

3

Algumas pesquisas sobre crianças e jovens e sua relação com as mídias

Neste capítulo são apresentadas algumas pesquisas que se relacionam com as questões metodológicas e teóricas no que diz respeito à relação dos jovens com o computador e a Internet, ou seja, pesquisas que inspiraram a construção do questionário do estudo Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais, no tocante às habilidades e usos do computador e da Internet pelos jovens, bem como aquelas que orientaram a criação das escalas e posterior diálogo no período de análise dos dados. Na primeira parte serão descritas as pesquisas internacionais, que priorizaram estudar a relação que crianças e jovens estabelecem com o computador e a Internet e na segunda parte serão apresentadas as pesquisas nacionais com o mesmo enfoque.

Livingstone (2002) organizou e coordenou um projeto de pesquisa multidisciplinar internacional – *As crianças e o ambiente da mídia em mudança*, que consistia em um estudo comparativo sobre a relação que crianças e jovens estabelecem com as mídias nos seguintes países: Bélgica, Dinamarca, Finlândia, França, Alemanha, Itália, Holanda, Espanha, Suécia, Suíça, Reino Unido e Israel. Esse estudo teve como objetivo compreender o significado e a difusão das mídias, velhas e novas, entre os membros mais jovens dessas sociedades. Os resultados permitiram mapear o acesso à mídia em casa, a propriedade pessoal de equipamentos midiáticos e o tempo gasto com o uso destes. A pesquisa abordou televisão (aberta e por assinatura), videocassete, computador pessoal, videogames, livros e telefone. Para a coleta de dados foi utilizado um questionário-base e um cronograma de entrevistas individuais, aplicados em todos os países, com amostras estatísticas representativas da população infantil e juvenil. Livingstone (1998) afirma que as crianças e jovens devem ser estudados não apenas por serem uma audiência negligenciada por estudos centrados nos adultos, mas principalmente porque os usos e experiências deles com as novas mídias têm uma relevante importância analítica para este campo, que é compreender a possibilidade desses sujeitos estabelecerem padrões mais criativos e flexíveis no uso das mídias. Crianças e jovens não têm medo das novas tecnologias, ao contrário da maioria dos adultos, e em sua relação com as mídias constroem suas

identidades, negociam suas relações e geram culturas de grupo e de pertencimento. Nos adultos tais relações são comumente construídas no trabalho. Essa pesquisa ressalta a importância de se estudar o público infantil e jovem dentro de suas perspectivas, valorizando seus usos e experiências. Com ênfase nessa idéia, este estudo privilegiou a percepção que os jovens têm das habilidades e usos do computador e da Internet.

Em 2006 foi publicado o relatório da pesquisa européia Mediappro, *The Appropriation of New Media about Youth*, com preocupações do mesmo teor: os usos, as apropriações e as representações feitas pelos jovens especialmente sobre as novas mídias, em nove países da Europa e na cidade de Quebec (Canadá). Essa pesquisa tinha como premissa a idéia de que quanto mais os jovens aprendem a evitar riscos na Internet — os pesquisadores consideram risco a probabilidade de sofrer algum tipo de dano (físico, psicológico e/ou financeiro) no uso da Internet — maior a probabilidade de terem uma navegação segura. Por isso, os jovens devem ser capazes de transformar um perigo desconhecido em uma percepção de risco. Esta capacidade depende de habilidades, tais como manter a sua independência e o senso crítico que constitui um dos temas recorrentes da Mídia-Educação. Essa pesquisa construiu um extenso questionário, que dentre os conceitos que desejava observar incluiu-se usos e habilidades no computador. O questionário continha perguntas, de uma maneira geral, indiretas, procurando evitar revelar aspectos íntimos dos jovens, mas buscando saber o que os jovens fazem cotidianamente. Os objetivos principais eram estudar as práticas existentes na educação das novas mídias; estudar as práticas e representações dos jovens sobre novas tecnologias (celular, Internet, jogos de vídeo, suportes multimídia, através de um questionário internacional); identificar recomendações educacionais e tecnológicas, adaptáveis às condições concretas do público (escolas, associações, famílias) e do seu contexto; contribuir para a evolução das práticas educativas sobre Internet e novas tecnologias; promover uma utilização mais segura das novas tecnologias. A dimensão sobre habilidades e usos do computador e da Internet estudados no Mediappro serviram como fonte de inspiração para formulação do questionário do presente estudo.

Livingstone e Haddon (2009) coordenaram um projeto de pesquisa – *EU Kids Online*, com o objetivo de identificar, comparar e analisar as pesquisas realizadas na Europa (mais especificamente em 21 países – Alemanha, Áustria,

Bélgica, Bulgária, Chipre, Dinamarca, Eslovênia, Espanha, Estônia, França, Grécia, Holanda, Irlanda, Islândia, Itália, Noruega, Polônia, Portugal, Reino Unido, República Checa e Suécia), entre os anos de 2006 e 2009, sobre a relação de crianças e jovens com as novas tecnologias de informação e comunicação. O estudo identificou uma gama de pesquisas sobre acessos e usos e encontrou lacunas quanto à pesquisa sobre alguns tipos de risco que envolvem crianças mais novas e quanto ao uso das plataformas móveis. Entre os resultados dessa pesquisa destacam-se:

- O uso da Internet por crianças continua a aumentar. Entretanto, a tendência crescente entre crianças e jovens de fazer um uso maior de Internet do que o dos pais se reverteu. Os resultados indicam que, a partir de 2008, há semelhança no número de pais e filhos que usam a Internet;
- Enquanto os sites mais populares entre os adolescentes diferem entre os países da Comunidade Europeia, o objetivo comum a todos, que se apresentou mais significativo é se comunicar com as outras pessoas de sua rede social ampliada. Os sites de redes sociais incentivam a ativação dos laços latentes que já existem *offline*, ao invés da criação de novos puramente *online*. A pesquisa aponta três aspectos importantes em relação ao uso que os adolescentes fazem de sites de redes sociais: a construção da identidade, da amizade e da privacidade;
- Embora as diferenças de gênero no acesso à Internet tenham diminuído, esses pesquisadores observaram sutis diferenças de gênero em atividades *online* dos jovens, especialmente em relação ao tempo gasto e ao local de acesso ao computador e Internet (os meninos acessam mais de seus quartos do que as meninas). Evidências também apontam para diferentes experiências *online*, preferências e práticas para meninas e meninos, o que pode ter impacto sobre conjuntos de competências.

McQuillan e d'Haenens (2009) aprofundaram as análises sobre gênero e idade na pesquisa Kids *online*. Elas tem como hipótese que meninos e meninas dem estar desenvolvendo conjuntos de habilidades de base diferentes como consequência das suas diferentes atividades reais, isto porque há diferentes fatores motivacionais para uso do computador e da Internet, provavelmente enraizados em diferentes expectativas subjetivas sobre a utilidade e o valor do acesso à Internet e sua utilização.

Essas autoras analisam os dados a partir da escada de oportunidades *online*, desenvolvida por Livingstone e Helsper (2007) onde essas últimas autoras criam uma gradação para caracterização da natureza e da qualidade do uso, buscando compreender as escolhas que crianças e jovens fazem *online*, sem considerar para a elaboração da escada, as condições que promovem ou impedem todos os tipos de uso da Internet. Em outras palavras, asseveram que os benefícios da Internet (e, portanto, as desvantagens da baixa ou da não utilização) podem ser examinados mapeando o número e tipos de oportunidades *online* a que os usuários (crianças e jovens) se dedicam. Elas dividiram em 4 níveis. No primeiro deles estão os usuários básicos, que se engajam entre uma a três atividades *online*, onde todos começamos, que é com busca de informações. No último degrau estão os usuários multifuncionais que se dedicam no mínimo a oito atividades *online*, com uma ampla gama de usos criativos e interativos. (2007, p. 680).

Com base nessa estrutura da escada de oportunidades, McQuillan e d'Haenens examinaram o uso da Internet pelos jovens em toda Europa e observaram algumas tendências comuns em relação ao sexo, à idade e à amplitude das atividades *online*. Existem relações entre a idade e a frequência de uso; idade e habilidades; idade e confiança; idade e conhecimento dos riscos e idade e adoção de um comportamento de risco. Todas estas relações sugerem que os grupos etários mais jovens têm mais limitações das oportunidades *online*. Elas indicam que as crianças menores estão sujeitas a um maior controle parental, a gastar menos tempo na Internet e ter um uso mais limitado do que as crianças mais velhas. No entanto, como as crianças estão mais cedo *online*, a socialização na infância envolve cada vez mais o uso do computador, a utilização da Internet e de jogos como atividades de lazer, tanto para meninos e quanto para meninas..

Essas autoras afirmam que há diferenças de gênero na busca na Internet entre todos os grupos de idade e na maioria dos países, mas estas não são uniformes. Embora na Bulgária, Alemanha, Itália, Espanha, Países Baixos e Reino Unido as meninas sejam mais propensas a procurar informações na Internet para fins educativos do que meninos, isto parece como uma atividade mais popular para meninos na Noruega, Suécia e Grécia, indicando diferenças interculturais.

A prática de *downloading* representa mais um degrau na escada de atividades *online*. Segundo elas, música e downloads de vídeo também estão se tornando atividades populares, especialmente para crianças mais velhas. As

práticas de downloading tanto de música, softwares, conteúdo da Internet são mais comum entre meninos. Os usuários mais criativos da Internet, se envolvem com uma grande quantidade de downloading, com desenvolvimento de sites e outros modos de produção de mídia. Já a criação de conteúdos *online*, elas apontam, como um fenômeno relativamente novo (pós web 2.0), que possibilita aos jovens uma contribuição mais interativa da Internet. Entretanto, já há pesquisas que indicam diferenças de gênero nesta área; as meninas são mais prováveis para publicar informações pessoais que os meninos, o mesmo comportamento em relação as fotografias que elas tenham tirado. Por outro lado, as meninas são menos propensas a publicar vídeos em suas páginas. Concluem que os resultados sugerem que a cultura midiática digital de jovens incorpora amplas atividades similares e riscos comuns em toda a Europa e que as comunalidades tendem a prevalecer sobre as diferenças ou divisões. Mas as pesquisas também indicam que os jovens estão longe de serem homogêneos e as oportunidades oferecidas pelas aplicações das novas tecnologias de mídia estão se expandindo continuamente, com uma grande diversidade digital.

Dando prosseguimento a essa primeira pesquisa foram aprofundados alguns temas em uma pesquisa intitulada *EU Kids online II* (Livingstone et al, 2012), que tinha como objetivo observar os riscos e as oportunidades que crianças e jovens desenvolvem com o uso da Internet. Esta pesquisa foi desenvolvida em 25 países em que ouviram 25142 (crianças e jovens, entre 9 e 16 anos). Os pesquisadores indicam que crianças de famílias com melhor situação sócio-econômica apresentam mais habilidades digitais que as crianças de lares mais pobres, e que os jovens do sexo masculino reivindicam mais competências do que as meninas. A pesquisa constatou que, em média, as crianças usam a Internet em atividades que exigem pouca habilidade criativa como publicar mensagens (31%), criação de personagens (18%) ou blogs (apenas 11 %) e indica que os jovens fazem uso do computador, especialmente em seus quartos, com um uso mais privado, além do uso da Internet no celular, o que dificultaria o controle paternal. Trata-se da chamada “cultura do quarto”, categoria que expressa a relação das crianças com o computador, sozinhas em seus quartos, sem a supervisão de adultos, o que levou aos pesquisadores a sugerirem que pais deveriam ter como prioridade conversar e compartilhar com filhos suas as atividades *online*.

Esses estudos apontam algumas questões importantes que são também encontradas em outros: a observação de diferenças de gênero, de um uso pouco criativo da Internet e de uma correlação entre nível sócio-econômico e habilidades

Em 2007, Xavier Bringué Sala e Charo Sábada Chalezquer coordenaram uma pesquisa, financiada pela Telefônica – grupo espanhol de telefonia móvel. Esse estudo tinha como objetivo apresentar uma reflexão sobre as características que identificam a Geração Interativa na IberoAmérica. O universo deste projeto era a população em fase de escolarização, entre 6 e 18 anos, de sete países latino-americanos: Argentina, Brasil, Chile, Colômbia, México, Peru e Venezuela. Os resultados são apresentados por país, subdivididos em dois grupos: Primário e Secundário. No Brasil, foram pesquisados 4205 alunos, sendo 790 de 6 a 9 anos e 3415 de 10 a 18 anos. Os autores compartilham a idéia proposta por Prensky de que há uma geração digital, que eles definem como Interativa, com características que a distinguem das outras. Afirmam que já se comprovou a existência de uma correlação positiva entre uma maior probabilidade de se ter um computador em casa e a presença de crianças. Citam o relatório “Infância e Adolescência na Sociedade da Informação”, elaborado pela instituição espanhola Red.es, em junho de 2005, que constatou diferenças evidentes, na Espanha, na posse de determinadas tecnologias entre famílias com filhos e famílias sem filhos. Os resultados indicaram que, com exceção da linha telefônica fixa, a presença de todas as outras tecnologias era mais provável em uma casa onde há crianças ou adolescentes. Por isso, na visão dos autores, estes configurariam uma geração interativa. A posse de bens por si só já garantiria a formação de uma nova geração.

Os pesquisadores espanhóis afirmam que quando se analisa o acesso e o uso de dispositivos digitais para esta faixa etária na América Latina, tem que se considerar tanto a sua natureza como Geração Interactiva, o que a torna particularmente relacionada com as TIC, como a extração da amostra, como urbana e escolarizada, e em especial a forte tendência de famílias com crianças em adotar as tecnologias digitais. Eles apontam que a opção majoritária, quando há um computador em casa, é estar no quarto da criança ou do adolescente, à frente de outras localizações possíveis, como uma sala de estudo, quarto dos pais, ou na sala. Observaram isso em 32,6% dos domicílios das crianças entre 6 e 9 anos, e em 34% dos lares com adolescentes entre 10 e 18 anos. O Brasil é o país onde esta prática é mais comum: 38% dos menores tem um computador em seu quarto. Este número

sobe para 44% quando se trata dos adolescentes. Quanto a este aspecto eles também indicam que há uma diferença quanto ao gênero: é mais comum o computador no quarto de meninos do que de meninas, no caso de mais velhos, 34% dos meninos tem um, versus 27% das meninas. Apesar dessa pesquisa ter um viés mercadológico e ter como pressuposto o conceito de nativo digital, apresenta uma extensa descrição dos dados sobre habilidades e usos do computador da Internet, tipo de conexão, tempo de uso, disponibilidades de outras mídias em casa, entre outros. A apresentação dos dados é feita de forma geral e depois desagregada por país, permitindo uma leitura separada por país, incluindo o Brasil.

Kredens e Fontar (2010) realizaram pesquisa intitulada *Comprendre le comportement des enfants et adolescents sur Internet pour le protéger des dangers*, cujas análises foram concentradas em quatro áreas: gêneros de participação, redes públicas, a aprendizagem baseada nos pares, e na alfabetização para novas mídias.

Com dados coletados em 2008, a pesquisa foi executada em duas vertentes, qualitativa e quantitativa. Foram realizadas 48 entrevistas em profundidade, que serviram para nortear as questões da vertente quantitativa (cujo instrumento foi aplicado junto a mil estudantes franceses), que tinha como objetivo compreender as representações sobre a Internet, contextos e modos de utilização em geral, as diferentes práticas de uso, a educação para a Internet, a consciência e o confronto com o risco. Ao dar prioridade à identificação das práticas de uso de computador e Internet, o estudo não estava centrado somente em riscos.

Segundo esta pesquisa, os jovens definem a Internet de acordo com sua própria prática, ou seja, como uma ferramenta de entretenimento, como uma ferramenta de comunicação e como uma grande biblioteca. Há uma forte correlação entre as representações que eles têm sobre a Internet e suas práticas na rede. A análise dos dados dessa pesquisa indica que o comportamento dos jovens na Internet reproduz, em certa medida, seus comportamentos anteriores à popularização desta. E é no lar que ocorrem 93% das práticas de Internet, independentemente da idade. Em casa, 60% dos jovens franceses navegam em um espaço tranquilo, em um espaço só para eles. Na verdade, os resultados sugerem que mais e mais jovens crescem isolados atrás de seus computadores, navegado em seu silencioso pedacinho de casa, em sua maioria, em seus quartos.

Kredens e Fontar (idem) observaram que apesar de a maioria dos jovens pesquisados indicarem como sites preferidos o Facebook, o YouTube e o MSN, outros 340 sites aparecem na lista de favoritos. Para as autoras, mesmo desfrutando de uma cultura comum, os jovens conseguem conciliar as exigências do grupo com suas exigências pessoais.

Estes jovens, de acordo com as pesquisadoras, preferiam uma prática particular (no sentido de uma prática não orientada) para o uso da Internet e informaram que são contidos na escola quando tentam fazer uso dessas práticas. Por outro lado, não consideravam boas as atividades propostas pelos professores em sala de aula. Foi constatada, ainda, uma tendência em relação ao gênero: as meninas utilizavam mais as ferramentas de comunicação da web quando conseguiam escapar da supervisão de seus professores. Finalmente, 18% dos estudantes informaram que aproveitavam o tempo de uso da Internet na escola para consultar ou redigir e-mails.

Outro ponto observado pelas pesquisadoras é que os resultados indicam que as crianças francesas preferem a tevê e essa preferência vai diminuindo com a idade. Já no ensino fundamental 2º segmento, os jovens preferem a Internet e entre os estudantes do ensino médio o consumo é equivalente. Deve-se destacar que na França culturalmente não se valoriza tanto os programas televisivos quanto no Brasil, especialmente quando se trata de novelas.

É importante considerar, como afirma Martin-Barbero (2003), que a América Latina entrou para a modernidade pelas mãos da televisão, sendo esta a mídia que englobou de forma mais contundente as contradições dessas sociedades. É relevante para a reflexão apresentada neste trabalho considerar que o “jeito” de ver TV pode estar colaborando na construção das habilidades e usos do computador pelos jovens pesquisados, contribuindo para uma diferenciação entre os modos de usos desta mídia por estes jovens.

No relatório final da pesquisa Mediapro (2006), assim como no relatório-síntese do estudo conduzido por Kredens e Fontar (idem), os pesquisadores destacam o hiato entre o uso do computador e da Internet na escola e em casa – os jovens pesquisados acessavam a Internet prioritariamente em casa – e afirmam que esta diferença de uso evidencia-se em termos de frequência, acesso, regulamentação, aprendizagem, desenvolvimento de habilidades e do tipo de atividade exercida. Outro ponto significativo nos dois relatórios é a indicação de

pouco uso criativo da Internet pelos jovens. Questões sobre a relação entre o uso do computador na escola e o desenvolvimento de habilidades e usos dos jovens foram consideradas na produção e na análise dos dados da pesquisa Juventude e Mídia.

Outro estudo configurou-se importante para a análise dos resultados do estudo aqui apresentado, em razão da abrangência e da profundidade alcançadas. Coordenada pela pesquisadora americana Mizuko Ito, *Living and Learning with New Media* (Ito, 2009) é um estudo etnográfico abrangendo 23 diferentes estudos de caso realizados por 28 pesquisadores e colaboradores, identifica e descreve diferentes práticas da juventude, especialmente aquelas relacionadas à aprendizagem e inovação que acompanham os compromissos dos jovens com as novas mídias em ambientes informais, principalmente nos Estados Unidos. Foi realizado com 700 jovens, ao longo de 3 anos e teve como objetivos centrais compreender como as novas mídias estão sendo integradas às pautas e práticas dos jovens e como estas alteram a dinâmica das negociações entre jovens e adultos sobre alfabetização, aprendizagem, conhecimento e autoridade (2009: xiv). O estudo documentou práticas de novas mídias do ponto de vista dos jovens, ao invés de começar com as expectativas dos adultos e suas pautas, com o propósito de que as perspectivas dos jovens informassem os debates atuais sobre o futuro da aprendizagem e da educação na era digital.

Ito (2010) afirma que os espaços *online* permitem aos jovens se conectarem com seus colegas de novas maneiras. Eles podem estar em constante contato com seus amigos através de mensagens de texto, mensagens instantâneas, telefones celulares e conexões de Internet. Essa presença contínua exige uma constante manutenção e negociação, tanto em comunicações privadas, como em mensagens instantâneas ou telefones celulares, como em vias públicas, através de sites de redes sociais como MySpace e Facebook. Com estas práticas, denominadas pelos pesquisadores como "amizades-orientadas", os jovens estão quase sempre se associando com pessoas que já conhecem em suas vidas *offline*, assim sendo, a maioria utiliza as novas mídias para "sair" e alargar amizades já existentes, como apontado no estudo coordenado por Livingsstone e Haddon (2009) que também indicam que os jovens utilizam o mundo *online* para estreitar os laços do mundo *offline*.

Por outro lado, mesmo que em número menor, há aqueles que também usam o mundo *online* para explorar interesses e encontrar informações, que vão

além do que eles têm acesso na escola ou na comunidade local. Essas práticas Ito e seu grupo definiram como de “interesses-orientados”. Os grupos *online* permitem que esses jovens mantenham contato com outras pessoas que compartilham interesses comuns ou nichos especializados como jogos *online*, escrita criativa ou edição de vídeos. Nas redes os jovens podem encontrar novos amigos fora dos limites da sua comunidade local, ter oportunidades para divulgar e distribuir seus trabalhos para audiências *online* e ganhar novas formas de visibilidade e reputação.

Tanto a amizade-orientada, quanto o interesse-orientado criam novas formas de expressão e regras de comportamento social. Nesse processo, os jovens adquirem várias formas de alfabetização técnica e midiática, explorando novos interesses, consertando ou brincando com as novas formas de mídia. Por tentativa e erro, eles adicionam novas habilidades ao seus repertórios. Por seu imediatismo e amplitude de informação, o mundo digital reduz as barreiras para a aprendizagem auto-dirigida.

Ito (2010) afirma que a mídia digital e a comunicação *online* integraram-se à vida dos jovens nos Estados Unidos. Atualmente os sites de redes sociais, os jogos *online*, sites de compartilhamento de vídeos e *gadgets* como *iPods* e telefones celulares são os padrões (fixtures) da cultura juvenil. Os jovens americanos podem continuar lutando pela autonomia e identidade, como fizeram seus antecessores, mas o fazem em meio a reconfigurados contextos de comunicação, amizade, jogos e auto-expressão.

A autora alerta para o fato de que eles se situam na interseção entre mudança tecnológica bastante acelerada e práticas subjacentes de sociabilidade, de aprendizagem, de jogo, e de auto-expressão que estão passando por uma evolução mais lenta. Porém essas práticas estão crescendo fora das resistentes estruturas sociais e culturais que os jovens vivenciam de maneiras diferentes em suas vidas cotidianas. Assim, o foco das pesquisas é a relação entre as mudanças tecnológicas com a diversidade da juventude, ambos numa perspectiva da ecologia social e cultural. (Ito: 2010, 10).

Observando as práticas de jovens com as novas formas de mídia, os pesquisadores concluíram que são quase todas situadas nas atividades sociais e recreativas e não em contextos de instrução explícita, como em Kredens e Fontar (2010), Ito (2010) e Mediappro (2006).

No Brasil, algumas pesquisas têm sido realizadas com o objetivo de compreender a relação dos jovens com as TIC's (tecnologias da informação e da comunicação) e, também, como estas têm sido incorporadas na escola.

Uma das primeiras pesquisas feitas no país sobre este tema foi desenvolvida por Belloni (Belloni e Gomes, 2008) em 2002/2003, em quatro municípios da grande Florianópolis e buscava compreender como ocorrem os processos de apropriação e domínio da TIC, além de estudar as interações entre os jovens e a Internet. Nessa pesquisa utilizou-se tanto uma abordagem quantitativa, quanto qualitativa, privilegiando a abordagem qualitativa. Nos resultados, os hábitos de uso mostraram uma tecnologia já bastante integrada no cotidiano dos jovens alunos da escola básica: 71% eram usuários frequentes. As práticas mais frequentes (sempre ou quase sempre) revelaram usos mais voltados à comunicação: uma maioria significativa frequentava os bate-papos (46% dos alunos) e praticava a interação por e-mail (também 46% dos alunos)

Belloni e Gomes (2008) indicam que a escola não parece estimular muito o uso da rede para pesquisa: apenas 23% dos jovens disseram usar sempre a rede para pesquisa escolar. Um número maior (34%) declarou navegar ao acaso, visitando sites, enquanto 30% diziam fazer download de jogos ou programas, voltados tipicamente para o entretenimento. A maioria (51%) declarou usar a Internet para ouvir (ou baixar) música.

A pesquisa *Jovens em Rede*, coordenada por Mamede-Neves (2010), realizada em 2006, foi desenvolvida em duas etapas. Num primeiro momento foi respondido um questionário durante o processo de matrícula da PUC-Rio, com jovens recém chegados à universidade, com o objetivo de traçar um perfil social e compreender a familiaridade e hábitos de uso de tecnologias digitais dos jovens calouros. A amostra representava 61,85% da população dos universitários que foram admitidos na universidade naquele ano e tinham entre 17 a 19 anos. Na segunda etapa, o estudo buscou compreender que representações esses jovens tinham da Internet em comparação com o livro, a televisão e o computador. Essa pesquisa indicou como achado significativo não haver diferenças de significado, valor, ou formas de representação e de uso da Internet nas diferentes classes sociais representadas na amostra. Como a pesquisa não tinha como objetivo analisar habilidades e sim as representações que os jovens participantes tinham da Internet, o que esses resultados nos sugerem é que a midiatização e mundialização

podem estar desempenhando um papel importante na construção de identidades e de processos de significação.

Em 2010, o Comitê Gestor da Internet no Brasil desenvolveu uma pesquisa em 500 escolas públicas, estaduais e municipais — “Pesquisa sobre o uso das tecnologias de informação e comunicação nas escolas brasileiras”, com o objetivo de apresentar um panorama completo do uso das tecnologias nas escolas públicas do Brasil, além de possibilitar uma comparação com os dados de pesquisa de outros países. A pesquisa obteve resultados que apontam um significativo aumento do acesso de jovens à Internet e traz novos indicadores dos usos que estes vêm fazendo da rede. Foram ouvidos os atores escolares — diretores, coordenadores pedagógicos, professores e alunos — e a ênfase da análise da pesquisa foram as práticas dos professores. Quanto aos alunos, o estudo buscou traçar perfis de usuários e identificar habilidades no uso das TIC, bem como a capacitação deles no uso destas tecnologias, nas atividades com Internet realizadas na escola. Os dados dessa pesquisa (Fonte: NIC.br - set/dez 2010) tem uma amostra de 4.988 alunos, do ensino fundamental I, ensino fundamental II e ensino médio e indicam que a grande maioria dos alunos já utilizou o computador (95%), sendo que na região sudeste esse percentual chega a 99%; quanto ao uso de Internet, também a grande maioria já a havia utilizado (89%). Os resultados também apontam que, na região sudeste, 70% dos estudantes têm computador em casa e 57% têm Internet em casa. O uso do computador é predominantemente doméstico. Quanto ao uso escolar, os dados apontam que na região sudeste 30% dos alunos usam o computador na escola pelo menos uma vez por semana. Essa pesquisa foi desenvolvida entre agosto e dezembro de 2010 e seus resultados publicados em 2011, quando já se havia iniciado a análise deste estudo. Essa pesquisa é replicada anualmente. Apresenta-se os resultados obtidos em 2010, por ser o ano mais próximo da coleta dos dados da nossa pesquisa.

Assim, ancorados em pesquisas anteriores sobre usos e habilidades de jovens na relação com o computador e com a Internet e na literatura de referência sobre o tema (Mediapro, 2006; Livingstone e Haddon, 2009; Livingstone 1998, 2009; Livingstone et al, 2002; Livingstone e Haddon, 2009; Lievrouw e Livingstone, 2002; Jenkins, 2008; Hjavard, 2008) definiu-se como hipóteses norteadoras da presente investigação:

- 1) que o uso regular de computador e Internet em contexto escolar impactam positivamente o uso de mídias digitais com fins educacionais e as habilidades decorrentes desse uso;
- 2) que posse de bens duráveis, escolaridade dos pais, padrões de consumo cultural, posse de mídias em casa, etnia e gênero impactam o uso de mídias digitais e o desenvolvimento de habilidades de uso;

Cabe ressaltar que os estudos internacionais não corroboram a ideia de que etnia (cor/raça) impactam no uso de mídias e suas habilidades. Esta hipótese é sustentada por estudos sobre desigualdades raciais e desempenho escolar feitos no Brasil, tais como Carvalho, M. (2005); Andrade, J e Laros, J. (2007); Cantarino, C. (2007), entre outros.