecimento a todos os inquiridos e a quem intervenha na recolha e tratamento de dados. É obrigatório recolher previamente as declarações de consentimento inequívoco, informado e esclarecido, junto dos inquiridos, titulares dos dados. Recomenda-se que, dado o exposto, para efeitos de proteção de dados e cumprimento do disposto legal, o/a Encarregado/a de Proteção de Dados da entidade de ensino superior responsável pelo estudo possa apoiar todo o processo, acionando medidas de salvaguarda previstas na lei para segurança dos mesmos e devida proteção dos titulares. c) Ao ser utilizada uma plataforma tecnológica para registo de dados junto dos inquiridos, deve acautelar-se que as questões colocadas pelos instrumentos de inquirição sejam respondidas apenas pelo destinatário pretendido, deverá proceder-se à inquirição através de um único acesso - link da plataforma a utilizar - utilizando-se um ou mais computadores da escola, a disponibilizar para o efeito na escola, ou outra forma considerada adequada àquele propósito). Sublinhe-se que em caso de ser instrumento de livre acesso não é da competência da Direção-Geral da Educação (DGE) autorizar a sua aplicação, uma vez que qualquer pessoa pode responder.
Outras observações:	Sem observações.

| Voltar | Versão 1 |

Anexo E

Proposta de Colaboração Apresentada à Direção das Escolas



1

Pedido de Colaboração numa Investigação

Braga, ___ de janeiro de 2023

Exmo(a). Sr.(Sra.) Diretor(a)

No âmbito do Mestrado em Psicologia Clínica e da Saúde, da Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional de Braga, eu, Ana Margarida Marques Ribeiro, encontro-me a desenvolver a Dissertação de Mestrado intitulada “Estudo Comparativo entre Adolescentes Portugueses com e sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade”, sob a orientação da Professora Doutora Berta Maria Marinho Rodrigues Maia.

Este trabalho de investigação tem como objetivos: 1) caracterizar o padrão de uso de videojogos de adolescentes portugueses, 2) explorar a relação entre a perturbação de videojogos, a vinculação aos pais e aos pares, os estilos educativos parentais e a comunicação na parentalidade em adolescentes portugueses e 3) explorar se existem diferenças na vinculação aos pais e aos pares, nos estilos educativos parentais e na comunicação na parentalidade entre adolescentes portugueses com e sem perturbação de videojogos.

Para tal, será realizada uma recolha de dados, junto de alunos com idade entre os 12 e os 18 anos de idade, por meio de um conjunto de questionários de autopreenchimento, que serão aplicados em formato *online* e, caso seja necessário, em formato papel. O protocolo de questionários será composto por um Questionário Sociodemográfico e Académico, um Questionário sobre o Padrão de Uso de Videojogos, a Escala de Transtorno de Videojogos – Versão Reduzida 9 (Pontes & Griffiths, 2016), o questionário Pessoas na Minha Vida (Moreira, Fonseca & Canavarro, 2017), a versão portuguesa de heterorrelato do *Parenting Scales and Dimensions Questionnaire: Short Version* (Nunes & Mota, 2018) e a Escala de Avaliação da Comunicação na Parentalidade (Portugal & Alberto, 2014). O preenchimento de questionários é anónimo e os dados recolhidos são confidenciais, respeitando os princípios éticos e deontológicos de investigação. Os resultados deste estudo poderão ser apresentados para fins de investigação, mas não serão tratados de forma individual. A participação dos alunos é voluntária e será precedida pela autorização dos respetivos Encarregados de Educação. O preenchimento do conjunto de questionários terá a duração de 30 a 40 minutos, sendo que

estes serão aplicados pela investigadora em contexto de sala de aula, em horário a combinar entre a mesma e o Diretor(a) de Turma, com o conhecimento e autorização da Direção da Escola. Esclarece-se ainda que as questões/variáveis recolhidas no questionário são da estrita responsabilidade da aluna, Ana Margarida Marques Ribeiro, não vinculando a Universidade Católica Portuguesa.

A aplicação dos questionários foi autorizada pela Direção-Geral da Educação através da plataforma Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar. O documento comprovativo da autorização do inquérito n.º 0866100001 encontra-se em anexo.

Neste sentido, gostaríamos de apresentar a presente proposta de colaboração na investigação à Direção da Vossa Escola.

Para qualquer informação adicional, contacte as investigadoras através do email: s-anmaribeiro@ucp.pt.

Muito gratas pela atenção e disponibilidade.

Com os melhores cumprimentos,

Ana Margarida Ribeiro

Berta Rodrigues Maia



UNIVERSIDADE
CATÓLICA
PORTUGUESA

BRAGA



CATÓLICA
FACULDADE DE FILOSOFIA E CIÊNCIAS SOCIAIS

3

Eu, _____, diretor(a) da(o)
_____, autorizo / não autorizo a
colaboração da escola na investigação intitulada “Estudo Comparativo entre
Adolescentes Portugueses com e sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a
Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na
Parentalidade”.

Data: ____/____/____

(Assinatura do[a] Diretor[a])

(Assinatura da Investigadora)

Anexo F

Consentimento Informado para o Próprio Participante



1

Consentimento Informado para Participação numa Investigação

Braga, ___ janeiro de 2023

No âmbito do Mestrado em Psicologia Clínica e da Saúde, da Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional de Braga, eu, Ana Margarida Marques Ribeiro, encontro-me a desenvolver a Dissertação de Mestrado, sob a orientação da Professora Doutora Berta Rodrigues Maia. Esta dissertação tem como intuito compreender melhor a perturbação de videojogos, ou seja, a utilização excessiva de videojogos, estudando de que forma é que esta se relaciona com a qualidade da relação com os pais e com os amigos e com a forma como os pais procuram educar e comunicar com os filhos.

Neste sentido, vimos, por este meio, dar a conhecer e convidá-lo a participar na investigação. Para participar no estudo é necessário que tenha nacionalidade portuguesa, 18-19 anos e tenha jogado um videojogo nos últimos 12 meses. A participação exige que responda a algumas questões através do preenchimento de um conjunto de questionários, que terá uma duração de 20 a 30 minutos. O preenchimento dos questionários é anónimo e os dados recolhidos são confidenciais, respeitando os princípios éticos e deontológicos de investigação. Os resultados deste estudo poderão ser apresentados para fins de investigação, mas não serão tratados de forma individual. Esclarece-se ainda que as questões/variáveis recolhidas no questionário são da estrita responsabilidade da aluna, Ana Margarida Marques Ribeiro, não vinculando a Universidade Católica Portuguesa.

Para qualquer informação, contacte as investigadoras através do email: s-anmaribeiro@ucp.pt.

Agradecemos desde já a sua atenção e colaboração nesta investigação.

Com os melhores cumprimentos,

Ana Margarida Ribeiro

Berta Rodrigues Maia

Fui informado(a) acerca da natureza do estudo, da participação voluntária e da confidencialidade e anonimato dos dados recolhidos. Assim, declaro que aceito participar na investigação intitulada “Estudo Comparativo entre Adolescentes Portugueses com e sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade”, através da resposta a um conjunto de questionários.

Data: ____/____/____

_____ (Assinatura do[a] Participante)

_____ (Assinatura da Investigadora)

Anexo G

Consentimento Informado para o Encarregado de Educação do Adolescente



1

Consentimento Informado para Participação numa Investigação

Braga, ___ de janeiro de 2023

Exmo(a). Sr.(Sra.) Encarregado(a) de Educação

No âmbito do Mestrado em Psicologia Clínica e da Saúde, da Universidade Católica Portuguesa – Centro Regional de Braga, eu, Ana Margarida Marques Ribeiro, encontro-me a desenvolver a Dissertação de Mestrado, sob a orientação da Professora Doutora Berta Rodrigues Maia. Esta dissertação tem como objetivo compreender melhor a perturbação de videojogos, ou seja, a utilização excessiva/negativa de videojogos, estudando de que forma é que esta se relaciona com a qualidade da relação com os pais e com os amigos e com a forma como os pais procuram educar e comunicar com os filhos.

Neste sentido, vimos, por este meio, solicitar a autorização de participação do(a) seu(sua) educando(a) na presente investigação. Para participar no estudo é necessário que os adolescentes tenham nacionalidade portuguesa, tenham idade compreendida entre os 10 e os 19 anos e tenham jogado um videojogo nos últimos 12 meses. A participação exige que os adolescentes respondam a algumas questões através do preenchimento de um conjunto de questionários que serão aplicados em contexto de sala de aula, tendo uma duração de 30 a 40 minutos. A colaboração nesta investigação é voluntária, sendo que o(a) seu(sua) educando(a) é livre de abandonar a qualquer momento, sem qualquer penalização. O preenchimento dos questionários é anónimo e os dados recolhidos são confidenciais, respeitando os princípios éticos e deontológicos de investigação. Os resultados deste estudo poderão ser apresentados para fins de investigação, não sendo tratados de forma individual. Esclarece-se ainda que as questões/variáveis recolhidas no questionário são da estrita responsabilidade da aluna, Ana Margarida Marques Ribeiro, não vinculando a Universidade Católica Portuguesa.

Para qualquer informação, contacte as investigadoras através do email:

s-anmaribeiro@ucp.pt

Agradecemos desde já a vossa atenção e colaboração nesta investigação.

Com os melhores cumprimentos,

Ana Margarida Ribeiro

Berta Rodrigues Maia

Pedimos que, quer autorize quer não autorize a participação do(a) seu(sua) educando(a) na investigação, preencha o destacável que se segue e o entregue ao Diretor(a) de Turma.

Eu, _____, Encarregado(a) de Educação do(a) aluno(a) _____, a frequentar o _____ ano, na turma _____, com o n.º _____, venho por este meio autorizar / não autorizar que o meu educando participe na investigação intitulada “Estudo Comparativo entre Adolescentes Portugueses com e sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade”, através da resposta a um conjunto de questionários.

Data: ____/____/____

(Assinatura do(a) Encarregado(a) de Educação)

(Assinatura da Investigadora)

Anexo H

Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 5.º e 6.º Ano¹



1

Estudo Comparativo entre Adolescentes com e Sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade

Com a evolução tecnológica, os adolescentes têm vindo a utilizar cada vez mais os dispositivos eletrónicos (como o telemóvel, o computador, o *tablet* e as consolas de jogos) para a realização de atividades da escola, para comunicar com outras pessoas e para a ocupação de tempos livres. Esta utilização traz várias vantagens, mas também está associada a algumas desvantagens, especialmente se esta utilização for excessiva.

Na presente investigação pretendemos conhecer melhor a perturbação de videojogos, ou seja, a utilização excessiva de videojogos, estudando de que forma é que esta se relaciona com a qualidade da relação com os pais e com os amigos e com a forma como os pais procuram educar e comunicar com os filhos.

Por esta razão, a tua colaboração é tão importante. Peço que leias atentamente e respondas com sinceridade às perguntas dos questionários a seguir apresentados.

Destaca-se que todas as informações recolhidas serão anónimas e confidenciais. A tua participação é livre e voluntária, sendo que não há respostas certas ou erradas, pelo que se decidires, por algum motivo, não participar, isso não te traz qualquer prejuízo; caso aceites participar, poderás desistir em qualquer momento do preenchimento dos questionários.

Durante o preenchimento dos questionários, que terá uma duração de 30 a 40 minutos, caso surja alguma dúvida estarei disponível para a esclarecer.

Muito obrigada pela tua participação!

¹ Apenas é apresentada a parte elaborada pelas investigadoras, uma vez que as restantes escalas integradas no questionário não são de livre acesso.

Questionário Sociodemográfico e Académico

1. Em que país nasceste? _____
2. Que idade tens? _____
3. Sexo:
Masculino Feminino
4. Qual o ano de escolaridade que frequentas?
5º ano 6º ano
5. Qual é o estado civil dos teus pais?
Solteiros
Casados ou a viver juntos
Divorciados ou a viver separados
Outro _____
- 5.1. Com quem é que tu vives na maior parte do tempo?
Pai Mãe Pai e Mãe
Outro _____

Questionário sobre o Padrão de Uso de Videojogos

1. Com que idade começaste a jogar videojogos? _____
2. Quantas horas costumavas jogar videojogos durante a semana (de segunda-feira a sexta-feira)? _____
3. Quantas horas costumavas jogar videojogos durante o fim de semana (sábado e domingo)? _____

Anexo I

Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 7.º e o 9.º Ano²

1

Estudo Comparativo entre Adolescentes com e Sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade

Com a evolução tecnológica, os adolescentes têm vindo a utilizar cada vez mais os dispositivos eletrónicos (como o telemóvel, o computador, o *tablet* e as consolas de jogos) para a realização de atividades da escola, para comunicar com outras pessoas e para a ocupação de tempos livres. Esta utilização traz várias vantagens, mas também está associada a algumas desvantagens, especialmente se esta utilização for excessiva.

Na presente investigação pretendemos conhecer melhor a perturbação de videojogos, ou seja, a utilização excessiva de videojogos, estudando de que forma é que esta se relaciona com a qualidade da relação com os pais e com os amigos e com a forma como os pais procuram educar e comunicar com os filhos.

Por esta razão, a tua colaboração é tão importante. Peço que leias atentamente e respondas com sinceridade às perguntas dos questionários a seguir apresentados.

Destaca-se que todas as informações recolhidas serão anónimas e confidenciais. A tua participação é livre e voluntária, sendo que não há respostas certas ou erradas, pelo que se decidires, por algum motivo, não participar, isso não te traz qualquer prejuízo; caso aceites participar, poderás desistir em qualquer momento do preenchimento dos questionários.

Durante o preenchimento dos questionários, que terá uma duração de 30 a 40 minutos, caso surja alguma dúvida estarei disponível para a esclarecer.

Muito obrigada pela tua participação!

² Apenas é apresentada a parte elaborada pelas investigadoras, uma vez que as restantes escalas integradas no questionário não são de livre acesso.



Questionário Sociodemográfico e Académico

1. Em que país nasceste? _____
2. Que idade tens? _____
3. Sexo:
Masculino Feminino
4. Qual o ano de escolaridade que frequentas?
6º ano
7º ano
8º ano
9º ano
5. Qual é o estado civil dos teus pais?
Solteiros
Casados ou a viver juntos
Divorciados ou a viver separados
Outro _____
- 5.1. Com quem é que tu vives na maior parte do tempo?
Pai Mãe Pai e Mãe
Outro _____

Questionário sobre o Padrão de Uso de Videojogos

1. Com que idade começaste a jogar videojogos? _____
2. Quantas horas costumas jogar videojogos durante a semana (de segunda-feira a sexta-feira)? _____
3. Quantas horas costumas jogar videojogos durante o fim de semana (sábado e domingo)? _____

Anexo J

Questionário para Adolescentes com Ano de Escolaridade entre o 10.º Ano e o 2.º Ano de Licenciatura³



1

Estudo Comparativo entre Adolescentes com e Sem Perturbação de Videojogos e a sua relação com a Vinculação aos Pais e aos Pares, os Estilos Educativos Parentais e a Comunicação na Parentalidade

Com a evolução tecnológica, os adolescentes têm vindo a utilizar cada vez mais os dispositivos eletrónicos (como o telemóvel, o computador, o *tablet* e as consolas de jogos) para a realização de atividades da escola, para comunicar com outras pessoas e para a ocupação de tempos livres. Esta utilização traz várias vantagens, mas também está associada a algumas desvantagens, especialmente se esta utilização for excessiva.

Na presente investigação pretendemos conhecer melhor a perturbação de videojogos, ou seja, a utilização excessiva de videojogos, estudando de que forma é que esta se relaciona com a qualidade da relação com os pais e com os amigos e com a forma como os pais procuram educar e comunicar com os filhos.

Por esta razão, a sua colaboração é tão importante. Peço que leia atentamente e responda com sinceridade às perguntas dos questionários a seguir apresentados.

Destaca-se que todas as informações recolhidas serão anónimas e confidenciais. A sua participação é livre e voluntária, sendo que não há respostas certas ou erradas, pelo que se decidir, por algum motivo, não participar, isso não lhe traz qualquer prejuízo; caso aceite participar, poderá desistir em qualquer momento do preenchimento dos questionários.

Durante o preenchimento dos questionários, que terá uma duração de 30 a 40 minutos, caso surja alguma dúvida estarei disponível para a esclarecer.

Muito obrigada pela sua participação!

³ Apenas é apresentada a parte elaborada pelas investigadoras, uma vez que as restantes escalas integradas no questionário não são de livre acesso.

Questionário Sociodemográfico e Académico

1. Qual é a sua nacionalidade? _____
2. Qual é a sua idade? _____
3. Sexo:

Masculino	<input type="checkbox"/>	Feminino	<input type="checkbox"/>
-----------	--------------------------	----------	--------------------------
4. É estudante?

Sim	<input type="checkbox"/>	Não	<input type="checkbox"/>
-----	--------------------------	-----	--------------------------

 - 4.1. Qual o ano de escolaridade que frequenta?

10º ano	<input type="checkbox"/>	1º ano de Licenciatura	<input type="checkbox"/>
11º ano	<input type="checkbox"/>	2º ano de Licenciatura	<input type="checkbox"/>
12º ano	<input type="checkbox"/>	Outro	_____
5. Qual é o estado civil dos seus pais?

Solteiros	<input type="checkbox"/>
Casados ou a viver juntos	<input type="checkbox"/>
Divorciados ou a viver separados	<input type="checkbox"/>
Outro	_____

 - 5.1. Com quem é que vive na maior parte do tempo?

Pai	<input type="checkbox"/>	Mãe	<input type="checkbox"/>	Pai e Mãe	<input type="checkbox"/>
Outro	_____				

Questionário sobre o Padrão de Uso de Videojogos

1. Com que idade começou a jogar videojogos? _____
2. Quantas horas costuma jogar videojogos durante a semana (de segunda-feira a sexta-feira)? _____
3. Quantas horas costuma jogar videojogos durante o fim de semana (sábado e domingo)? _____

Anexo K

Resultados da Análise de Fidelidade dos Instrumentos Utilizados (Alfa de Cronbach)

Tabela ...

Resultados da Análise de Fidelidade dos Instrumentos Utilizados (Alfa de Cronbach)

	α
ETV9-VR (Total)	.85
PMV Pais (Confiança)	.94
PMV Pais (Comunicação)	.85
PMV Pais (Alienação)	.71
PMV Pais (Total)	.94
PMV Pares (Confiança)	.92
PMV Pares (Comunicação)	.68
PMV Pares (Alienação) ⁴	.54
PMV Pares (Total)	.89
PSQD Pai (Apoio e Afeto)	.88
PSQD Pai (Regulação)	.84
PSQD Pai (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	.90
PSQD Pai (Coerção Física)	.86
PSQD Pai (Hostilidade Verbal)	.76
PSQD Pai (Punição)	.75
PSQD Pai (Indulgência – Estilo Permissivo) ⁴	.41
PSQD Pai (Estilo Democrático)	.94
PSQD Pai (Estilo Autoritário)	.88
PSQD Mãe (Apoio e Afeto)	.83
PSQD Mãe (Regulação)	.86
PSQD Mãe (Cedência de Autonomia e Participação Democrática)	.87
PSQD Mãe (Coerção Física)	.84
PSQD Mãe (Hostilidade Verbal)	.71
PSQD Mãe (Punição)	.78
PSQD Mãe (Indulgência – Estilo Permissivo) ⁴	.52
PSQD Mãe (Estilo Democrático)	.93
PSQD Mãe (Estilo Autoritário)	.89

COMPAC Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	.96
COMPAC Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	.89
COMPAC Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	.93
COMPAC Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	.86
COMPAA Pai (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	.97
COMPAA Pai (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	.94
COMPAA Pai (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	.92
COMPAA Pai (Metacomunicação)	.92
COMPAA Pai (Padrão Comunicacional Negativo)	.75
COMPAA Mãe (Disponibilidade Parental para a Comunicação)	.97
COMPAA Mãe (Confiança/Partilha Comunicacional Filial)	.93
COMPAA Mãe (Expressão do Afeto/Apoio Emocional)	.94
COMPAA Mãe (Metacomunicação)	.93
COMPAA Mãe (Padrão Comunicacional Negativo) ⁴	.64

Nota: α = Alfa de *Cronbach*; ⁴ Dimensões excluídas das análises estatísticas subsequentes, considerando que o valor do alfa de *Cronbach* obtido foi baixo (< .70).

Anexo L
Cronograma da Dissertação



Mestrado Em Psicologia Clínica E Da Saúde

Unidade Curricular: Dissertação

Ano Letivo 2022/2023

Cronograma da Dissertação (Continua)

	Outubro	Novembro	Dezembro	Janeiro	Fevereiro	Março	Abril	Mai	Junho	Julho	Setembro	Outubro
1ª fase												
Melhoria (seguindo correções / MAI II): Enquadramento teórico Metodologia [normas APA 7ªed]												
Pedido de autorização para o uso das escalas (autores das validações portuguesas)												
Entrega da versão melhorada à orientadora da FFCS		14										
Entrega do projeto de dissertação nos serviços escolares após aprovação e parecer positivo pela orientadora da FFCS						10						
2ª fase												
Construção do protocolo de investigação (papel e/ou online)												
Recolha de dados												

Interrupção letiva; não há orientação

