

A saúde do adolescente: O que se sabe e quais são os novos desafios

MARGARIDA GASPAR DE MATOS (*)

OS ADOLESCENTES: O QUE JÁ SE SABE

1 - A puberdade e a consequente entrada na adolescência ocorre cada vez mais cedo. Traz consigo a necessidade de reavaliação por parte do adolescente, de si e do seu projecto de vida, acarreta um renegociação da sua relação com a família, face ao seu corpo (agora biologicamente adulto) e a sua relação com os pares, nomeadamente nas suas relações com o sexo oposto. O desenvolvimento do adolescente implica uma modificação de relações entre si e os múltiplos contextos sociais em que se move e possibilita uma grande diversidade interpessoal incluindo, no âmbito da saúde, uma alteração dos factores ligados ao risco e à protecção (Lerner, 1998; Frydenberg, 2008). Os cenários privilegiados da vida social do adolescente (família, escola, grupo de pares, comunidade, lazer), desempenham um papel importante na construção da sua identidade pessoal e social (Caldwell & Darling, 1999).

2 - Bandura (1976, 2001) alerta para o papel que desempenham na vida de cada pessoa os modelos sociais disponíveis, bem como o convívio com o sucesso ou com o fracasso destes modelos na concretização dos seus objectivos. O comportamento social dos pais media o comportamento social das

crianças com os pares; os padrões de comportamento social que a criança teve ocasião de observar e praticar no dia-a-dia variam de criança para criança e estão relacionados com a possibilidade que a criança venha a ter uma rede social de apoio na escola, e a sua aceitação pelos colegas (Matos, 1998).

3 - Vários autores referem que as dificuldades de relacionamento interpessoal estão na base de inúmeros problemas de comportamento social e da saúde dos adolescentes, que se traduzem, quer por vezes em termos de isolamento, quer outras vezes em termos de agressividade ou ainda na adopção de comportamentos comprometedores da saúde: consumo de substâncias, sedentarismo, excessos ou privação alimentar, comportamentos sexuais de risco (Lerner, 1998; Matos, 2005; Simões, 2007; Frydenberg, 2008).

A FAMÍLIA: O QUE JÁ SE SABE

1 - Na família as crianças vão aprendendo a lidar com situações do dia-a-dia e com os outros. É importante compreender o impacto destas relações emocionais e sociais precoces nas estruturas cognitivas e afectivas que a criança usa para a construção das suas representações do mundo (Kennedy & Kennedy, 2004). Os antecedentes parentais tais como a educação, o rendimento, a estrutura familiar, estão indirectamente relacionados com o envolvimento parental por via o seu impacto na vizinhança e por sua vez no ambiente da escola (Konu & Lintonen, 2005).

(*) Psicóloga, Coordenadora Projecto Aventura Social/HBSC/OMS; Professora Associada com Agregação em Saúde Internacional, na FMH/UTL e CMDT/IHMT/UNL. E-mail: mmatos@fmh.utl.pt

As crianças e adolescentes de famílias com baixos rendimentos estão mais expostos a níveis de violência mais intensos, disrupção familiar e separação nas suas famílias.

2 - Um estilo parental mais punitivo e menos responsivo e participativo ocorre com maior frequência em famílias de baixos rendimentos, começando na infância, e empregos de baixo estatuto e educação parental estão significativamente relacionados com elevada rejeição parental dos filhos (Evans, 2004). O estilo democrata de controlo parental (mais interactivo, participativo, proporcionando regras de funcionamento e tomada de decisão e responsabilização) gera nos jovens sentimentos de maior competência social, autonomia e independência (Linares, Pelegrina & Lendínez, 2002). A supervisão parental e a regulação das actividades dos jovens com o grupo de pares fora de casa são dois potentes factores de ordem relacional ligados à protecção (Dodge, 1983; Lerner, 1998; Matos, 2008 a,b; Simões, 2007).

3 - Soucy e Larose (2000) demonstraram que a percepção dos adolescentes sobre o controlo parental e uma relação segura com pelo menos um dos progenitores (em especial com a mãe) está associada a um melhor ajustamento dos adolescentes. Quando os pais são modelos desajustados, oscilando entre a passividade e a ameaça, a criança não desenvolve mecanismos de auto-regulação nem estratégias de solução de problemas, tendendo a desenvolver o que poderíamos chamar uma moral “oportunista”: “é válido e lícito o que não é punido ou desde que não seja descoberto”, que lhe dificulta o acesso a uma moralidade autónoma (Matos, 1998).

OS AMIGOS: O QUE JÁ SE SABE

1 - Durante a infância, a relação com os pares ocorre essencialmente durante os jogos sociais, onde as crianças têm oportunidade de desenvolvimento de interacções e de determinadas competências sociais como a empatia ou estratégias de controlo das emoções (McElwain & Volling, 2005). À medida que sai da esfera familiar, a criança desenvolve a sua competência social para lidar com os seus pares. As crianças mais populares têm mais oportunidades de interacção social e por isso mais oportunidades de aprendizagem e prática de competências de relacionamento interpessoal. Pelo contrário, as crianças pouco populares entram num círculo

de isolamento, que as faz não só afastar-se dos colegas mas também diminuir cada vez mais as suas hipóteses de aceitação social (Matos, 1998). Nas crianças e adolescentes socialmente rejeitadas, associam-se a agressividade, o desajustamento ou o isolamento social, e maiores problemas na escola (Stiles, 2004). Vários autores tentaram associar estes estilos relacionais com um estilo de vinculação precoce, com as figuras parentais (Soares, 2007)

2 - As relações de amizade têm características diferentes, correspondem a necessidades diferentes e realizam funções diferentes em diferentes idades. É contudo através de relações de amizade e outras relações interpessoais que a criança aprende as regras de vida na comunidade e as regras de futuras relações interpessoais. As primeiras manifestações de amizade têm a ver com cooperação e reciprocidade. Os amigos são mais conciliadores na resolução de problemas e conflitos, e voltam mais prontamente a juntar-se assim que o conflito se resolve (Hartup, 1989).

O papel do desenvolvimento da compreensão empática, entre os 5 e os 8 anos, aparece sublinhado nos estudos de Selman (Selman & Demorest, 1984; Adalbjarnardottir & Selman, 1989) que descreve como as estratégias de relacionamento interpessoal evoluem desde uma perspectiva inicial centrada no próprio indivíduo, até uma perspectiva empática de colaboração e reciprocidade com os outros. A amizade facilita aprendizagens como a cooperação e a intimidade. Inversamente a rejeição social nas primeiras idades está associada a problemas interpessoais na idade adulta. Uma boa relação com os colegas está geralmente associada a um bom ajustamento social e escolar e a um sentimento de satisfação pessoal (Oliveira, 1999; Matos & Gaspar, 2008).

3 - Verifica-se uma relação positiva entre a existência de relações de amizade e a auto-confiança (Chung & Furnham, 2002) e ainda o bem-estar psicológico (Corsano, Majorano, & Champretavy, 2006); se a amizade for recíproca essa associação torna-se ainda mais forte (Vaquera & Kao, 2007). No que se refere às relações interpessoais, alguns autores sublinham diferenças de género (Matos, 2005; Simões, 2007; Malow-Iroff, 2006), os rapazes centram a sua interacção social na partilha de actividades, enquanto as meninas privilegiam a confiança e a partilha de sentimentos. Mesmo quando estão em causa os consumos, os rapazes tendem a consumir no contexto de “actividades” e as meninas no contexto de partilha de intimidade, sendo que em ambos

os géneros o consumo de álcool e drogas está associado à procura de intimidade nas relações interpessoais (Malow-Iroff, 2006). A imagem e a avaliação sociais são afectadas pela cultura, valores e normas sociais. (Matos, 2005; Matos & Gaspar, 2008).

“A FAMÍLIA MAIS OS AMIGOS”? OU
“A FAMÍLIA OU OS AMIGOS”?:
O QUE JÁ SE SABE

1 - Os pais influenciam de forma indirecta a relação dos filhos com os amigos através das suas práticas parentais. Quando promovem nos seus filhos a participação na tomada de decisões e privilegiam uma educação para a autonomia e responsabilização, estão a fornecer aos seus filhos procedimentos que mais tarde eles poderão usar nas suas relações com os seus amigos (Collins & Laursen, 2004). Estes autores consideram os pares numa perspectiva positiva e de complemento com a família, no que diz respeito à promoção da saúde/bem-estar nos adolescentes.

A autonomia é definida em termos cognitivos como o encorajamento para expressão dos diversos pontos de vista, e em termos comportamentais, numa participação activa nas decisões feitas na família (Allen, Kupermic, & Moore, 1997; Steinberg, 1990).

2 - Especificamente em relação a comportamentos de risco para a saúde, Beal, Ausiello, e Perrin (2001) observaram que a influência dos pais se encontra mais associada ao consumo de álcool, enquanto os pares influenciam todos os outros comportamentos de risco para a saúde, como a actividade sexual de risco ou o consumo de substâncias (álcool, tabaco e drogas). Feldman, Harvey, Holowaty e Shortt (1999) e Epstein, Bang e Botvin, (2006) verificaram que os padrões de bebida dos estudantes estão significativamente relacionados com o género, a etnia, o ano de escolaridade e os hábitos de bebida, tanto dos pais como dos amigos. Lynskey, Fergusson e Horwood (1998) e Prinstein, Boergers e Spirito (2001) demonstraram que o consumo de álcool, tabaco e drogas pelo grupo de pares está associado ao consumo de álcool, tabaco e drogas pelo adolescente. Yanovitzky (2006) refere ainda que factores de ordem pessoal como a procura de novas sensações, interage com factores contextuais podendo potenciar o consumo de substâncias e a adopção de comportamentos de risco.

3 - Por vezes os pares aparecem como “substitutos” de uma relação familiar insatisfatória (Gauze *et al.*, 1996), noutros como complemento (Meeus *et al.*, 1996). Uma boa relação familiar pode ajudar no estabelecimento de relações gratificantes com os pares (Hartup, 1989).

Laible e Thompson (2000), verificaram que os adolescentes que afirmavam ter uma relação positiva com os pais e com os pares eram menos agressivos, menos deprimidos e mais simpáticos do que aqueles que afirmavam ter uma relação negativa com ambos. Uma relação positiva com a família, com o grupo de pares e com a escola, pode ser considerada um factor protector para comportamentos de risco para a saúde dos adolescentes. Parece neste momento adquirido que relações tipo vertical (com a família) e relações tipo horizontal (com os amigos) têm funções diferentes, únicas e não inter-substituíveis no desenvolvimento pessoal e social do jovem, que se podem complementar e inter-ajudar no estabelecimento de um bem-estar dos adolescentes (Hartup, 1989; Matos, 2005). As relações familiares aparecem mais ligadas à tradição, às escolhas básicas quanto ao futuro, à escola e à saúde, enquanto que os pares aparecem mais ligados às dúvidas face às emoções e sexualidade, às actividades do dia a dia, às modas e gostos juvenis. Quando há falta ou excesso de monitorização/controlo parental, ou pelo contrário falta ou excesso de autonomia face à família, acarretando respectivamente, seja um isolamento social face aos pares, seja uma actividade privilegiada, intensa, exclusiva e não supervisionada com o grupo de pares (Dorius, Bahr, Hoffmann, & Lovelady, 2004; Fuligni, Eccles, Barber, & Clements, 2001) aumenta a probabilidade de adopção de comportamentos comprometedores de saúde por parte dos adolescentes, limitados ao convívio em exclusividade apenas com a família ou apenas com os amigos.

Estes resultados sugerem que o adolescente necessita de uma oportunidade gradual e crescente de participação nas decisões que afectam a sua vida, evoluindo de uma dependência face aos pais para uma autonomia característica do adulto, com uma relação insubstituível e de importância capital a nível de regulação e apoio emocional, cognitivo e social, por parte do grupo de pares (Baumrind, 1971; Nash, MacQueen & Bray, 2005; Nation & Helfinger, 2006; Frydenberg, 2008; Merrell, 2008).

GRUPO DE PARES E “CULTURAS JUVENIS”: O QUE JÁ SE SABE

1 - Os amigos são uma oportunidade de exploração pessoal, crescimento pessoal, fornecendo um contexto de experiência, desenvolvimento e validação de interesses e expectativas, de ajuda na adaptação a situações novas nomeadamente situações de stress (Asher, Parker, & Walker, 1996; D’Amico & McCarthy, 2006; Frydenberg, 2008; Merrell, 2008), e estão associados a uma percepção de felicidade pessoal, a uma maior auto-estima, a uma melhor adaptação à escola prevenindo o isolamento e a depressão (Berndt, 1996, 2002) enquanto que a falta de amigos aparece associada a problemas de internalização com baixa satisfação e auto-estima, com um sentimento de isolamento e com ansiedade social (La Greca & Harrison, 2005). O melhor predictor do ajustamento na idade adulta não é, nem a inteligência nem a escolaridade, mas a capacidade de relacionamento com os outros, considerando-se os jovens que não conseguem um espaço para os amigos nas suas vidas, em risco de ajustamento pessoal e social (McClellan & Katz, 1996; Duvdevany & Arar, 2004).

2 - A grande maioria dos adolescentes tem um amigo a que chama “próximo” e em geral esta relação é recíproca (Brown, 2004). Os adolescentes com amizades mais próximas revelam menor propensão para sintomas de depressão ou pensamentos suicidas do que os que não possuem suporte social, o que revela a importância da reciprocidade na amizade (Field, 2002). As relações com maior companheirismo são aquelas que exercem maior influência nos comportamentos dos adolescentes (Hartup, 2005). A influência do amigo próximo ocorre também na adopção de comportamentos associados ao risco tal como consumo abusivo de álcool e comportamentos sexuais de risco. Os comportamentos violentos e o consumo de substâncias podem ser reforçados socialmente pelos amigos íntimos (Prinstein *et al.*, 2001).

A presença de um amigo próximo está também associada à percepção de felicidade e de bem-estar psicológico, mas o mais importante parece ser a qualidade desta amizade, e não a quantidade de amigos (Demir, Ozdemir, & Weitekamp, 2007; Demir & Weitekamp, 2007).

3 - O grupo de pares tem um papel fundamental na construção da identidade e autonomia dos jovens, promove a formação de opiniões e atitudes, constitui

um espaço de diálogo e apoio acerca dos seus problemas pessoais, escolares e profissionais, oferece múltiplas ocasiões de desenvolvimento de novas relações consigo próprio e com os outros, estimula a gestão de conflitos e o desenvolvimento de relações sociais gratificantes (Matos, 1998, 2005). O grupo de pares é crucial durante a adolescência, assistindo e promovendo o desenvolvimento pessoal e uma transição das ideias sobre a vida e o quotidiano, para a definição de um projecto de vida, definição de uma identidade pessoal e social adulta, dos limites pessoais e a regulação de competências sociais. Um grupo de amigos fornece uma oportunidade de desenvolvimento e de afinação competências de relação interpessoal, empatia, descentração, cooperação e solução de conflitos (Hartup, 1989, 1992; Bernard, 2002; Sipe, 2002). Simultaneamente, os adolescentes tendem a distanciar-se do controlo parental e de outras figuras de autoridade. O consumo de álcool, marijuana ou os comportamentos delinquentes ocorrem na maior parte em locais habitualmente frequentados pelo grupo (como *pubs*, discotecas, concertos ou festas), sendo cada vez mais necessária a valorização destes contextos na compreensão do estilo de vida dos adolescentes (Engels & Bogt, 2001). No entanto se os adolescentes são influenciados pelos seus amigos, também é verdade que os seleccionam em função das suas características próprias e há que prever uma relação recíproca entre selecção e inter-influência (Urberg, Luo, Pilgrim, & Degirmencioglu, 2003).

Os tempos livres na vida do adolescente, fazem parte de um desenvolvimento saudável (Sharp, Caldwell, Graham, & Ridenour, 2006; Caldwell & Darling, 1999), o tempo livre passado com os amigos é muitas vezes associado ao bem-estar psicológico (Laftman & Ostberg, 2006; Matos & Gaspar, 2008). Se o adolescente vem para um grupo com um comportamento fora das normas da maioria, corre o risco de ser rejeitado pelo grupo (Chang, 2004). A afiliação a grupos é um aspecto importante na cultura dos adolescentes. Alguns adolescentes caracterizam os seus pares através do uso de “rótulos sociais” que se aplicam a um grande grupo ou “multidão” (“*crowd*”) de adolescentes. Os rótulos utilizados para os descrever reflectem características grupais. La Greca, Prinstein e Fetter (2001) descrevem determinados grupos a que correspondem “classificações”, como p.e. os estudiosos (“*brains*”), os que faltam muito, consomem drogas ou causam problemas na escola (“*freaks*” ou “*druggies*”), etc.

AS TRIBOS MUSICAIS E URBANAS NA
ADOLESCÊNCIA¹: UMA TENTATIVA DE
ENTENDIMENTO DO UNIVERSO MUSICAL
DOS ADOLESCENTES

Estes grandes grupos incluem um grande número de grupos de pares, normalmente com mais de dez elementos, que podem ou não conhecer-se bem. Estas “classificações” são por vezes contestadas uma vez que, segundo alguns, correspondem a características grupais superficiais (e não reconhecidas pelo grupo): uma espécie de “reputação” cultivada por elementos externos ao grupo, muitas vezes com base em meros pormenores ligados à aparência e às actividades do grupo, e não a um modo de pensamento, ou a um estilo de vida (Matos, 2005; Matos, 2008a).

São os pequenos grupos de amigos que assumem maior relevância durante a adolescência (“cliques”). As “cliques” são grupos de cinco ou seis elementos que participam em actividades concretas (Kirchler, Palmonari & Pombeni, 1993). Estes grupos favorecem e apoiam o desenvolvimento dos seus membros (Rubin, Bukowski, & Parker, 1998). As relações internas no grupo variam em duração, na abertura ao exterior e a novos membros e no apoio oferecido. Em geral, os adolescentes pertencem a mais do que um destes grupos (Brown, 2004).

Os grupos tendem a organizar-se de acordo com protótipos que condicionam e estruturam as relações sociais com os pares (Brown, Mory, & Kinney, 1994), já que determinada afiliação a um grupo implica, em geral, o estabelecimento de relações com determinados grupos de pares em detrimento de outros (embora a pertença a um grupo não inviabilize a pertença a outro e, ao longo do tempo, os adolescentes variem as suas afiliações).

Em Portugal nos adolescentes mais velhos, o “grupo” substitui “a turma”, enquanto grupo de referência (Matos, 2005). A importância do grupo de pares aumenta durante a adolescência, sendo fonte de apoio social e aprendizagem social, guiando os adolescentes no desenvolvimento das suas competências emocionais e cognitivas, da sua confiança pessoal, intimidade, autonomia, actuando como uma formação para a vida adulta (Brown, 2004). Embora como já se referiu, tenha um lado negativo correspondente ao aumento de comportamentos de risco, sobretudo quando estes são partilhados ou mesmo “norma” (Bender & Loser, 1997; Berndt, 2002).

1 - Muitas vezes o grupo de pares é identificado a partir de elementos da aparência pessoal dos seus elementos ou das actividades que partilham (tipo de leituras, tipo de música preferida, tipos de filmes, desportos praticados). A música e os gostos musicais são importantes para os adolescentes e constituem, junto com a televisão, uma das actividades preferidas para ocupação dos tempos livres (Matos *et al.*, 2003; Matos, 2008a; Caldwell & Darling, 1999). Para alguns autores é mesmo considerado a mais importante “marca” de pertença a um grupo e um excelente predictor de comportamentos (North, Hargreaves & Hargreaves, 2000; Christenson & Roberts, 1998). Estes autores defendem que a música tem um espaço único na vida dos adolescentes, com elevado impacto emocional, sendo usada para equilíbrio das emoções e afastamento do aborrecimento. Para além disso, os adolescentes identificam-se com as letras das canções e com o estilo de vida dos artistas. Deste modo, a música pode tornar-se parte da sua identidade e definição de gostos e imagens de grupos, tanto a nível de “cliques” ou pequenos grupos, como a nível de culturas juvenis (“crowds”) (Bryson, 1996; Tarrant, 2002).

A música está associada a vários tipos de problemáticas adolescentes, como p.e. os “metálicos” e os “rappers” associados a relações familiares não satisfatórias e afastamento em relação à família, à escola e à sociedade em geral. Algumas preferências (rock/metal) estão relacionadas com problemas de internalização, tipo depressão, outras preferências (“heavy metal”) a problemas de externalização, com violência e outros comportamentos anti-sociais e de risco (Arnett, 1991; Miranda & Claes, 2004).

2 - Em 2006 responderam ao estudo HBSC em Portugal, 4977 adolescentes de ambos os géneros, dos 6.º, 8.º e 10.º anos (entre os 11 e os 16 anos), de todo o País (Currie *et al.*, 2004; Matos & Aventura Social, 2006). Inquiriu-se sobre a música que gostavam (a questão incluía vários estilos musicais, e inquiria: “Gosta?” “Não gosta?” “Nem gosta nem desgosta?” “Não sabe?”). Os resultados indicam que os adolescentes portugueses ficam mais definidos nos seus gostos musicais, à medida que vão avançando na

¹ Descrição dos tipos musicais da autoria de João Costa, técnico de novas tecnologias e áudio.

idade: quanto mais velhos, menos são os que dizem que não têm opinião.

A música Hip-Hop é a mais apreciada na faixa etária considerada com 85% dos inquiridos a “gostar”, mas é também o único tipo de música, entre os considerados, onde a popularidade diminui com a idade (87% de “sim, gosto” no 6.º ano de escolaridade e 81% “sim, gosto” no 10.º ano de escolaridade).

O Hip-Hop não é exactamente um estilo musical. Há quatro componentes, nesta cultura urbana, o “Breakdance” (dança urbana de rua), “Hip-Hop Art” (arte urbana, tipo graffiti), o “Rap” (“Rhythm and Poetry”, rima por cima um “breakbeat”), e o “Breakbeat” (as batidas que acompanham o “Rap”). O início do “Breakbeat” é atribuído a um DJ Jamaicano que, em Brooklin passava discos “funk e soul”, em festas para os amigos e que, por volta dos anos 1970, começou a usar dois discos idênticos para passar o mesmo “break”. Rapidamente outros DJ’s começaram a copiá-lo e estas actuações passaram a ser anunciados pela zona, por vocalistas de “Rap”. Estes começaram então a desenvolver as suas letras, para além do anúncio do DJ, incluindo relatos das vivências urbanas. Nasceu então a música “Hip-Hop”. Nos anos 1980 já estava espalhada pela cultura urbana em todo o mundo, e tinha criado vários outros estilos como o “Jungle” ou o “TripHop”, e está hoje em dia muito associada à cultura afro-americana e aos guetos negros. A cultura que inicialmente suporta o Hip-Hop está nos bairros degradados e na vivência de rua, no convívio com a discriminação, a violência, drogas e tráfico. Os temas dos artistas nacionais são em geral construtivos, com críticas sociais e apelo ao desenvolvimento pessoal, equidade e justiça social).

Em relação aos restantes estilos musicais considerados (referimos aqui os seis mais populares, para uma referência completa consulte Matos *et al.*, 2006, e Ferreira e Matos in Matos, 2008), os mais novos parecem preferir o “Heavy Metal” (no 6.º ano 22% refere gostar e, no 10.º ano, 24%) e a música “Punk” (no 6.º ano 22% refere gostar e, no 10.º ano, 28%).

O “Heavy Metal” desenvolve-se por volta dos anos 1960/1970 com bandas como *Black Sabbath* e *Led Zeppelin*. O estilo é caracte-

rizado por fortes guitarras distorcidas, bateria rápida quase metralhada e vozes vigorosas. O sexo, a violência, a fantasia, o ocultismo e a escatologia são temas recorrentes no género e frequentemente apresentados de forma teatral. O estilo já gozou de maior popularidade quer em Portugal quer no resto do mundo.

A Música “Punk” tem início por volta dos anos 1970 no Reino Unido com bandas como *Sex Pistols* ou *The Clash* e nos Estados Unidos com os *Ramones*. Rebelde e nihilista, com melodias simples e um ritmo rápido, o seu estilo compete com a música mas popular da altura, o “rock’n’roll”. Tem na época um forte impacto na sociedade inglesa, no governo de Margaret Thatcher, com letras frequentemente de cariz político e crítico (“God save the Queen” dos *Sex Pistols*, ou “London Calling” dos *The Clash*). Hoje mantêm algum sentimento rebelde e está frequentemente associado aos desportos radicais.

Por outro lado, os mais velhos parecem preferir uma música ligada a espaços de convívio e parecem preferir a música “Soul”, pouco do agrado dos mais novos (no 6.º ano 16% refere gostar e, no 10.º ano, 45%), a música “Raggae” (no 6.º ano 19% refere gostar e, no 10.º ano, 38%) e a música “House” (no 6.º ano 17% refere gostar e, no 10.º ano, 40%).

A Música “Soul” tem origem por volta dos anos 1960 na América. Descende da música negra americana da altura, o Gospel e o Rhythm’n Blues, e lembra artistas como Ray Charles e Aretha Franklin. Tem um carácter intimista e frequentemente sensual.

A Música “Raggae” tem origem na Jamaica no final dos anos 1960 com influências da música africana, afro-americana e Jamaicana. É um estilo em geral lento e relaxado, criando um ambiente algo onírico e está associado a um movimento religioso e filosófico (o Rastafarianismo). Em Portugal houve recentemente um revivalismo pelo “raggae” original, a evocação de um ambiente tropical, relaxado e “cool”, cativou de novo uma geração de adolescentes. Nos últimos anos surgiram vários festivais e espaços dedicados unicamente ao “raggae”.

A Música “House” é tipicamente música electrónica de dança. Tem origem nas discotecas

de Chicago no início dos anos 1980 e descende do “Disco” e evolui com a introdução de uma mistura de ritmos e baixos electrónicos com elementos de “Funk” e de “Soul”, dando origem a um novo estilo que rapidamente ganhou popularidade nos clubes nocturnos por todo o mundo. É hoje em dia a música predominante nos clubes nocturnos, o tipo de música que se vê nas festas “fashion”).

3 - A atracção e identificação pela música no universo adolescente aparecem na última década com outros contornos, uma vez que o acesso a obras musicais e a sua partilha é mais fácil, com as novas tecnologias de informação e comunicação; as novas tecnologias permitem uma maior diversificação da escolha, permitam a expansão dos *Mega* acontecimentos musicais com *Mega* espectáculos de som/luz e imagem, as Raves, levando milhares de jovens aos lugares mais inusitados (Calado, 2006). As novas tecnologias permitem ainda um recolhimento individual, onde cada um(a) pode cruzar os espaços sociais, escolares ou laborais acompanhado(a) das suas bandas favoritas, descarregadas directamente do computador e ouvidas com auscultadores, no telemóvel ou iPod®

SINAIS DOS TEMPOS – CRESCER NA IDADE DO SILÍCIO²: UMA TENTATIVA DE ENTENDER O UNIVERSO VIRTUAL DOS ADOLESCENTES

1 - Nos últimos anos, as relações sociais dos adolescentes entre si têm-se alterado em paralelo com a expansão das nossas tecnologias de informação e comunicação. Os jovens saem menos à noite, têm menos comportamentos de risco ligados aos consumos e à violência, mas afastam-se emocional e socialmente do mundo dos adultos, pais e professores (Matos, 2008a; 2008b). Há concomitantemente uma grande expansão no uso de computadores pessoais seja como procura de informação (académica e outra), seja como entretenimento (jogos e jogos *on-line*), seja como espaço de socialização (vários procedimentos na “*web*” que incluem comunidades de convívio *on-line* e comunidades virtuais, onde uma vida paralela é possível) ou ainda pro-

² Descrição dos jogos *on-line* realizada por João Costa, técnico de novas tecnologias e áudio.

porcionando espaços de reflexão e introspecção (divulgados anonimamente) ou simplesmente espaços de difusão de informação (os “*blogs*”, p.e.). No estudo HBSC de 2006 em Portugal (Matos *et al.*, 2008a) verificou-se que 15% dos alunos passam quatro horas ou mais a pesquisar na *Internet* ou “na conversa” ao computador, durante a semana e esta percentagem passa a 24% nos fins-de-semana. Considerando os jogos de computador 16% dos alunos passam quatro horas ou mais a jogar no computador, durante a semana e esta percentagem passa a 29% nos fins-de-semana. Considerando a faixa etária dos 11 aos 16 anos, qualquer destes números tende a pelo menos a duplicar dos 11 para os 16 anos, para a utilização social. As percentagens são mais uniformes para os jogos de computador, sendo mais elevadas logo desde os 11 anos.

2 - A realidade virtual cada vez mais entra no quotidiano, levantando a dúvida se se perfilará como uma nova forma de trabalho ou de lazer e socialização, ou nova dependência (Costa & Matos, 2007; Stefano, 2008; Valente, 2008). A realidade virtual reporta para mundos onde se pode viver uma existência diferente, lutar com dragões, voar num avião hiper moderno, comandar uma exército, usar armadura brilhante ou um vestido de alta-costura ou, simplesmente, ir à discoteca dançar. Esta é uma realidade alternativa partilhada hoje em dia por milhões de pessoas em todo o mundo (Turkle, 1995; Johnson, 2006; Yee, 2007) para os quem o conceito de “realidade virtual” deixou de fazer sentido, uma vez que consideram que esta realidade existe realmente, embora com um formato diferente.

Os actuais MMOG (“*Massive Multiplayer Online Games*”) são jogos de computador que podem ser jogados por centenas ou milhares de jogadores ao mesmo tempo. Quando se fala deste fenómeno com jovens, enquanto alguns deles praticamente o desconhecem outros referem de imediato: “*Eu jogo todos os dias!*”, “*Eu jogo várias horas por dia*”.

Estes “mundos” são universos instalados num servidor central, ou seja o jogo continua a correr mesmo quando o jogador fica “*offline*” (se desliga). Qualquer pessoa com um computador e uma ligação à *Internet* pode criar uma conta “*on-line*” e ligar-se ao servidor. O mais popular: destes jogos é o “*WoW* – *World of Warcraft*”®.

O “*WoW*”® simula o mundo de “*Azeroth*”, semelhante à “*Terra Média*” do *Senhor dos Anéis*, com mais umas décadas de criativi-

dade em cima. É um mundo medieval cheio de seres mitológicos como elfos, duendes e outras criaturas exóticas. Um jogador pode escolher diferentes características para a sua personagem em jogo: um caçador anão, um minotauro bruxo, um guerreiro “morto-vivo”. O jogador pode começar o jogo como um fraco camponês acabado de recrutar e, através de batalhas com outros jogadores ou com inimigos controlados por computador, vai conquistando armaduras, poderes mágicos, dinheiro e reputação, e vir a tornar-se num personagem com poderes quase ilimitados. O “WoW”® tem cerca de dez milhões de jogadores, e muitos destes passam várias horas por dia neste mundo alternativo onde conhecem novas pessoas e criam amizades. A faixa etária mais representada dentro do jogo é jovem, mas todas as faixas etárias estão presentes. Há famílias inteiras a jogar e casamentos entre pessoas que se conheceram no jogo.

Existe também uma economia complexa e animada nestes mundos: os bens “on-line” são muitas vezes trocados por dinheiro real dando lugar a uma economia interactiva, com trabalhadores a tempo inteiro (“*Gold farmers*”), dedicados à angariação de produtos para venda. Os “*Gold farmers*” fazem turnos, tal como os operários fabris em produção contínua.

Outro jogo, o “*Second life*”®, apareceu em 2003 e tem cerca de 4 milhões de assinaturas. Simula de tal modo a vida real que tem anúncios de marcas comerciais famosas no mundo real, e eventos virtuais em tempo real, como concertos com bandas conhecidas no mundo real. A economia é muito activa, a moeda virtual pode oficialmente ser trocada por dólares e tem negócios com lucros reais. Há uma versão do jogo para adolescentes.

Assumir uma personagem diferente no jogo (um “*avatar*”) pode dar uma sensação de libertação, criatividade e relaxamento, mas podem ocorrer abusos, até devido ao anonimato que o jogo permite. Situações de abuso ou tentativa de molestar menores são casos clássicos.

O impacto social e pessoal destes universos é evidente para quem joga e para quem convive com jogadores habituais, embora as consequências de

saúde pública, saúde mental e saúde social ainda estejam a delinear-se, com prognóstico reservado.

Vários debates foram já efectuados em torno do assunto e as opiniões acerca das facetas positivas e negativas são variadas, para alguns é um *vício perverso*, uma perda de tempo sem frutos, para outros um universo rico e estimulante, que fomenta o desenvolvimento pessoal, o convívio social e o bem-estar psicológico.

Outros defendem agora que a criação de mundos virtuais é apenas mais um passo na necessidade natural que o ser humano tem para reconstrução e controlo do universo que o rodeia, alegando que em todos os períodos históricos o homem tentou alterar o mundo rodeava, fosse alterando o meio ambiente, fosse decorando espaços, fosse perfumando corpos, ou pintando espaços e corpos, etc. Assim sendo a criatividade apenas teria agora mais uma metodologia de expressão. Tal como estes jogos, os próprios livros também ajudam a criar um universo diferente, ainda que só imaginado, bem como a música, ou um filme, ou a procura de uma decoração ou ambiente selecto ou romântico, ou mesmo a activação após a prática de um desporto, para só citar alguns exemplos.

3 - O termo “*Game Addiction*” (*Dependência de Jogos de Computador*) tem ultimamente tido crescente divulgação. Estes jogos são espaços sociais novos e complexos, que muito recentemente começaram a ser estudados. Ao atribuir ao jogo características de dependência ilude-se a questão da sequência temporal. Muito provavelmente, estes jovens que se tornam dependentes dos jogos de computador de modo a limitar a sua vida pessoal, familiar, escolar e social, já teriam provavelmente perturbações/alterações psicológicas mais ou menos graves, ou situações sociais frágeis e, assim sendo, a dependência seria função acumulada destas características e do contacto excessivo com os Jogos.

Aparecem desde já opiniões contraditórias, sugere-se por um lado factores positivos, nomeadamente cognitivos (aumento da atenção, da concentração, da capacidade de tomada de decisão, da criatividade, da capacidade de abordagem de uma situação de múltiplos pontos de vista, da possibilidade de colaboração interpessoal em estratégias de grupo, da capacidade de iniciativa e liderança, da percepção de eficácia pessoal), e psico-sociais (redução do stress do dia a dia, proposta de novas formas de convívio social e de desafios pessoais, nomeadamente para pessoas que vivem situações de isola-

mento pessoal e social na vida real) (Stefano, 2008). Sugere-se também, no entanto, que possa levar a ignorar os problemas do mundo real, a uma desmotação e anedonia no mundo “real”, e a um isolamento pessoal e social, nomeadamente no que diz respeito à intimidade física (Costa & Matos, 2007), sugere-se ainda que abre uma vulnerabilidade a outros riscos (Valadas, 2008).

OS NOVOS DESAFIOS – O *CYBER-BULLYING* – AMIGOS IMPROVÁVEIS: UMA TENTATIVA DE ENTENDIMENTO DOS NOVOS PERIGOS DO UNIVERSO DOS ADOLESCENTES

1 - O princípio do “*cyber-bullying*” é o mesmo do “*bullying*” (Olweus, 1993): trata-se da perseguição sistemática e deliberada por parte de alguém mais forte, sobre outro (e devemos sempre neste fenómeno considerar os provocadores, os provocados e as vítimas provocadoras/duplo estatuto). O mal-estar pessoal e social associado a este fenómeno é considerável, chegando mesmo a ocasionar problemas de saúde física e mental e, em casos extremos, violência chegando ao suicídio. O fenómeno “*bullying*” em meio escolar tem vindo a diminuir desde 2002 (Matos *et al.*, 2003, 2006). A identificação e a “denúncia” pública desta prática é um poderoso dissuasor, em relação aos agressores. No entanto, outras formas de violência têm emergido, carecendo, elas também, de acção urgente.

2 - O “*cyber-bullying*” aparece agora como um “sinal dos tempos”, apelando para uma reflexão serena mas urgente. Cada vez mais os jovens (e os menos jovens) passam horas ao computador “na conversa” e este facto acarreta já contornos de grande mudança no âmbito das relações interpessoais e práticas de lazer. Como se referiu, este facto em si não é negativo e até poderia permitir o desenvolvimento de laços sociais em pessoas isoladas (por motivos pessoais e/ou geográficos, por exemplo).

Quando a ligação à *Internet* se torna uma dependência que limita e estreita o âmbito da vida pessoal, familiar, social ou escolar/profissional das pessoas ou, quando no novo mundo social “virtual”, alguns, menos atentos ou mais vulneráveis, se tornam vítimas incautas de processos persecutórios, então este fenómeno começa a ter contornos preocupantes.

3 - No mundo adolescente (e não só) a *Internet* disponibiliza um contacto social que tem contornos

do “terapeuta ou amigo sempre aceite, sempre presente, sempre disponível, enfim... o amigo ideal”. No entanto, por trás deste anonimato, que permite a cada um “forjar a imagem que quiser” é fácil alguém fazer-se passar, indevidamente, pelo amigo e confidente. Os adolescentes mais vulneráveis podem vincular-se a estes amigos e depois ficar num processo de luto se eles desaparecem, ou de medo, de eles se tornam ameaçadores (Valente, 2008), e muito sozinhos porque não sabem com quem falar, nem como pôr o problema no universo adulto por vezes tão fora destes cenários.

NOVAS TECNOLOGIAS, NOVOS DESAFIOS, NOVAS OPORTUNIDADES?: UMA TENTATIVA DE ENTENDIMENTO DAS NOVAS NECESSIDADES DE APOIO FAMILIAR E PROFISSIONAL, NO UNIVERSO DOS ADOLESCENTES

1 - O novo desafio para as famílias e para os promotores de saúde é a capacidade de ser útil aos adolescentes, estimulando a procura de diversas alternativas para enfrentar os diversos desafios e estímulos nesta fase da sua vida, tais como o *stress*, a insegurança, o aborrecimento/tédio e depressão, as relações interpessoais, e apoio à promoção de actividades que proporcionem prazer, relaxamento e ocupação, e que envolvam uma participação activa por parte dos jovens, apoiando-os no seu percurso para a autonomia e responsabilização (Matos, 2005; Matos *et al.*, 2008; Frydenberg, 2008; Merrell, 2008).

O tempo de lazer parece ser um bom ponto de partida, assim como a procura de prazer e de bem-estar (Matos *et al.*, 2003; Matos, 2008a,b; Caldwell & Darling, 1999), bem como a promoção de competências pessoais e sociais de identificação de riscos, tomada de decisão e adopção de comportamentos alternativos associados à promoção da saúde e do bem-estar (Matos, 2005).

Frydenberg (2008) defende que os adolescentes poderiam ser incentivados no desenvolvimento da capacidade de procurar apoio social, na capacidade de focar na solução dos seus problemas, no aumento do seu esforço e investimento pessoais, no investimento em amigos íntimos, na tentativa de cultivar o sentimento de pertença (à família, à escola, à comunidade, ao grupo de amigos), na utilização de processos de encontro de serenidade pessoal ou de divertimento/descontracção (pintura, leitura,

música, desporto, um “hobby”, etc.), na tentativa de focar nas partes positivas das situações, na partilha de problemas e, se necessário a procura de ajuda profissional. Frydenberg (2008) sugere ainda que os adolescentes devem ser alertados para o prejuízo pessoal de optar por estratégias como centrar-se nas preocupações, reduzir a tensão através do consumo de substância e da exposição ao risco; fechar-se e guardar para si as preocupações; tentar ignorar um problema óbvio, culpar-se pelos problemas, ou ainda desistir e resolver não fazer nada. Os adolescentes em meio escolar e familiar são frequentemente alertados para um número de coisas que não devem fazer, mas nem sempre estas prescrições são acompanhadas de um debate construtivo sobre comportamentos ou estratégias alternativas para lidar com os problemas (Matos, 2005; Matos 2008a, 2008b; Merrell, 2008).

2 - No sector da educação, a recente legislação a nível da política de promoção da saúde, numa perspectiva de bem-estar e promoção de competências pessoais e sociais dos alunos, é uma aposta promissora no desenvolvimento de recursos de apoio aos alunos, nomeadamente alunos com maiores vulnerabilidades (GTES, 2005, 2007a, 2007b; Matos, Baptista, & Simões *et al.*, 2008; Matos, Simões, & Ferreira *et al.*, 2008).

Os programas de intervenção a nível da família, da escola e da comunidade sublinham a necessidade de inclusão dos jovens como parceiros e como pares, em qualquer intervenção com objectivos de optimização da sua saúde e da adopção de estilos de vida saudáveis.

Estes programas sugerem a promoção de competências pessoais e sociais enquanto processo de promoção da saúde:

- Sugerem que os pares/colegas/amigos na escola, sejam considerados parceiros e activistas para a promoção da saúde dos alunos na escola.
- Sugerem que a família seja a estrutura mediadora do envolvimento dos adolescentes em comportamentos de risco veiculados pelos pares, sugerem o aumento de acessibilidade física e social a um estilo de vida saudável na escola e na comunidade.
- Sugerem a valorização da cultura “saudável” e a inclusão da saúde na agenda da “moda” e na agenda “política”.
- Sugerem o aumento da participação social e política dos jovens nos assuntos ligados à sua saúde e bem-estar.

3 - A partir dos finais dos anos 1990 a revolução social associada ao “boom” das novas tecnologias traz consigo um novo desafio. Esta nova geração mexe-se à vontade no amigável mundo das novas tecnologias de comunicação, sem modelos adultos de referência, uma vez que nos adultos este à vontade não é evidente. As consequências biológicas, pessoais e sociais deste fenómeno são ainda imprevisíveis mas, certamente, constituem o desafio da próxima década.

As famílias e os profissionais aparecem assim “descapitados” face as estes jovens, competentes utilizadores de novas tecnologias, e o “fosso geracional”, deixa de ser tão alimentado pelas anteriores questões fracturantes do risco (as saídas de casa, os consumos, a sexualidade, etc.), e passa a ser alimentada pela falha (aos olhos dos adultos) da motivação, da participação e do envolvimento social (pelo menos nas modalidades que os adultos se habituaram a equacioná-los).

O desafio para pais e professores é então a capacidade de “ficar por dentro” e identificar até que ponto as competências “antigas” podem servir para estar ao lado dos filhos/alunos, e podem ser factor de reconhecimento pessoal e social, neste emergente mundo “virtual”.

REFERÊNCIAS

- Adalbjarnardottir, S., & Selman, R. (1989). How children propose to deal with criticism of their teachers and classmates: Developmental and stylistic variations. *Child Development, 60*, 539-550.
- Allen, J., Kuperminc, G., & Moore, C. (1997). *Developmental approaches to understanding adolescent deviance. Developmental psychopathology: Perspectives on risk and disorder*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Arnett, J. J. (1991). Heavy metal music and reckless behavior among adolescents. *Journal of Youth and Adolescence, 20*, 573-592.
- Asher, S. R., Parker, J. G., & Walker, D. L. (1996). Distinguishing friendship from acceptance: Implications for intervention and assessment. In W. M. Bukowski, A. F. Newcomb, & W. W. Hartup (Eds.), *The company they keep: Friendship in childhood and adolescence*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Bandura, A. (1976). *Social learning theory*. New Jersey: Prentice-Hall.
- Bandura, A. (2001). Social cognitive theory: An agentic perspective. *Annual Review of Psychology*. In www.findarticles.com
- Baumrind, D. (1971). Current patterns of parental authority. *Developmental Psychology Monograph, 4* (1, Pt. 2).

- Beal, A., Ausiello, J., & Perrin, J. (2001). Social influences on health risk behaviors among minority middle school students. *Journal of Adolescent Health, 28*, 474-480.
- Bender, D., & Losel, F. (1997). Protective and Risk Effects of Peer Relations and Social Support on Antisocial Behaviour in Adolescents from Multi-Problem Milieus. *Journal of Adolescence, 20*, 661-678.
- Berndt, T. J. (1996). Transitions in Friendship and Friends' Influence. In J. A. Graber, J. Brook-Gunn, & A. C. Petersen (Eds.), *Transition Through Adolescence: Interpersonal Domains and Context* (pp. 57-84). Mahwah, NJ: L. Erlbaum.
- Berndt, T. J. (2002). Friendship Quality and Social Development. *Current Directions in Psychological Science, 11* (1), 7-10
- Benard, B. (2002). *The Foundations of the Resiliency Framework: From Research to Practice*. In www.resiliency.com
- Brown, B. B., Mory, M., & Kinney, D. (1994). Casting adolescent crowds in a relational perspective: Caricature, channel, and context. In R. Montemayor, G. R. Adams, & T. P. Gullotta (Eds.), *Advances in adolescent development: Personal relationships during adolescence* (Vol. 6, pp. 123-167). Newbury Park, CA: Sage.
- Brown, B. B. (2004). Adolescents' relationships with peers. In R. M. Lerner & L. Steinberg (Eds.), *Handbook of adolescent psychology* (pp. 364-394). New Jersey: Wiley.
- Bryson, B. (1996). 'Anything but heavy metal': Symbolic exclusion and musical dislikes. *American Sociological Review, 61*, 884-899.
- Caldwell, L., & Darling, N. (1999). Leisure context, parental control and resistance to peer pressure as predictors of adolescent partying and substance use: an ecological perspective. *Journal of Leisure Research, 31* (1), 57-77.
- Calado, V. (2006). *Drogas sintéticas: Mundos culturais, Música Trance e Ciberespaço*. Lisboa: IDT, col. Estudos.
- Chang, L. (2004). The Role of Classroom Norms in Contextualizing the Relations of Children's Social Behaviours to Peer acceptance. *Development Psychology, 40* (5), 691-702.
- Chung, H., & Furnham, A. (2002). Personality, peer relations, and self-confidence as predictors of happiness and loneliness. *Journal of Adolescence, 25*, 327-339.
- Christenson, P. G., & Roberts, D. F. (1998). *It's not only rock'n Roll: Popular Music in the lives of adolescents*. New Jersey: Hampton Press.
- Collins, W. A., & Laursen, B. (2004). Parent-adolescent relationships and influences. In Lerner & Steinberg (Eds.), *Handbook of Adolescent Psychology*. New Jersey: Wiley.
- Corsano, P., Majorano, M., & Champretavy, L. (2006). Psychological well-being in adolescence: The contribution of interpersonal relations and experience of being alone. *Adolescence, 41* (162), 341-353.
- Costa, J., & Matos, M. G. (2007). Realidade virtual: lazer ou dependência. *Psicologia Actual, 13*, 63-65.
- Currie, C. et al. (2004). *Young people's health in context. Health Behaviour in School-aged Children (HBSC) study: international report from the 2001/2002 survey*. WHO Regional Office for Europe Health policy for Children and Adolescents, n° 4.
- D'Amico, E., & Mccarthy, D. (2006). Escalation and initiation of adolescents' substance use: the impact of perceived peer use. *Journal of Adolescent Health, 39* (4), 481-487.
- Demir, M., Ozdemir, M., & Weitekamp, L. (2007). Looking to happy tomorrows with friends: best and close friendships as they predict happiness. *Journal of Happiness Studies, 8*, 243-271.
- Demir, M., & Weitekamp, L. (2007). I am so happy cause today I found my friend: Friendship and personality as predictors of happiness. *Journal of Happiness Studies, 8*, 181-211.
- Dodge, K. (1983). Behavioral antecedents of peer social status. *Child Development, 54*, 1386-1399.
- Dorius, C. J., Bahr, S. J., Hoffmann, J. P., & Lovelady, E. H. (2004). Parenting Practices as Moderators of the Relationship Between Peers and Adolescent Marijuana Use. *Journal of Marriage and Family, 66*, 163-168.
- Duvdevany, I., & Arar, E. (2004). Leisure activities, friendships and quality of life of person with intellectual disability: foster homes vs. community residential settings. *International Journal of Rehabilitation Research, 27*, 289-296.
- Engels, R., & Bogt, T. (2001). Influences of risk behaviours on the quality of peer relations in adolescence. *Journal of Youth and Adolescence, 30*, 675-695.
- Epstein, J., Bang, H., & Botvin, G. (2006). Which psychosocial factors moderate or directly affect substance use among inner-city adolescents? *Addictive Behaviour, 32* (4), 700-713.
- Evans, G. (2004). The Environment of Childhood Poverty. *American Psychological Association, 59* (2), 77-92.
- Feldman, L., Harvey, B., Holowaty, P. & Shortt, L. (1999). Alcohol use beliefs and behaviours among high school students. *Journal of Adolescent Health, 24* (1), 48-58.
- Field, T. (2002). Adolescent's parent and peer relationships. In www.findarticles.com
- Frydenberg, R. (2008). *Adolescent coping: advances in theory, research and practice*. New York: Routledge.
- Fuligni, A. J., Eccles, J. S., Barber, M., & Clements, J. S. (2001). Early Adolescent Peer Orientation and Adjustment During High School. *Developmental Psychology, 37* (1), 28-36.
- Gauze, C., Bukowski, W. M., Aquan-Assee, J., & Sippola, L. (1996). Interactions between family environment and friendship and associations with self-perceived well-being during early adolescence. *Child Development, 67*, 2201-2216.
- GTES (2005). *Educação para a saúde nas escolas: relatório preliminar*. In www.dgdc.min-edu.pt
- GTES (2007a). *Educação para a saúde nas escolas: relatório intermédio*. In www.dgdc.min-edu.pt

- GTES (2007b). *Educação para a saúde nas escolas: relatório final*. In www.dgidec.min-edu.pt
- Hartup, W. W. (1989). Social relationships and their development significance. *American Psychologist*, 44 (2), 120-126.
- Hartup, W. (2005). Peer interaction: What causes what? *Journal of Abnormal Child Psychology*. In www.findarticles.com
- Johnson, S. (2006). *Everything bad is good for you: how popular culture is making us smarter*. London: Penguin Books, Ltd.
- Kennedy, J., & Kennedy, C. (2004). Attachment Theory: Implications for School Psychology. *Psychology in the School*, 41 (2), 247-259.
- Kirchler, E., Palmonari, A., & Pombeni, M. (1993). Developmental Tasks and Adolescents' Relationships with their Peers and their Family. In S. Jackson, & H. Rodriguez-Tome (Eds.), *Adolescence and Its Social Worlds* (pp. 145-167). Hillsdale, NJ: Lawrence Erlbaum Associates.
- Konu, A., & Lintonen, T. (2005). Theory-based survey analysis of well-being in secondary schools in Finland. *Health Promotion International*, 21, 27-36.
- La Greca, A. M., & Harrison, H. M. (2005). Adolescent peer relations, friendships, and romantic relationships: do they predict social anxiety and depression? *Journal of Clinical Child Adolescent Psychology*, 34 (1), 49-61.
- La Greca, A. M., Prinstein, M. J., & Fetter, M. D. (2001). Adolescent peer crowd affiliation: Linkages with health-risk behaviors and close friendships. *Journal of Pediatric Psychology*, 26, 131-143.
- Laible, J., & Thompson, A. (2000). Mother-child discourse, attachment security, shared positive affect, and early conscience development. *Child Development*, 71, 1424-1440.
- Laftman, S., & Ostberg, V. (2006). The pros and cons of social relations: An analysis of adolescents' health complaints. *Social Science & Medicine*, 63, 611-623.
- Lerner, R. (1998). *Adolescent development*. In www.psych.annualreviews.org
- Linares, M., Pelegrina, S., & Lendínez, J. (2002). Los estilos educativos de los padres y la competencia psicosocial de los adolescentes. *Anuário de Psicologia*, 33 (1), 79-94.
- Lynskey, M. T., Fergusson, D. M., & Horwood, L. J. (1998). The origins of the correlations between tobacco, alcohol, and cannabis use during adolescence. *Journal of Child Psychology and Psychiatry and Allied Disciplines*, 39, 995-1005.
- Mallow-Iroff, M. (2006). Cross-sex best friendship influences on early adolescents' cigarette and alcohol expectancies and use. *Journal of Psychology*, 140 (83), 209-227.
- Matos, M. G., Baptista, M. I., Simões, C., Gaspar, T., Sampaio, D., Diniz, J. A., Goulão, J., Mota, J., Barros, H., Boavida, J., & Sardinha, L. (2008). Portugal: from research to practice – Promoting positive health for adolescents in schools. In *Social cohesion for mental well-being among adolescents*. WHO/HBSC FORUM 2007.
- Matos, M. G. (Coord.) (2008a). *Consumo de substâncias: estilo de vida ou à procura de um estilo*. Lisboa: IDT, Monografias.
- Matos, M. G. (coord.) (2008b). *Sexualidade, Segurança e SIDA: Estado da Arte e Propostas em Meio Escolar*. Lisboa: CMDT-LA, FMH e FCT.
- Matos, M. G., & Gaspar, T. (2008). *Manual Kidcreen – Avaliação da qualidade de vida em crianças e adolescentes*. Lisboa: FMH e FCT.
- Matos, M., Simões, S., Ferreira, M., Tomé, G., Camacho, I., Baptista, I., & Diniz, J. (2008). *Gestão escolar, saúde e necessidades especiais*. In www.fmh.utl.pt/aventurasocial; www.aventurasocial.com
- Matos, M. G. (1998). *Comunicação e gestão de conflitos na escola*. Lisboa: CDI: Faculdade de Motricidade Humana.
- Matos, M.G., & Equipa Aventura Social (2003). *A saúde dos adolescentes portugueses (Quatro anos depois)*. Lisboa: FMH.
- Matos, M. G. (Ed.) (2005). *Comunicação, gestão de conflitos e saúde na escola*. Lisboa: CDI, Faculdade de Motricidade Humana.
- Matos, M. G., & Equipa Aventura Social (2006). *A saúde dos adolescentes portugueses, hoje e em oito anos*. In www.aventurasocial.com
- McClellan, D. E., & Katz, L. G. (1996). *Young Children's Social Development: A Checklist*. In ericeeece.org/pubs/digests/1996/
- McElwain, N., & Volling, B. (2005). Preschool children's interactions with friends and older siblings: relationship specificity and joint contributions to problem behavior. *Journal of Family Psychology*, 19, 486-496.
- Meeus, W., Helsén, M., & Vollenbergh, W. (1996). Parents and peers in adolescence: from conflict to connectedness. In I. Verhofstadt-Deneve, C. Kienhorst, & C. Braet (Eds.), *Conflict and development in adolescence* (pp. 103-116). Leiden: Dwo Press.
- Merrell, K. (2008). *Helping Students overcome depression and Anxiety*. New York: Guilford.
- Miranda, D., & Claes, M. (2004). Rap music genres and deviant behaviors in French-Canadian adolescents. *Journal of Youth and Adolescence*, 33 (2), 113-122.
- Nash, S., MacQueen, A., & Bray, J. (2005). Pathways to adolescent alcohol use: family environment, peer influence and parental expectations. *Journal of Adolescent Health*, 37 (81), 19-28.
- Nation, M., & Helflinger, C. (2006). Risk factors for serious alcohol and drug use: the role of psychosocial variables in predicting the frequency of substance use among adolescents. *American Journal of Drug and Alcohol Abuse*, 32 (3), 415-433.
- North, A. C., Hargreaves, D. J., & O'Neill, S. A. (2000). The importance of music to adolescents. *British Journal of Educational Psychology*, 70, 255-272.
- Olweus, D. (1993). *Bullying at school*. Oxford/Cambridge: Blackwell.

- Oliveira, M. (1999). *Os jovens e os seus pares. Estudo sociométrico de uma população escolar*. Dissertação apresentada com vista à obtenção do grau de Doutoramento. Universidade de Coimbra. Coimbra.
- Prinstein, M. J., Boergers, J., & Spirito, A. (2001). Adolescents' and their friends' health-risk behavior: Factors that alter or add to peer influence. *Journal of Pediatric Psychology, 26* (5), 287-298.
- Rubin, K. H., Bukowski, W. M., & Parker, J. G. (1998). Peer interactions, relationships and groups. In N. Eisenberg (Ed.), *Social, Emotional and Personality Development* (Vol. 3, pp. 619-700). New York: Wiley.
- Selman, R., & Demorest, A. (1984). Observing troubled children's Interpersonal negotiation strategies: implications of and for a developmental model. *Child Development, 55*, 288-304.
- Sharp, E., Caldwell, L., Graham, J., & Ridenour, T. (2006). Individual motivation and parental influence on adolescents experiences of interest in free time: A longitudinal examination. *Journal of Youth and Adolescence, 35*, 359-372.
- Simões, C. (2007). *Comportamentos de risco na adolescência*. Lisboa: FCG/FCT.
- Sipe, C. L. (2002). Mentoring programs for adolescents: a research summary. *Journal of Adolescent Health, 31* (6 Suppl), 251-260.
- Soares, I. (2007). *Relações de vinculação ao longo do desenvolvimento – teoria e avaliação*. Braga: Psicoequilíbrios.
- Soucy, N., & Larose, S. (2000). Attachment and control in family and mentoring contexts as determinants of adolescent adjustment to college. *Journal of Family Psychology, 14* (1), 125-143.
- Stefano, S. (2008). Second life: Scienze della comunicazione e social learning, Competente nel ben-essere. Alia Dies, Alia, Maio, 2008.
- Steinberg, L. (1990). *Autonomy, conflict, and harmony in the family relationship. The developing Adolescent*. Cambridge: Harvard University Press.
- Stiles, A. (2004). Relationships among personal space boundaries, peer acceptance, and peer reputation in adolescents. *Journal of Child and Adolescent Psychiatric Nursing*. In www.findarticles.com.
- Tarrant, M. (2002). Adolescent peer groups and social identity. *Social Development, 11*, 110-123.
- Turkle, S. (1995). *Life on Screen*. Cambridge, MA: MIT Publications.
- Urberg, K., Luo, Q., Pilgrin, C., & Degirmencioglu, S. (2003). A two-stage model of peer influence in adolescent substance use: individual and relationship and relationship-specific differences in susceptibility to influence. *Addictive Behaviour, 288* (79), 1243-1256.
- Yanovitzky, I. (2006). Sensation seeking and alcohol use by college students: examining multiple pathways of effects. *Journal of Health Communication, 11* (3), 269-280.
- Yee, N. (2007). *The daedalus project – The psychology of MMORPGs*. In www.nickjee.com/daedalus.
- Valadas, R. (2008). Os jovens e as novas dependências. In *Comportamentos de risco nos jovens*, Câmara Municipal de Silves, Março, 2008.
- Vaquera, E., & Kao, G. (2007). Do you like me as much as I like you? Friendship reciprocity and its effects on school outcomes among adolescents. *Social Science Research*, in press.

RESUMO

Nos últimos trinta anos, a comunidade académica escreveu muito sobre os adolescentes, os seus problemas e a sua relação com os actores e contextos relevantes das suas vidas.

A partir dos finais dos anos 1990, uma revolução social associada ao “boom” das novas tecnologias de informação e comunicação trouxe um novo desafio aos pais e aos profissionais de saúde e da educação, a quem no início os anos 1970 se pedia abertura, diálogo, interacção participada.

Palavras-chave: Adolescentes, pais, tribos musicais, comunicação virtual, “cyber-bullying”.

ABSTRACT

During the past thirty years the academic community has been writing a lot about adolescents, their problems and their relationship with relevant actors and contexts of their lives.

Since the end of the nineties, the social revolution associated with the “boom” of new technologies of information and communication brought a new challenge to parents and to health and education professionals, from whom openness, dialogue and a participative interaction was demanded during the seventies.

Key words: Adolescents, parents, urban tribes, virtual communication, cyber-bullying.