

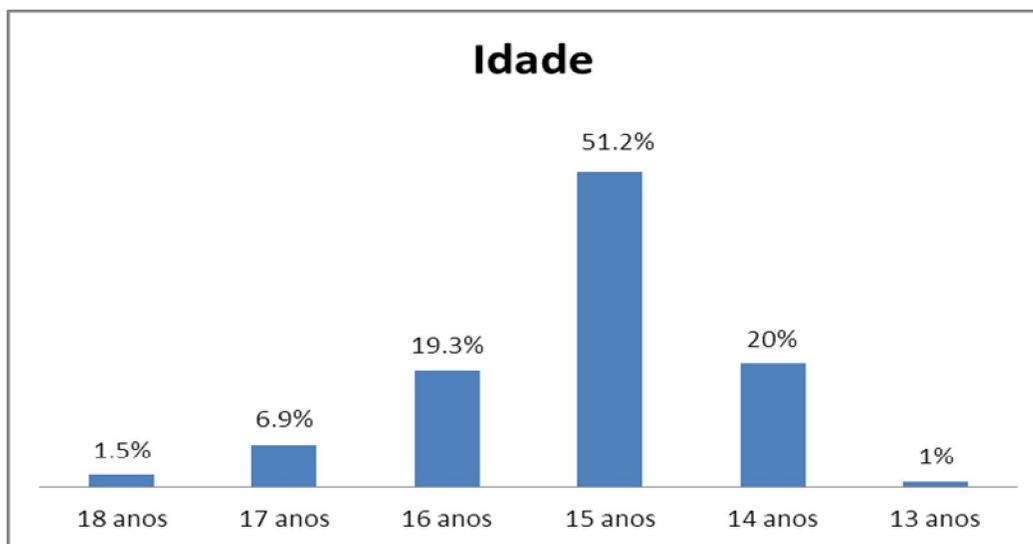
## 6 Análise dos dados

Neste capítulo serão apresentadas as análises descritivas da frequência dos itens e a análise dos oito modelos de regressão linear.

### 6.1 Descrição da amostra

Como dito anteriormente, antes de se criar as escalas foi feita uma análise descritiva dos dados, onde se observou a frequência simples de cada item do questionário. Apresenta-se a seguir a descrição da amostra. Os jovens que participaram desta pesquisa tinham majoritariamente entre 14 e 15 anos (71%), como se observa no gráfico abaixo.

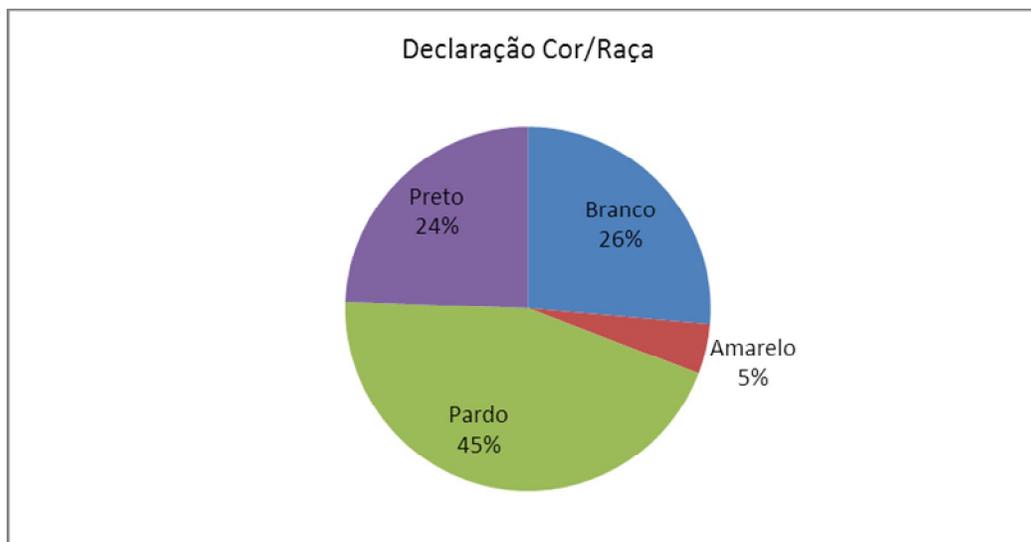
**Gráfico 1: Distribuição dos jovens por idade**



N = 3.640

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

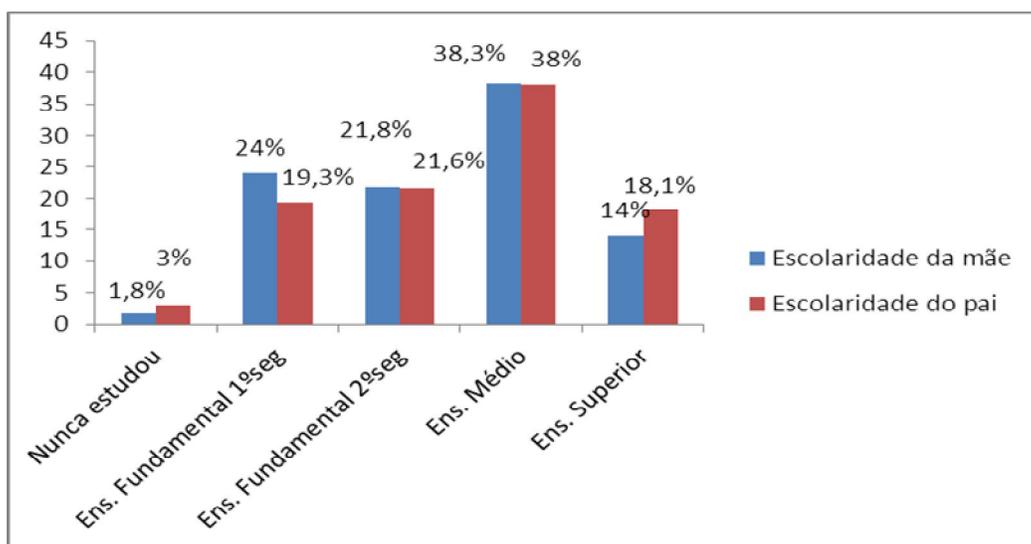
Quanto ao sexo, a amostra está dividida quase igualmente, 51% eram do sexo masculino e 49% do sexo feminino. No que concerne à declaração de cor/raça, se apresenta de acordo com o gráfico 2:

**Gráfico 2: Distribuição dos jovens por cor/raça**

N = 3.671

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Quanto à escolaridade dos pais, de acordo com os estudantes, 38% tanto dos pais quanto das mães estudaram até o ensino médio. Cabe ressaltar que estas questões apresentavam “não sei” como possibilidade de resposta e esta teve alto índice entre os respondentes, especialmente em relação à escolaridade do pai: 1042 respostas ‘não sei’, perfazendo um total de 28,2% da amostra (anexo 1). Esses dados foram considerados como faltantes. O gráfico 3 representa a escolaridade dos pais em todos os níveis:

**Gráfico 3: Percentagem de pais por nível de escolaridade**

N Escol. Mãe = 3.014

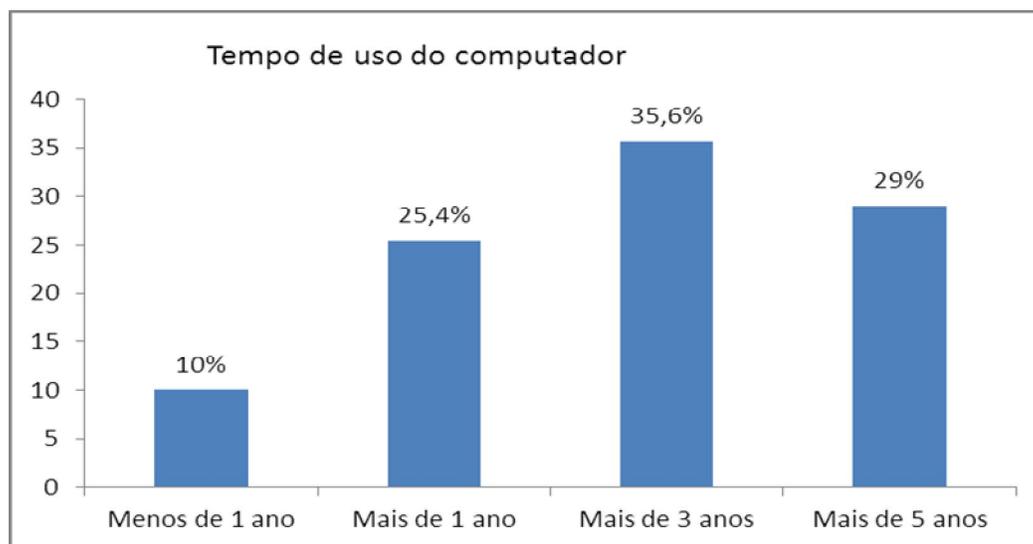
N Escol Pai = 2.662

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Sobre o uso do computador, 98,2% dos jovens responderam afirmativamente, ou seja, a totalidade dos jovens respondentes usa o computador. Dados do IBGE<sup>18</sup> indicam que no Brasil, em 2008, 80,4% dos jovens com mais de 15 anos usaram a Internet. Nesta pesquisa a pergunta se referia ao uso do computador, tendo em vista que se tinha como objetivo englobar não só o uso *online* desses jovens, mas também o uso *offline*. A análise dos dados dos alunos que participaram da pesquisa TIC Educação 2010 (CGI.br, 2010<sup>a</sup>) indica que 99% dos que vivem na região sudeste já utilizaram um computador<sup>19</sup> e 83% dos alunos do 9º ano já usaram a Internet.

Mais de 50% dos jovens da rede municipal usam o computador há mais de 3 anos, como se observa no gráfico 4.

**Gráfico 4: Percentagem de jovens por tempo de uso do computador**



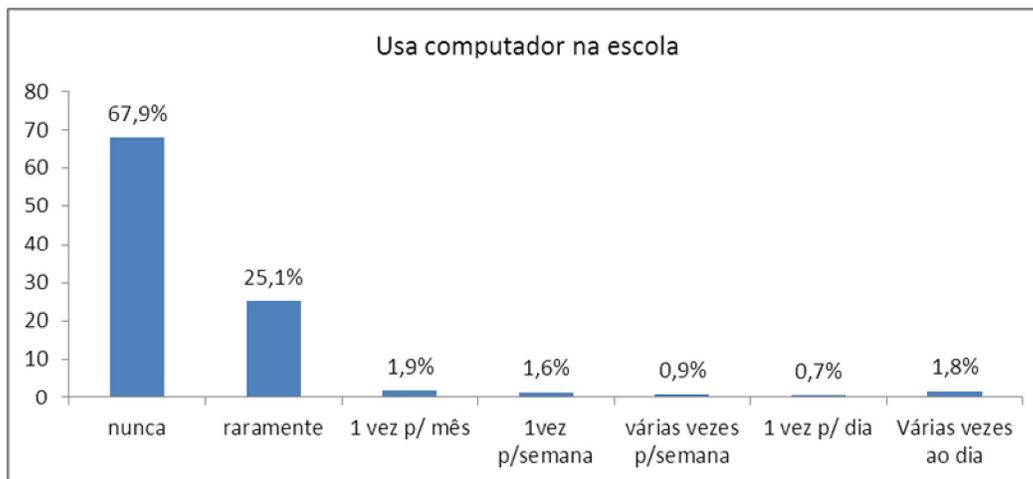
N = 3484

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

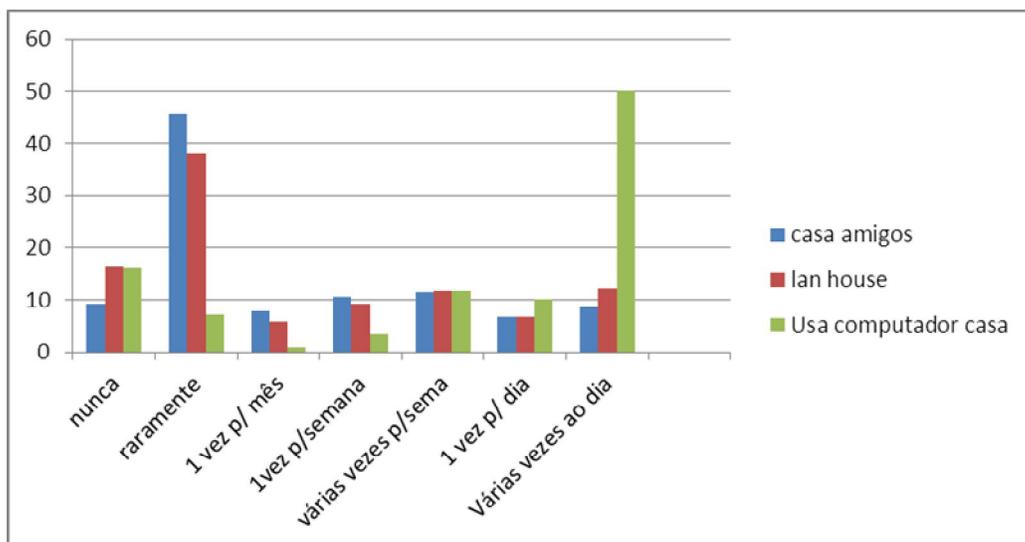
Quanto ao local de uso do computador, os dados indicam que os alunos acessam muito pouco o computador na escola e o local de maior acesso é a casa, como demonstram os gráficos 5 e 6 a seguir:

<sup>18</sup>Fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de Trabalho e Rendimento, Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios 2005/2008.

<sup>19</sup> Fonte: NIC.br - set/dez 2010

**Gráfico 5: Percentagem de alunos que usam computador na escola**

N = 3.533

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009**Gráfico 6: Percentagem de alunos que usam computador em lan houses, casa de amigos e em casa**

N usa lan houses = 3.567

N usa casa de amigos = 3.544

N usa em casa = 3.581

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

O Flash Eurobarometer (2008), estudo patrocinado pela Comissão Europeia com o objetivo de investigar a percepção dos pais sobre o uso da Internet feito pelos seus filhos reporta que a casa e a escola continuam sendo os locais mais comuns para o acesso à Internet. O mesmo foi constatado no estudo *EU Kids Online*, no qual o acesso à Internet em casa é de 65% e na escola de 57%. Pode-se perceber que o uso em casa dos jovens cariocas é bastante próximo

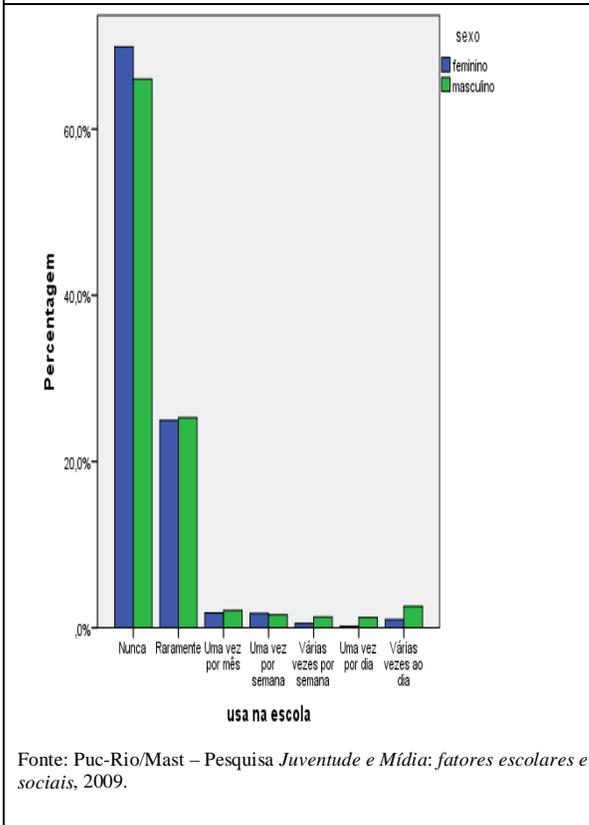
do declarado pelos jovens europeus. Entretanto quando se trata do uso escolar, há uma diferença muito grande. Esta diferença pode estar relacionada ao fato de que as escolas européias, de uma maneira geral, implementaram programas de acesso e uso de computador nas escolas, bem como capacitação dos professores há pelo menos 20 anos.

Mesmo sendo oriundos de classes populares, com pais que, em sua maioria, não concluíram o ensino médio, esses meninos e meninas fazem uso frequente das tecnologias digitais em suas casas. Apenas 30,6% declararam utilizar computador em espaços públicos e *lan houses*.

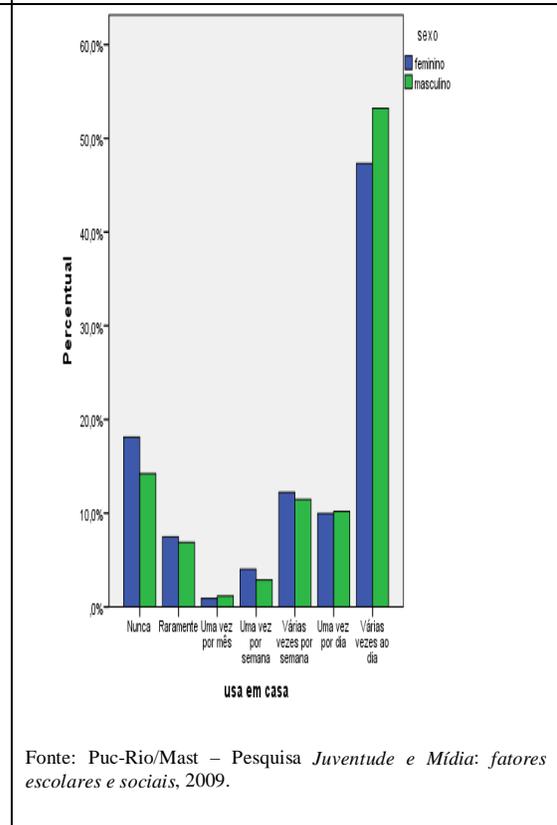
Na pesquisa Geração Interativa, ao analisarem os dados do Brasil, de acordo com o IBOPE em 2008, uma das causas do rápido crescimento do uso de Internet nas residências está no fato dos pais se preocuparem em garantir acesso aos seus filhos, os pais acreditam que a Internet pode possibilitar uma vida melhor para seus filhos e os filhos querem estar em condição de igualdade com seus pares (Sala e Chalezquer: 2008, p. 248).

Não há diferenças significativas quanto ao local de uso entre meninos e meninas. Os gráficos 7 e 8 apresentam a relação entre gênero e o uso na escola e o uso em casa e uso em *lan houses* (uso em casa de amigo é apresentado no anexo 1).

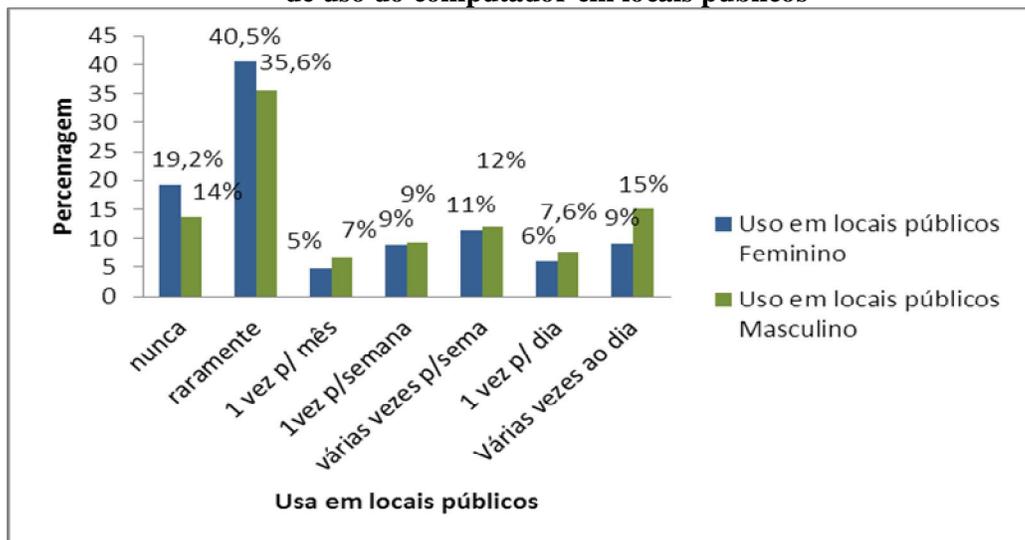
**Gráfico 7: Cruzamento entre sexo e frequência de uso do computador na escola**



**Gráfico 8: Cruzamento entre sexo e frequência de uso do computador em casa**



**Gráfico 9: Cruzamento entre sexo e frequência de uso do computador em locais públicos**



N = 3.567

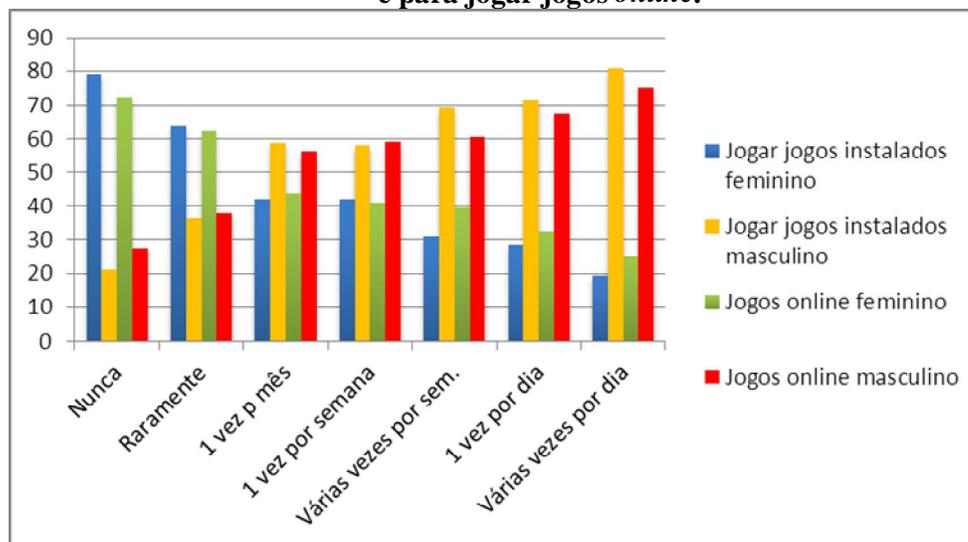
Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009.

A análise dos dados sugere que quanto ao local de uso não há diferenças significativas em relação ao gênero (gráfico 9). Como os meninos têm uma tendência a um uso maior, esta tendência acaba se refletindo nos locais de uso. Em relação à frequência de uso em locais públicos, pode-se afirmar que os meninos são os maiores usuários, tendo em vista que as meninas são o maior percentual dos que nunca ou raramente usam e os meninos estão do lado oposto, ou seja, são os que mais usam todos os dias e várias vezes todos os dias.

### 6.1.1 Frequência de uso do computador

Não foram observadas diferenças significativas entre os gêneros quanto ao uso do computador, exceto no que diz respeito a jogos *online*: 43,2% dos meninos afirmaram ter um uso intenso, enquanto 16,5% das meninas indicaram fazer o mesmo uso, como se observa no gráfico 10.

**Gráfico 10: Cruzamento entre sexo e frequência de uso para jogar jogos instalados ou em CD's e para jogar jogos *online*.**



N jogar jogos instalados = 3.614

N jogar *online* = 3.591

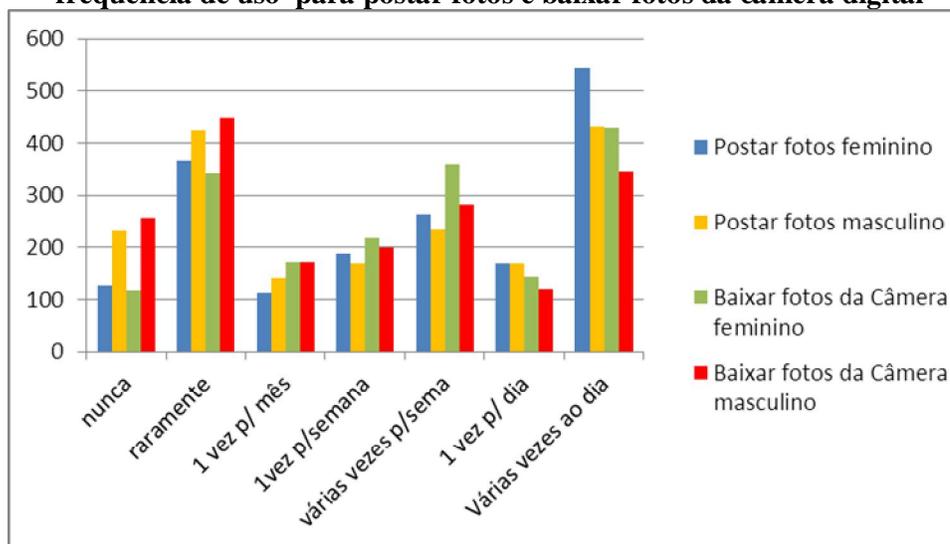
Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

As meninas apresentaram uma tendência maior que os meninos quando se trata de práticas relativas à produção e uso de fotografias, como se observa no gráfico 11. Essas diferenças sutis têm sido observadas em outras pesquisas: as

pesquisadoras francesas Kredens e Fontar (2010) constataram uma tendência em relação ao gênero: os rapazes utilizam a Internet mais para atividades de lazer e pessoais, enquanto as meninas deixam um pouco mais de espaço para a dimensão escolar em suas práticas. Livingstone et al (2002) afirmam que as meninas têm uma maior tendência (uma tendência sutil) às práticas de Internet que envolvam comunicação. Ito (2009) observou que os grupos de interesse de alta técnica e outras formas avançadas de games são definidos pelo domínio masculino.

Maria na entrevista demonstrou especial interesse por fotografia, disse que gostava muito de fotografar, mas que não editava suas fotos – *É como se a gente estivesse enganando os outros*. Disse também que gostava que fosse publicado no Facebook, porque para ela publicar as fotos é como contar uma história sobre ela. Ela praticamente toda semana criava um album novo no Facebook, com passeios, amigos, seus cahorros, de coisas pequenas do seu estojo, dos irmãos, do ponto do ônibus perto da escola.

**Gráfico 11: Crosstab entre sexo e a frequência de uso para postar fotos e baixar fotos da câmera digital**



N postar fotos = 3.579

N baixar fotos = 3.610

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

A frequência de uso do computador para jogos indica uma preferência dos meninos para esta atividade, porém deve-se considerar algumas questões que estão imbricadas: há uma forte relação cultural entre o universo masculino e os jogos, incluindo os jogos de azar e os esportes, que até pouco tempo atrás eram

considerados áreas de domínio exclusivo dos homens. É fato que houve uma mudança do papel da mulher na sociedade entretanto, continuam existindo formas de ser mulher e formas de ser homem. Essas formas de constituição dos universos masculinos e femininos pautam também a relação com as mídias. Ao serem lançados, os jogos de computador tinham como público alvo jovens e adultos do sexo masculino. Só posteriormente a indústria de *games* passou a se preocupar em produzir jogos para mulheres ou incluir itens nos jogos existentes que representasse o universo feminino. Esse foco inicial dos jogos nas representações masculinas criaram ou contribuíram para uma certa rejeição por parte das mulheres a jogos de computador. Atualmente existe uma infinidade de tipos de jogos, porém, esta continua sendo uma atividade preferencialmente masculina. Por outro lado, pode ser relevante considerar o que uma das entrevistadas declarou. Pediu-se aos jovens que foram às oficinas que respondessem novamente ao questionário para que se pudesse observar se havia alguma mudança nas habilidades e nos modos de uso. Ana informou da primeira vez que jogava raramente jogos instalados e jogos *online*. Ao responder o questionário novamente informou que jogava jogos instalados raramente e jogos *online* uma vez por dia, isto é, intensamente. Ela já havia dito na entrevista que jogava muito Haboo<sup>20</sup>, e continuou contando que só havia compreendido que Haboo era um jogo há pouco tempo e que quando respondeu o primeiro questionário jogava um jogo parecido, só que era para colocar roupas e acessórios e não tinha desafios como no Haboo, por isso ela havia dado a resposta - raramente. Como Ana muito das jovens podem ter respondido dessa forma porque podem supor que a elaboração de avatares não seja um jogo. Mas também tem-se que considerar que pode ter respondido desta forma porque não considerasse àquele época adequado para uma menina afirmar que jogava intensamente.

As diferenças entre os papéis masculinos e femininos, ainda fortemente implantadas no imaginário contemporâneo, podem impactar a relação de meninos e meninas com as tecnologias, no sentido de definirem o que é mais adequado a um gênero do que a outro. O fato de meninas publicarem mais as suas fotos pode estar relacionado ao fato de estarem mais engajadas em atividades que estreitem os laços de amizade já existentes, ou / e por terem tendências a atividades

---

<sup>20</sup> Haboo é um jogo *online* para pessoas maiores de 13 anos, onde os jogadores criam seus próprios personagens e o ambiente virtual em um hotel. Pode ser acessado em [www.haboo.com.br](http://www.haboo.com.br)

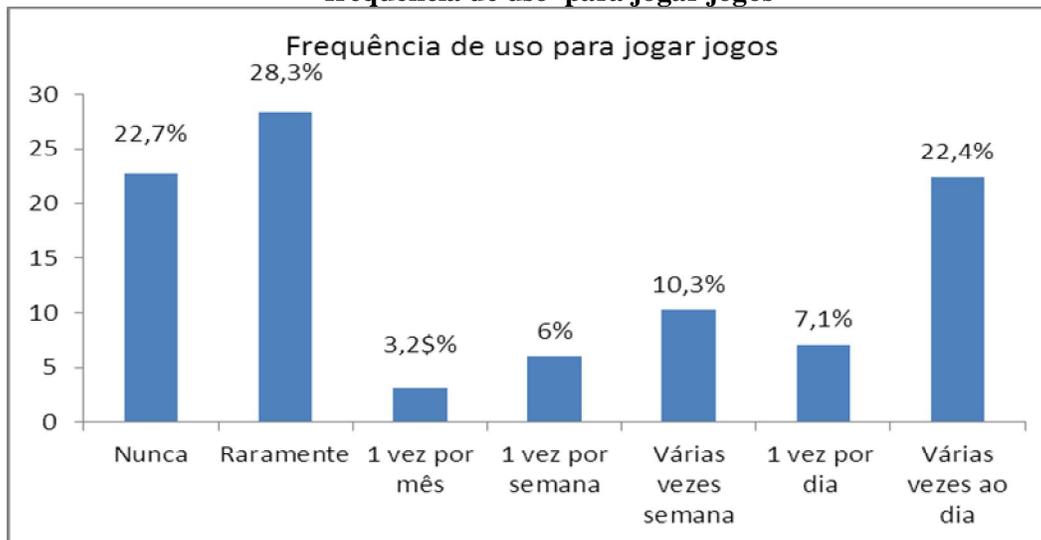
comunicativas, ou seja tenham introjetado essas formas como sendo características femininas. Por outro lado, este jeito de ser pode ter uma conotação negativa para os meninos, da mesma forma que, as meninas quando reconhecidas em atividades mais especializadas, especialmente em relação aos jogos, podem ser estigmatizadas.

Neste estudo 26,2% dos estudantes que responderam ao questionário afirmaram que fazem uso de programas educacionais para aprender conteúdos escolares; 29,6% declararam que usam frequentemente o computador para realizar tarefas escolares e 26,3% declararam fazer uso da técnica de “recortar e colar” textos da Internet para fazer trabalhos escolares. A pesquisa realizada na França, coordenada por Kredens e Fontar (2010), a pesquisa Mediappro (2006) e também os resultados deste estudo indicam baixa frequência de uso das tecnologias digitais para a realização de atividades que envolvam aquisição de novos conhecimentos e formas criativas e autônomas de aprender. Buscar informações por conta própria relacionadas aos conhecimentos de natureza escolar e à instrução, utilizar programas educativos, escrever textos, produzir conteúdos novos e preparar apresentações parecem ser atividades muito pouco usuais entre os jovens que participaram dessas pesquisas. Além disso, considerando uso do computador na escola, “várias vezes por semana”, “uma vez por dia” e “várias vezes ao dia (todos os dias)”, nesta pesquisa, identifica-se que apenas 3,4% dos estudantes pesquisados usam computador na escola.

A seguir apresentam-se os gráficos relativos à descrição de todos os itens sobre frequência de uso do computador. Esta descrição será apresentada em tipos de uso: educacional, tecnológico e social, que foram assim definidos quando da construção do questionário. Entende-se que alguns itens não são exclusivos de determinado tipo de uso, mas que foram assim classificados para efeitos de estudo.

Para compreender o domínio tecnológico na relação dos jovens com o computador, perguntou-se a frequência com que eles jogam jogos instalados ou em CD's, baixam fotos da câmera digital, jogam jogos *online*, baixam programas pela Internet, postam vídeos digitais, baixam música pela Internet, assistem a filmes e clipes *online*, postam músicas e postam fotos. Os gráficos 12 a 18 a seguir representam a frequência dessas atividades.

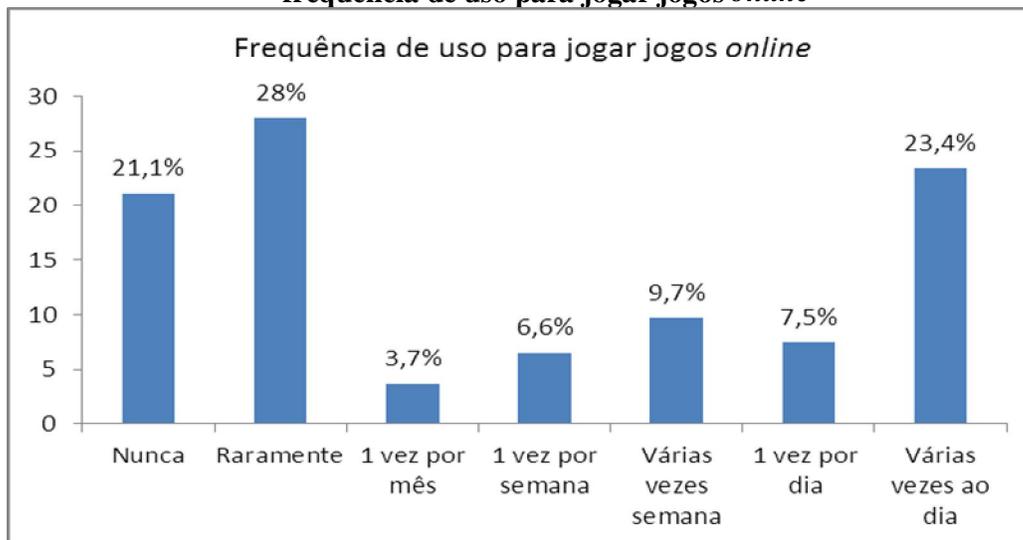
**Gráfico 12: Distribuição dos jovens por frequência de uso para jogar jogos**



N = 3.614

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

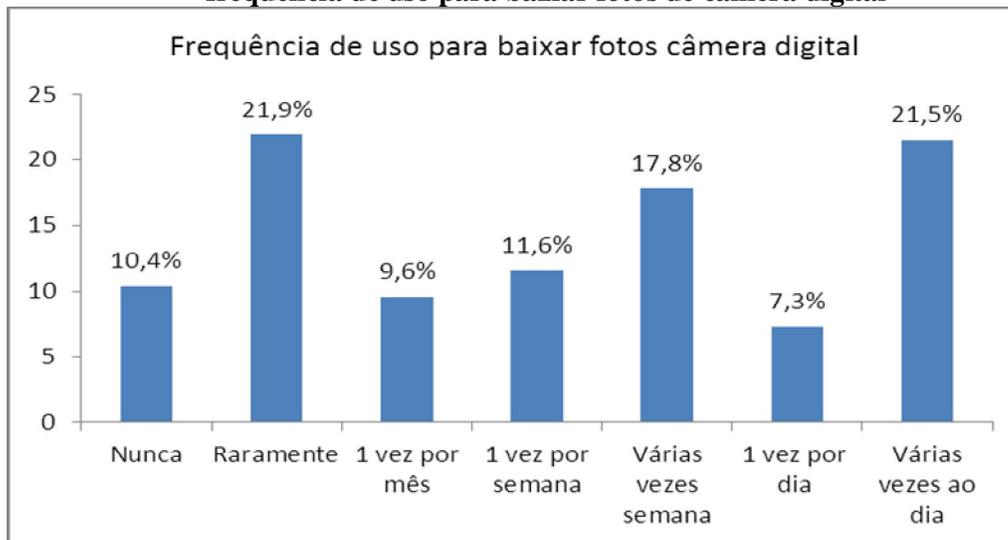
**Gráfico 13: Distribuição dos alunos por frequência de uso para jogar jogos online**



N = 3.591

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

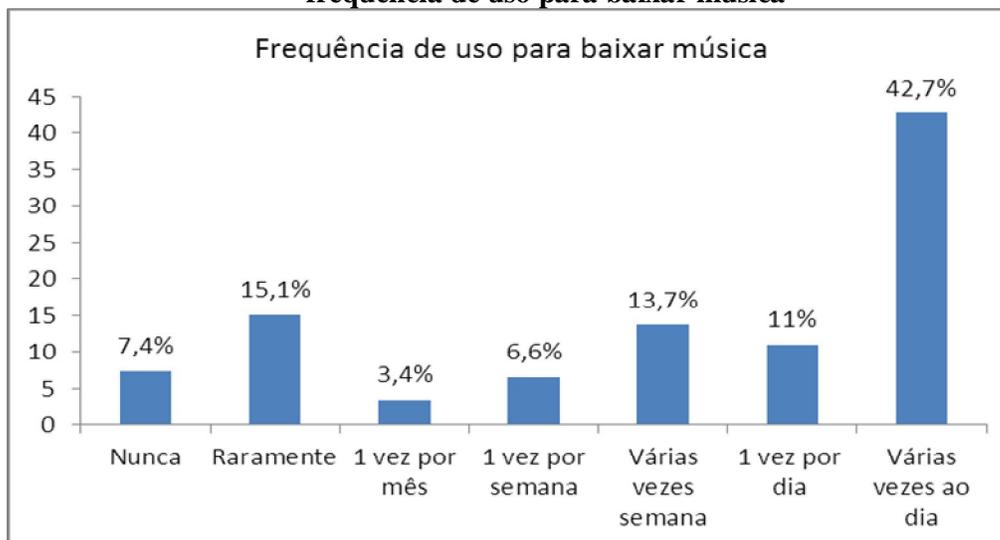
**Gráfico 14: Distribuição dos jovens por frequência de uso para baixar fotos de câmera digital**



N = 3.610

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

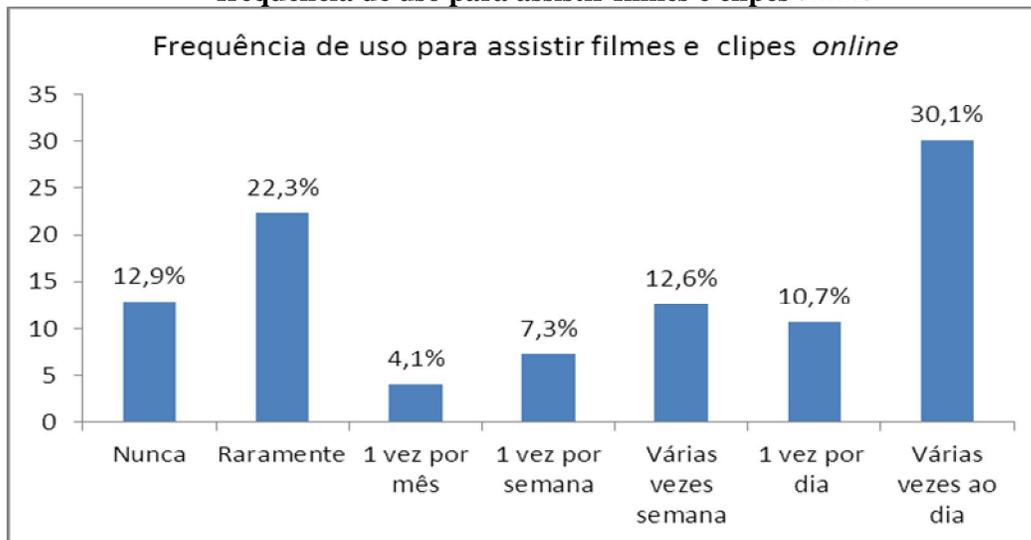
**Gráfico 15: Distribuição dos jovens por frequência de uso para baixar música**



N = 3.596

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

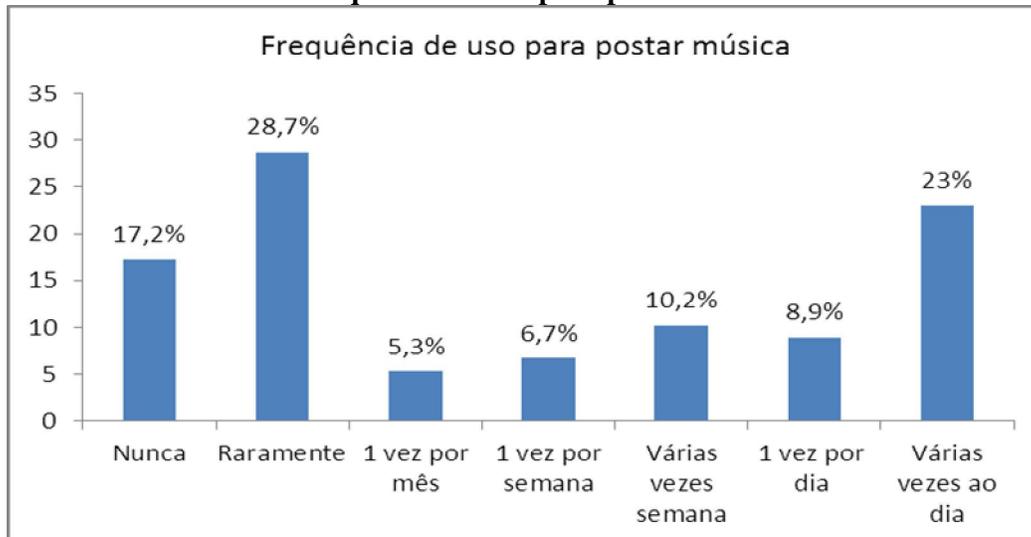
**Gráfico 16: Distribuição dos jovens por frequência de uso para assistir filmes e clipes *online***



N = 3.594

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

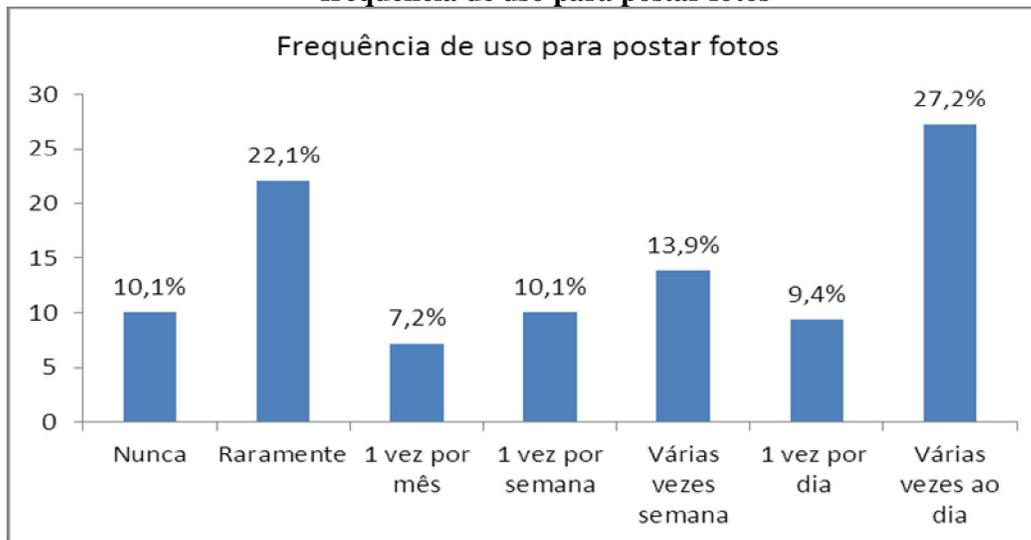
**Gráfico 17: Distribuição dos jovens por frequência de uso para postar música**



N = 3.599

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 18: Distribuição dos jovens por frequência de uso para postar fotos**



N = 3.579

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

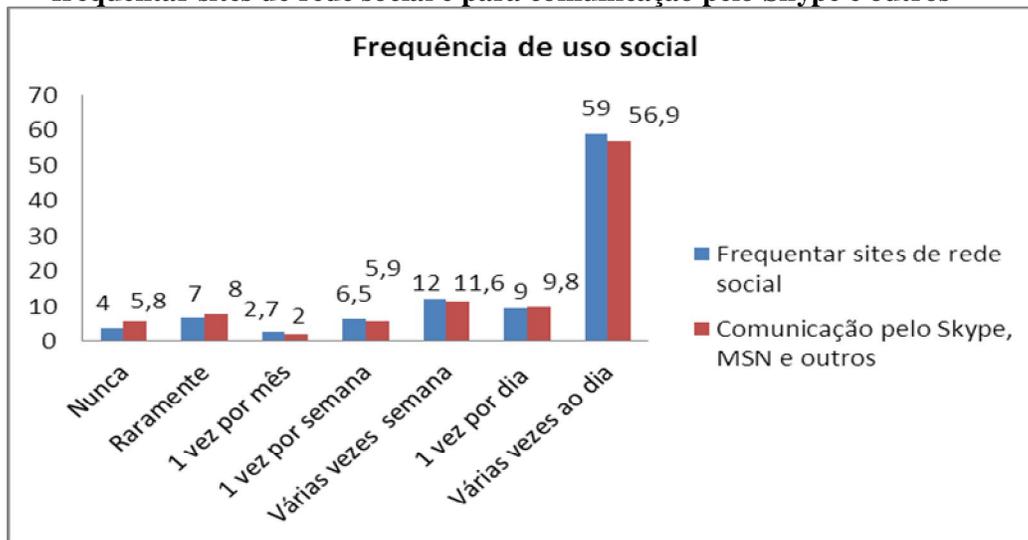
Entre as atividades mais populares do uso tecnológico estão baixar música e assistir vídeos e clipes *online*. O apreço pela música sempre foi uma característica dos jovens e também definidora de grupos: os roqueiros, funkeiros, pagodeiro e etc. Atualmente, a música faz parte da vida dos jovens como atividade central e como pano de fundo da trilha sonora de suas vidas, com seus MP3 e MP4 ligados no ônibus, na rua, ouvindo o rádio ou uma lista de músicas no computador em casa enquanto fala no Facebook. Barbosa et al. (2012) indicam que a música hoje apresenta-se de maneira portátil, com possibilidade de personalização da escuta, favorecendo que diferentes culturas se apropriem de maneira diversa de seus conteúdos, permitindo que se escape de um determinismo tecnológico. Assim, os jovens podem procurar suas músicas preferidas, incorporar dicas de amigos, publicar suas preferências, encontrar músicas que estão fora do circuito comercial e as de oferta comercial. Com uma programação das mídias cada vez mais fracionada, os jovens desenvolvem uma gama de estilos musicais, onde as fronteiras do *offline* e *online* estão completamente borradas.

Quanto as outras atividades de uso tecnológico, elas apresentaram uma distribuição bastante semelhante: as respostas estão concentradas no extremo, ou seja, ou eles fazem uso intenso ou quase nunca o fazem. Essas atividades englobam as três que tratam sobre os jogos e as duas que dizem respeito às

fotografias. Isto sugere que estas respostas estejam refletindo as diferenças de gênero apontadas anteriormente.

Nesta pesquisa, o uso social do computador foi composto por duas variáveis: frequentar sites de rede social e comunicar-se pelo Skype, MSN ou outros. Esses dois itens obtiveram grande popularidade de resposta entre os jovens, como se observa no gráfico 19.

**Gráfico 19: Distribuição percentual dos jovens por frequência de uso para frequentar sites de rede social e para comunicação pelo Skype e outros**



N frequentar sites = 3.598

N comunicação online = 3.598

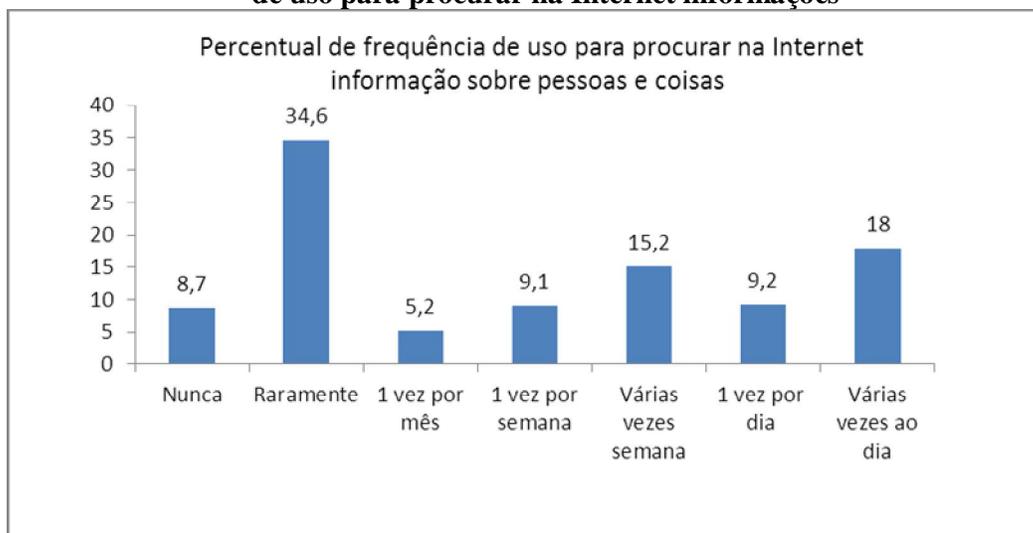
Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

A grande maioria das pesquisas que investigam o tema indica a preferência dos jovens pelos sites de redes sociais quando se trata de navegação na Internet, entretanto indicam que não há uma homogeneidade na preferência por um site em especial (Ito, 2010; Sala e Chalezquer, 2008; McQuillan e d'Haenens, 2009). Estes jovens estão procurando se relacionar com seus pares, seus amigos, reconfigurando suas formas de estarem juntos. Ninguém hoje em dia poderia descrever as relações entre os jovens de um grupo, a estrutura desse grupo, a comunicação entre eles sem se referir à mídia como um tópico essencial nestas relações. Os sites de redes sociais se colocaram como mediadores sedutores e os jovens os incorporaram em suas vidas. Mas não significa dizer que todos os incorporaram de forma homogênea e os usam do mesmo jeito. Clara em sua entrevista afirma que fica mais de três horas por dia no Facebook e que adora. Entretanto, quando ela começou com o Orkut, só criou um perfil porque todos os seus amigos estavam lá e que, se não

tivesse um estaria fora do grupo. No início só acessava muito pouco porque não entendia muito bem, mas afirma que hoje não vive sem.

A frequência de uso educacional (que inclui o uso escolar, mas não se restringe a este) foi composta de 10 itens no questionário do aluno, onde se perguntou com que frequência eles utilizam o computador para: procurar na Internet informação sobre pessoas e coisas; participar de blogs ou de discussão na Internet; escrever textos pessoais; pesquisar na Internet para aprender coisas novas; pintar, desenhar ou usar programas gráficos; usar programas educacionais; baixar ou ler livros digitais; ler e enviar mensagens por e-mail; escrever trabalhos para escola e copiar e colar textos da Internet para trabalhos escolares, como se observa nos gráficos 20 a 29 abaixo.

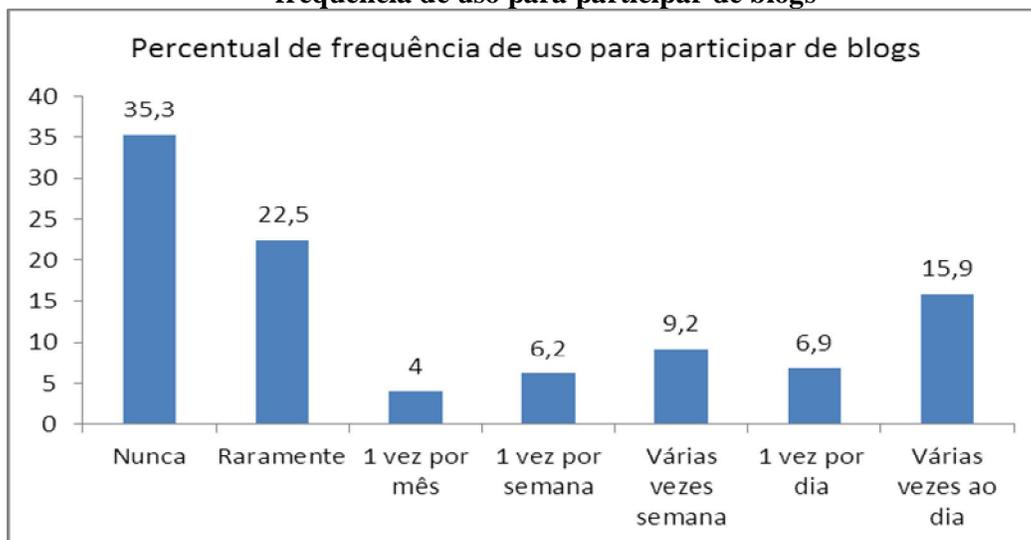
**Gráfico 20: Distribuição dos jovens por frequência de uso para procurar na Internet informações**



N = 3.627

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 21: Distribuição dos jovens por frequência de uso para participar de blogs**



N = 3.582

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

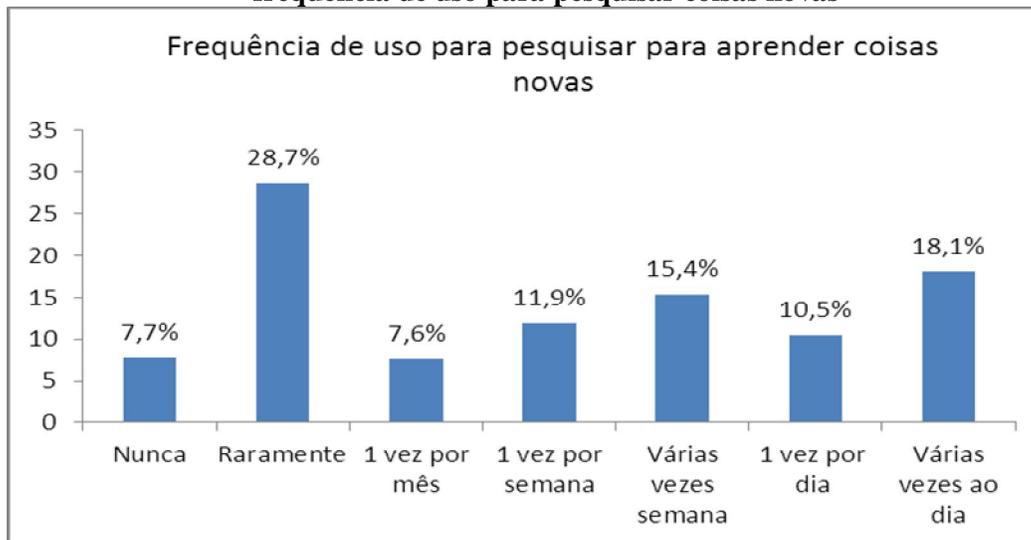
**Gráfico 22: Distribuição dos jovens por frequência de uso para escrever textos pessoais.**



N = 3.593

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

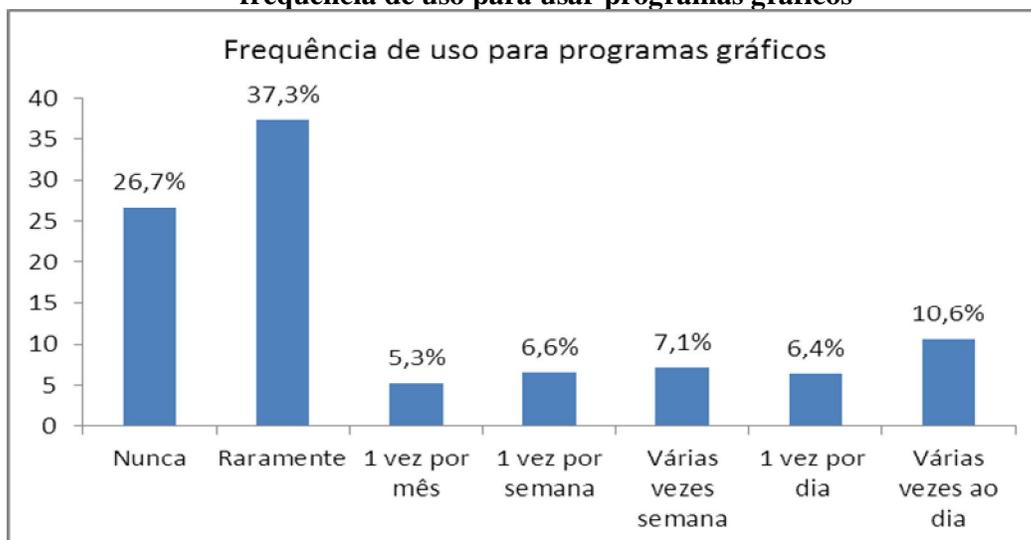
**Gráfico 23: Distribuição dos jovens por frequência de uso para pesquisar coisas novas**



N = 3.613

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

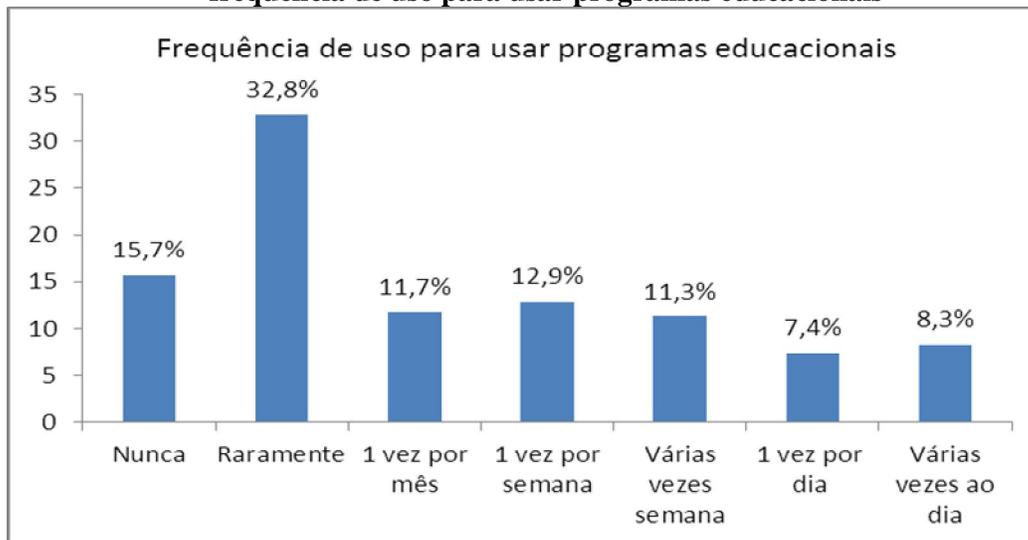
**Gráfico 24: Distribuição dos jovens por frequência de uso para usar programas gráficos**



N = 3.597

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

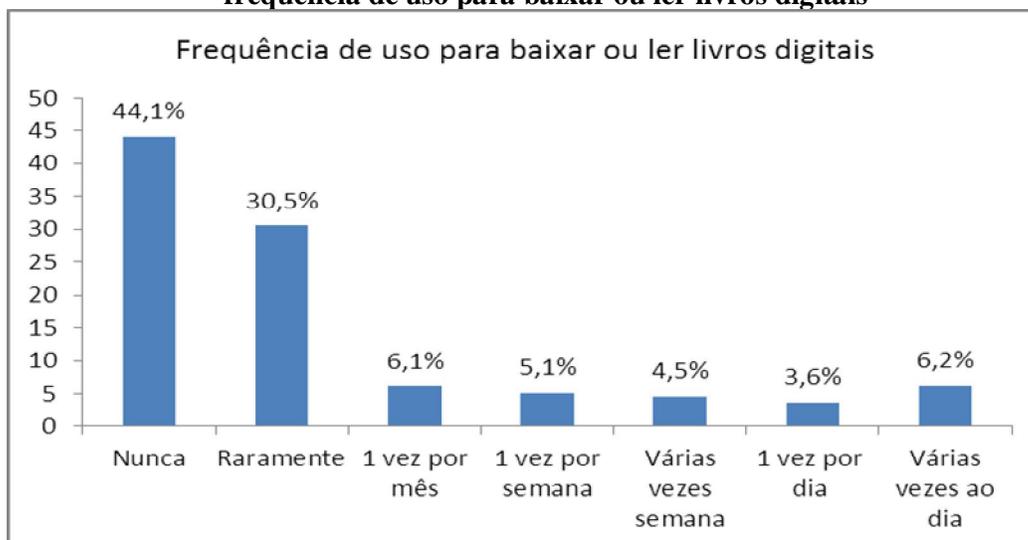
**Gráfico 25: Distribuição dos jovens por frequência de uso para usar programas educacionais**



N = 3.596

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

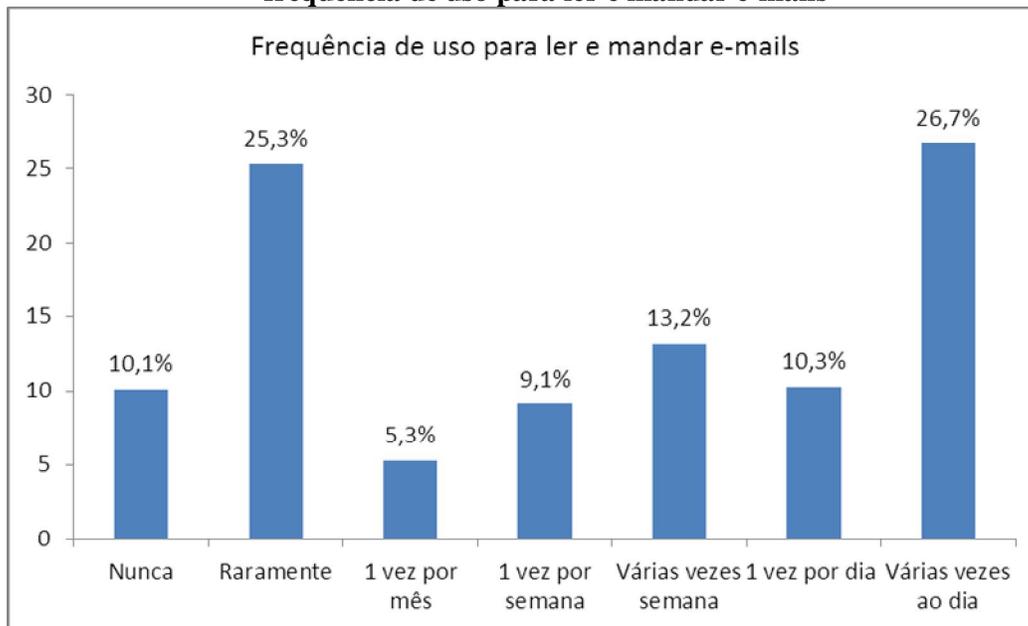
**Gráfico 26: Distribuição dos jovens por frequência de uso para baixar ou ler livros digitais**



N = 3.568

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

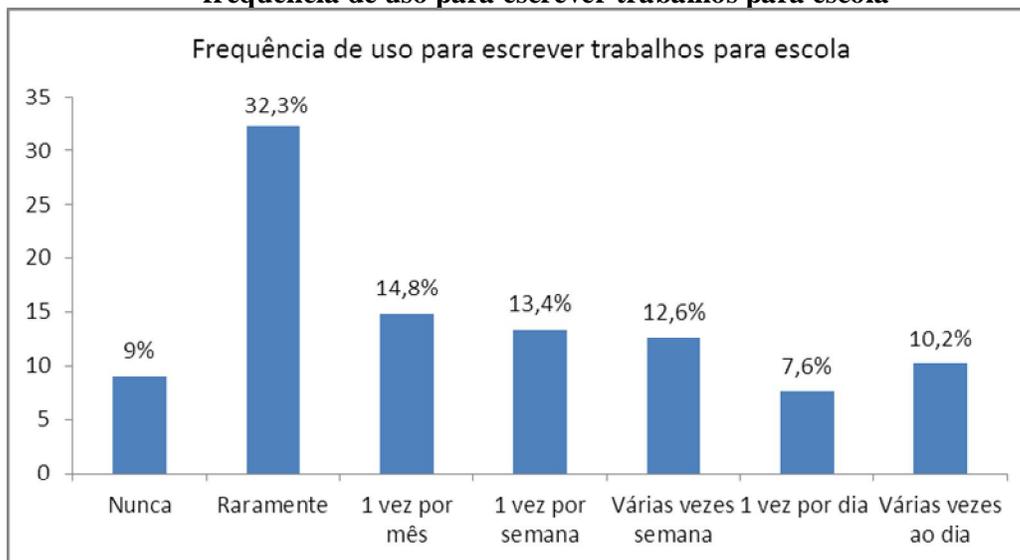
**Gráfico 27: Distribuição dos jovens por frequência de uso para ler e mandar e-mails**



N = 3.571

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

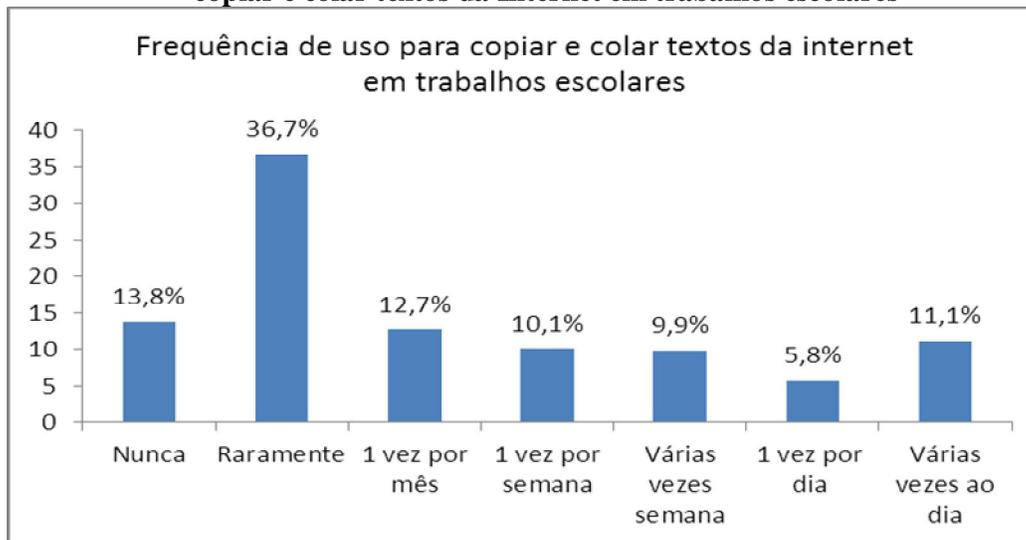
**Gráfico 28: Distribuição dos jovens por frequência de uso para escrever trabalhos para escola**



N = 3.599

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 29: Distribuição dos jovens por frequência de uso para copiar e colar textos da Internet em trabalhos escolares**



N = 3.627

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Destaca-se que os itens selecionados para captar o modo de uso educacional não obtiveram uma alta frequência, exceto o item sobre receber e enviar emails, que apresentou um uso intenso (várias vezes por semana, uma vez por dia, várias vezes ao dia), 50,2% dos jovens pesquisados estão nesta faixa. Mais do que não apresentar um uso intenso, os jovens desta pesquisa estão num nível oposto: a grande maioria (com respostas nunca e raramente) tem um baixo uso, excetuando escrever trabalhos para a escola (41% baixo uso, 28,2% uso médio e 30,4% uso intenso) e procurar na Internet informação sobre pessoas e coisas (43,3% baixo uso, 14,3% uso médio e 42,2% uso intenso). Os jovens acessam a Internet principalmente para comunicação (nas redes sociais) e para entretenimento, isto é, eles relacionam seu uso com lazer, interação social. Talvez por isso, evitem fazer uso dela para a aquisição de conhecimentos formais ou escolares.

Na entrevista, João apontou que os sites mais acessados por ele eram Facebook, msn e Orkut (nessa ordem). Depois continuou:

*–“Escuto e baixo música e quando minha mãe enche muito o meu saco, pesquiso para trabalhos da escola, vejo uns cursos”.*

Pedi-se que ele explicasse melhor sobre esses cursos. Ele respondeu que: *“Eu procuro cursos porque minha mãe pede, para eu poder me afastar um pouco do PC e para ter “alguma coisa” no meu currículo. Nem faço cursos online, só*

*alguns que eu baixo principalmente de desenho. Jogar é o que eu mais faço depois do face e msn, se deixar passo horas jogando sem perceber”.*

Kredens e Fontar (2010) apontam que os jovens franceses preferem utilizar a Internet em espaços privados e se queixam de serem reprimidos em suas práticas quando estão na escola. Eles não gostam muito das atividades que seus professores lhes propõem, conforme foi observado nas entrevistas feitas na pesquisa. Os jovens dessa pesquisa francesa acreditam que fazem coisas idiotas e inúteis na escola. A Internet para eles é o território do prazer e veem essas outras atividades como uma invasão, ou algo fora de local. As atividades ligadas ao mundo escolar são vistas como chatas, entediantes e são feitas como obrigação. Então, como fazer com que eles também façam um uso educacional mais consistente? Será que estes jovens podem aprender tudo sozinhos a respeito da cultura digital<sup>21</sup>?

Para Livingstone (2009), apenas em raros momentos da história da humanidade, as crianças dispuseram de mais *expertise* do que os adultos em habilidades altamente valorizadas pela sociedade (trad.livre: 49). Para a autora, as dificuldades reais, experimentadas pelos adultos, no acesso e no uso da Internet, frequentemente os levam a crer que, se as crianças e jovens navegam na rede e usam o *mouse* de forma tão habilidosa, é natural supor que elas sabem tudo de que precisam saber para fazer isso, o que seria, analogamente, supor que, uma vez que a criança tenha aprendido a ler e a escrever não é mais necessário ensinar a língua a ela (Livingstone, 2009: 50). Aqui não trata de se desvalorizar a aprendizagem entre pares, nem desqualificar o uso e as habilidades que estes jovens já desenvolveram no uso do computador e da Internet, mas de perceber que usos mais diversos, criativos e complexos, precisam de mediação de adultos, tanto nas escolas quanto pelos pais.

---

<sup>21</sup> Reunindo ciência e cultura, antes separadas pela dinâmica das sociedades industriais, centrada na digitalização crescente de toda a produção simbólica da humanidade, forjada na relação ambivalente entre o espaço e o ciberespaço, na alta velocidade das redes informacionais, no ideal de interatividade e de liberdade recombinante, nas práticas de simulação, na obra inacabada e em inteligências coletivas, a cultura digital é uma realidade de uma mudança de era. Como toda mudança, seu sentido está em disputa, sua aparência caótica não pode esconder seu sistema, mas seus processos, cada vez mais auto-organizados e emergentes, horizontais, formados como descontinuidades articuladas, podem ser assumidos pelas comunidades locais, em seu caminho de virtualização, para ampliar sua fala, seus costumes e seus interesses. A cultura digital é a cultura da contemporaneidade (Disponível em: <http://culturadigital.br/o-programa/conceito-de-cultura-digital>. Acessado em 2/7/ 2011).

Há um baixo uso do computador e da Internet na escola. Há um uso em atividades educacionais também baixo, mas não temos evidências empíricas para afirmar a existência de uma correlação direta entre o baixo uso de computador e de Internet na escola e a baixa frequência de uso destes para a realização de atividades (definidas assim neste estudo) escolares, mas não parece absurdo supor que exista, no mínimo, uma ausência de mediação desse aspecto da aprendizagem por parte da escola.

A Tabela 13 apresenta uma descrição do comportamento dos estudantes pesquisados em relação aos itens menos praticados. O nível de prática ou popularidade de uma atividade pode ser medida pela média da atividade, ou seja, pela soma das respostas de frequência (codificadas numericamente, de 0 a 6) dadas à atividade dividida pelo número de respondentes.

**Tabela 13: Atividades menos frequentes realizadas pelos jovens com percentagem das respostas dos níveis mais baixos e a média dos itens**

Atividades realizadas no computador	Nunca (%)	Raramente (%)	Média
Baixar ou ler livros digitais	44,1	30,5	1,31
Postar vídeos digitais	31,3	33,1	1,78
Desenhar, pintar ou usar programas gráficos	26,7	37,3	1,92
Escrever textos pessoais	30,1	31,3	1,92
Usar programas educacionais (para as matérias da escola)	15,7	32,8	2,27

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

O fato de o uso de programas educativos figurar entre as mais baixas frequências parece ser consistente com a resposta que deram sobre o uso do computador na escola: 68% afirmaram nunca usar o computador na escola. Outra atividade pouco frequente é baixar ou ler livros digitais, o que pode estar associado a pouca familiaridade com essa prática de leitura.

Este estudo indica que a maior frequência de uso da Internet pelos jovens concentra-se em atividades sociais e de entretenimento, como indica a Tabela 14, que apresenta uma descrição do comportamento dos estudantes pesquisados em relação aos itens mais praticados ou mais populares.

**Tabela 14: Atividades mais frequentes realizadas pelos jovens com percentagem das respostas dos níveis mais altos e a média dos itens**

Atividades realizadas no computador	Uma vez por dia	Várias vezes ao dia (todos os dias)	Média
Frequentar sites de rede social	9,3	59,0	4,81
Comunicação pelo Skype, MSN ou outros	9,8	56,9	4,67
Baixar música pela Internet	11,0	42,7	4,08
Assistir a filmes e clipes on-line	10,7	30,1	3,37
Postar fotos	9,4	27,2	3,33

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Essa preferência sugere uma tênue delimitação de fronteiras entre o mundo *online* e o *offline*: se estar o maior tempo possível em contato com amigos e colegas, conversar, ouvir música e ver filmes são práticas muito valorizadas na vida dos jovens, não surpreende que o uso mais intenso da Internet seja em atividades que envolvem comunicação *online* e entretenimento.

Considerando atividades realizadas pelos jovens no computador, os resultados desta pesquisa guardam semelhanças com os obtidos por Frequence Écoles e por Mediappro (2006). Por exemplo, “Comunicação pelo Skype, MSN ou outros” é uma atividade praticada por 67% dos jovens brasileiros nos níveis mais altos de frequência (uma vez por dia; várias vezes ao dia/todos os dias), comparada com 75% dos jovens franceses que têm como uma de suas atividades preferidas “Discussões *online*” (redes sociais).

Cabe ressaltar que os dados da pesquisa Mediappro foram coletados entre 2005 e 2006, quando os sites de redes sociais começaram a se expandir, o que pode ser um dos motivos para que o uso do computador para acessar redes sociais não apareça entre as cinco atividades preferidas e mais realizadas pelos jovens daquele estudo; utilizar “*Sites de busca*” é a atividade mais praticada pelos jovens (98%) que participaram daquela pesquisa.

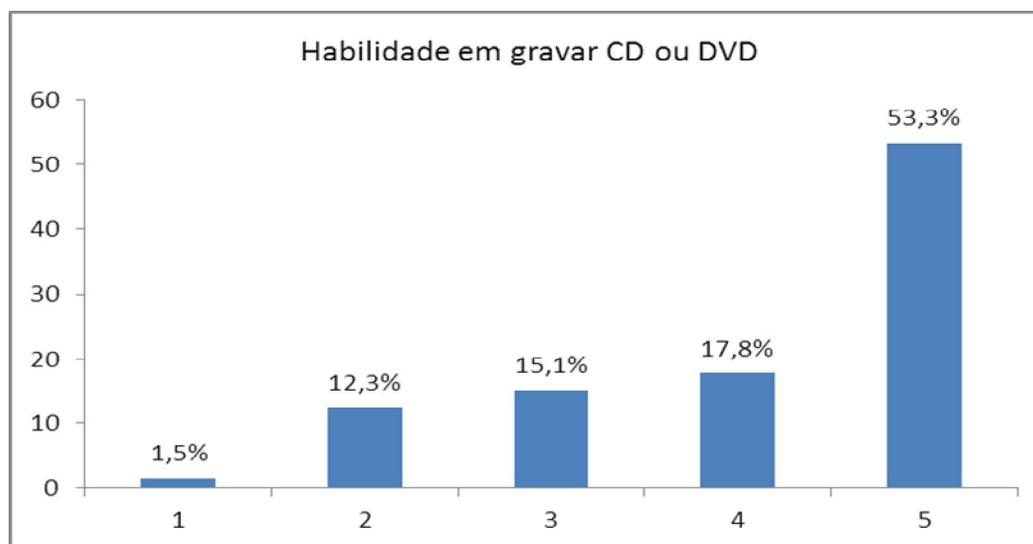
McQuillan e d’Haenens (2009), ao estudarem as diferenças de gênero e de idade na pesquisa *Kids online*, observaram que procurar informações sobre assuntos que são de seus interesses ou navegar na Internet para se divertir é o uso mais disseminado da Internet para todas as idades e para ambos os sexos.

### 6.1.2

#### Declaração de habilidade no uso do computador e da Internet

Quanto às habilidades<sup>22</sup>, os jovens, em sua maioria, se declararam muitos hábeis em quase todos os itens. Da mesma forma que na frequência de uso, as habilidades no uso do computador e da Internet foram divididas em habilidades tecnológicas, sociais e educacionais, que serão abaixo descritas. As habilidades tecnológicas foram compostas por 11 itens: gravar CD ou DVD; copiar CD ou DVD; usar programas para eliminar vírus do computador; editar fotografia ou outras imagens gráficas; mover arquivos de um lugar para outro dentro do computador; baixar arquivos ou programas da Internet; editar música; editar vídeos; construir páginas na web; fazer várias tarefas ao mesmo tempo; e, instalar periféricos.

**Gráfico 30: Distribuição dos jovens da habilidade declarada de gravar CD ou DVD**

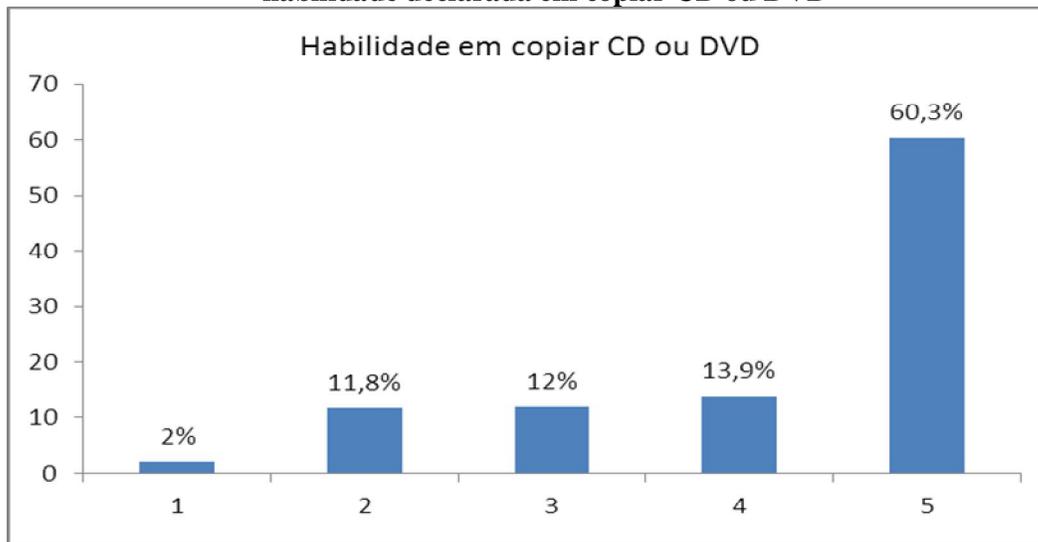


N= 3.633

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais, 2009

<sup>22</sup>As respostas aos itens sobre a declaração de habilidade dos alunos era composta de 5 possibilidades: Eu não sei o que isso quer dizer; Eu sei o que isso quer dizer, mas não sei fazer; Eu sei fazer, mas só com ajuda dos outros; Eu sei fazer isso sozinho, mas tenho certa dificuldade e Eu sei fazer isso sozinho sem problema, que nos gráficos 29 a 39 estão representados respectivamente pelos números 1 a 5, ou seja, 1 representa o menor nível de habilidade e 5 o maior nível de habilidade.

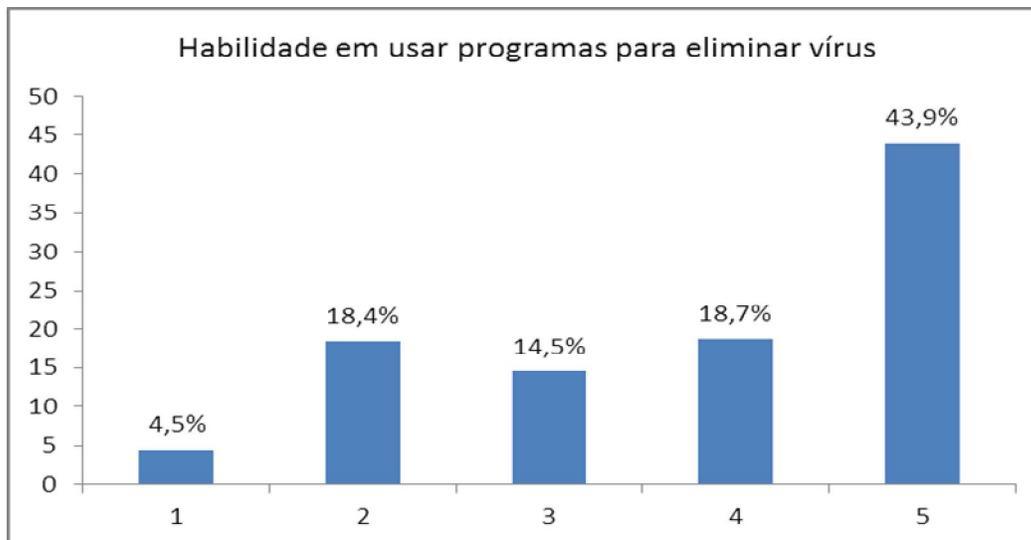
**Gráfico 31: Distribuição dos jovens da habilidade declarada em copiar CD ou DVD**



N = 3.619

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

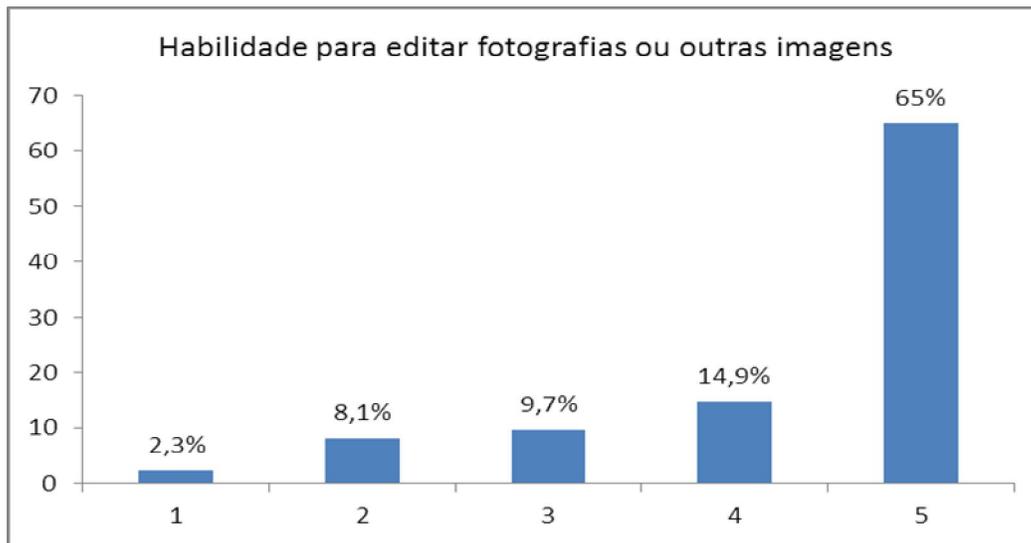
**Gráfico 32: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para usar programas para eliminar vírus do computador**



N = 3.604

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

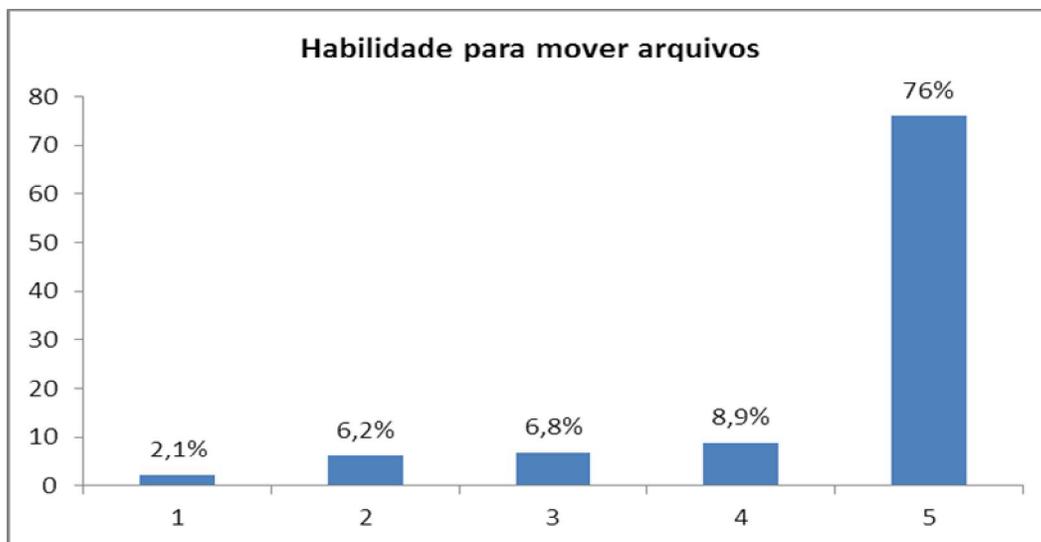
**Gráfico 33: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para editar fotografias ou outras imagens**



N = 3.612

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

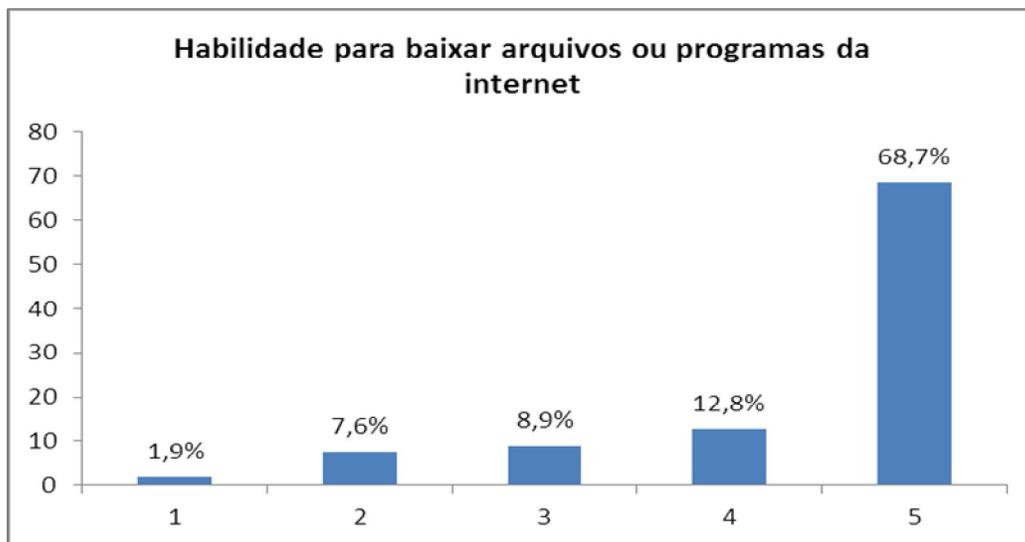
**Gráfico 34: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para mover arquivos de um lugar para outro dentro do computador**



N = 3.618

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 35: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para baixar arquivos ou programas da Internet**



N = 3.610

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 36: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para editar música**



N = 3.618

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

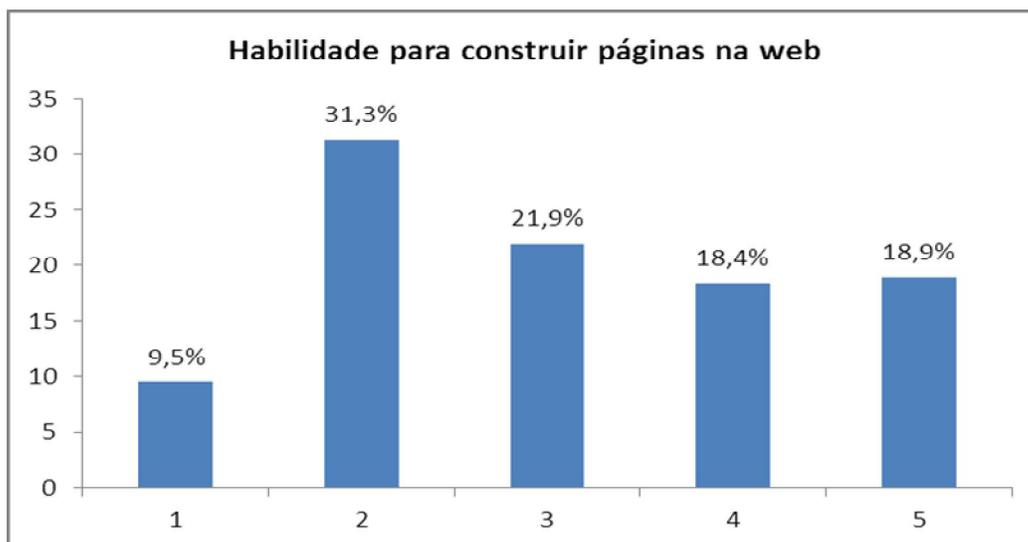
**Gráfico 37: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para editar vídeos**



N= 3.588

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 38: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para construir páginas na web**



N= 3.604

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 39: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para fazer várias tarefas ao mesmo tempo**



N= 3.611

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

**Gráfico 40: Distribuição dos jovens da habilidade declarada para instalar periféricos**



N= 3.631

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Este estudo indica que as atividades em que os jovens têm a menor percepção de habilidade no uso do computador e da Internet são aquelas atividades que são mais complexas e/ou criativas e são indicadas na Tabela 15, que apresenta uma descrição do comportamento dos estudantes pesquisados em relação aos itens em que eles se definem como menos hábeis. Assim como nos itens de frequência de uso, o nível de prática ou popularidade de uma atividade

pode ser medida pela média da atividade, ou seja, pela soma das respostas de frequência (nas habilidades codificadas numericamente, de 0 a 4) dadas à atividade dividida pelo número de respondentes.

Entretanto, diferentemente da frequência de uso do computador em que se observa um evidente baixo uso, a média das respostas dos jovens que se declararam poucos hábeis não é tão baixa. Isto indica que eles consideram que sabem realizá-las mas que não se interessam por fazê-las, ou que não são estimulados a isso.

**Tabela 15: Atividades em que os jovens se declararam menos hábeis com percentagem das respostas dos níveis mais baixos e a média dos itens**

Declaração de habilidade no computador	Não sei o que isso quer dizer(%)	Sei o que dizer, mas não sei fazer(%)	Média
Construir páginas na web	9,5	31,3	2,06
Criar um blog	8,2	27,4	2,30
Usar programas de apresentação (Power point ou BrOffice)	8,7	13,9	2,75
Criar uma apresentação multimídia	5,2	16,7	2,75
Editar vídeos	3,3	17,1	2,77

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Coerente com o alto uso da Internet para comunicação *online*, as atividades em que os jovens desta pesquisa se declararam mais habilidosos concentram-se também nas que dizem respeito a atividades sociais e de entretenimento, como indica a Tabela 16, que apresenta uma descrição do comportamento dos estudantes pesquisados em relação aos itens mais populares.

**Tabela 16: Atividades em que os jovens se declararam mais habilidosos no uso do computador e da Internet com percentagem das respostas dos níveis mais altos e a média dos itens**

Atividades realizadas no computador	Sei fazer sozinho com certa dificuldade (%)	Sei fazer sozinho sem problema (%)	Média
Fazer várias tarefas ao mesmo tempo	4,9	88,1	3,76
Bater papo <i>online</i> com mensagens escritas	6,2	84,0	3,67
Escrever e enviar email	9,0	79,2	3,61
Mover arquivos de um lugar para outro	8,9	76,0	3,50
Bater papo <i>online</i> com voz e/ou imagens	13,3	69,4	3,40

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Assim como neste estudo, a pesquisa Mediappro (2006) constatou que mais da metade dos participantes se percebiam como *experts* no uso do computador e da Internet, pois sabiam utilizar bem os recursos que estes oferecem. A maioria desses jovens também demonstrou alta habilidade e criatividade no manejo dos recursos da comunicação *online*, utilizados para participar de redes sociais e para comunicar-se de forma síncrona por texto, voz e/ou imagem. Em contrapartida, o estudo constatou que os jovens participantes sentiam-se pouco interessados e menos preparados para fazer uso de tecnologias digitais para adquirir novos conhecimentos e para investir no desenvolvimento de habilidades que os pesquisadores definiram como educacionais ou cognitivas, tais como buscar informações sobre temáticas diferentes daquelas com as quais lidavam cotidianamente, avaliar a confiabilidade e a atualidade das informações obtidas, comparar diferentes informações sobre um mesmo assunto, produzir novas informações a partir das obtidas, criar materiais sobre temas de interesse público, atualizar ou antecipar conteúdos do currículo escolar, utilizar softwares educativos, criar ambientes para a troca de conhecimentos, entre outras. Entretanto, compreende-se que se perceber mais habilidoso em atividades sociais e de entretenimento não significa uma desqualificação dessas atividades.

Uma das jovens entrevistadas neste estudo, Ana, estudava à noite e disse que passava, pelo menos, 8 horas por dia na Internet, entre o facebook, sites sobre celebridades, Orkut e jogos. Ao ser perguntada se não achava que era muito tempo para ficar no computador, respondeu:

*“A Internet faz parte da minha vida a todo momento. Me sinto super bem quando estou navegando e me divirto bastante sem contar que conheço novas pessoas!!! Eu estou grávida e aprendi muito aqui. Porque quando a gente está grávida as pessoas falam muitas coisas que confundem você. Isso me ajuda a me acalmar.”*

E esclareceu: *“eu olhei no site da globo.com sobre problemas na gravidez, falo com as meninas que estão grávidas. Escrevo como estou me sentindo, aí vem alguém e fala que é assim mesmo, que grávida fica melosa. Sei lá... Acho que me ajuda a pensar”.*

Junior ao ser questionado sobre o que o computador representa em sua vida, respondeu:

*“É a minha vida, me ajuda a falar com meus amigos e dizer coisas tipo como estou me sentindo que são mais fáceis no Face (antes era o Orkut) e agora está me ajudando bastante nesse curso do Senai. Marco de ir para os ensaios da Mocidade.”*

Continua a enumerar outras atividades que faz pelo facebook e os jogos que joga *online*,

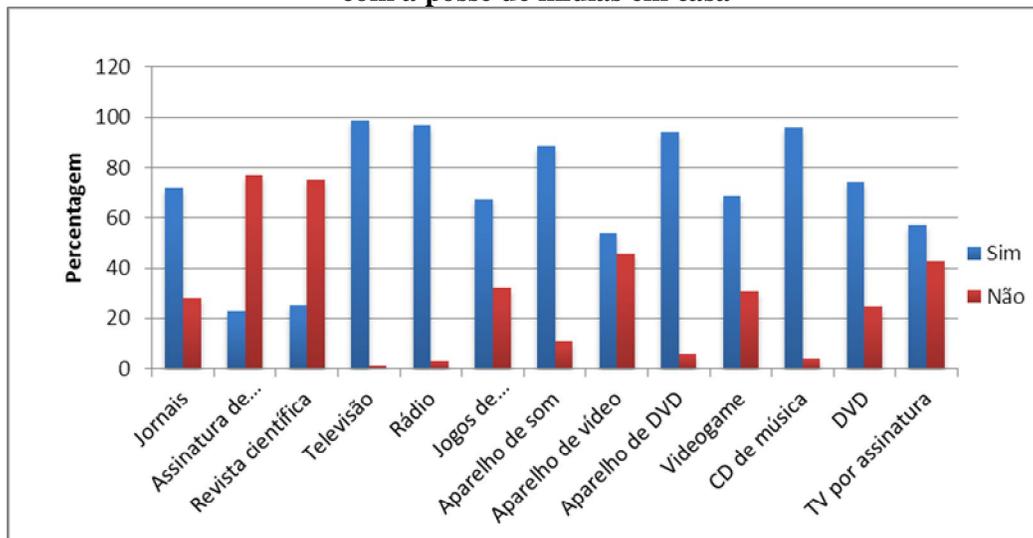
Os jovens dão grande importância ao que aprendem com seus pares e isso não é diferente quando se trata da relação com a Internet. Ser jovem é uma forma de identidade, que comporta muitos imaginários, construídos nesse jogo com o outro e essa é uma das razões pelas quais a participação dos jovens na rede é baseada, fundamentalmente, na comunicação interpessoal. Para Ito (2009), é na comunicação entre pares que reside a força da aprendizagem dos jovens na Internet.

### **6.1.3 Outras frequências**

Quanto à posse de mídia, 77% declararam ter computador em casa, com acesso à Internet discado (25%) e Internet de banda larga (57,5%) A pesquisa TIC Domicílios 2010 aponta que 57% da população brasileira da área urbana acessa a Internet em casa. Em relação a disponibilidade de mídia em casa, a televisão está presente em quase a totalidade das casas (98,7%).

A percentagem de jovens que possuem as demais mídias em casa está distribuída de acordo com o gráfico 41:

**Gráfico 41: Percentagem de jovens de acordo com a posse de mídias em casa<sup>23</sup>**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Entre os que utilizam a Internet, 69,7% o fazem várias vezes por semana a várias vezes ao dia, ou seja, têm um uso intenso. Computador e Internet são ainda muito caros no Brasil e essa presença tão significativa nos lares de famílias de baixo poder aquisitivo deve ser notada. Acredita-se que isso se deva, fundamentalmente, a dois fatores interrelacionados, um deles de caráter mercadológico, o outro de caráter social: por um lado o discurso político-econômico associou as tecnologias digitais ao bom desempenho escolar e ao sucesso profissional; por outro, crianças e jovens parecem ter, atualmente, seu sentido de pertencimento associado à comunicação e à participação *online*. De fato, praticamente toda a publicidade de computadores e provedores de Internet ancora-se na fórmula “acesso à web” igual a “sucesso profissional” e, ainda, as culturas juvenis alimentam a tese de que “quem não está na rede, não existe”. Cabe, assim, às famílias prover o acesso à rede para garantir aos mais jovens um futuro promissor e também uma vida social. Numa das oficinas esse tema surgiu de forma explícita. Júnior mora somente com a avó e, mesmo tendo seu próprio quarto, o computador fica na sala da casa deles. Ao ser perguntado se isso se devia à necessidade do uso do computador ser compartilhado com a avó, ele respondeu que não.

<sup>23</sup> Os números de respondentes para cada tipo de mídia estão discriminados no anexo.

*“Não, ela nem sabe ligar o computador! Fica na sala porque ela disse que quer me olhar. Ela comprou esse computador tem dois anos. Eu ficava muito na lan house. Sabe? E também tem aquela coisa que é bom para meus estudos. Minha avó me dá tudo que pode para eu melhorar, paga curso, livros, essas coisas que ela acha importante”.*

No que concerne a práticas culturais, 68% dos alunos pesquisados declararam que leem revistas ou jornais com frequência; 81% deles assistem a documentários habitualmente (uma vez por semana/várias vezes por semana); 35% vão ao cinema uma vez por mês, sendo que os que o fazem com frequência são 25%. A televisão pode ter perdido a centralidade na vida destes jovens, porém continua com forte presença em seus cotidianos: 87,4% deles afirmaram assistir a filmes e seriados com assiduidade; as novelas são assistidas com frequência por 78% dos estudantes; além do mais, 84% deles indicaram que assistem habitualmente a jornais e noticiários na TV. A pesquisa espanhola Geraciones Interactivas indica que, no Brasil, há um uso intenso da televisão mesmo em dias da semana e que entre jovens de 14 e 15 anos o tempo gasto vendo TV no fim de semana se intensifica. Sendo que 41% desses jovens afirmaram ter um aparelho de televisão em seus quartos.

Quanto à leitura de livros, não se mostraram como leitores assíduos, apenas 37% leem com frequência alta, ou seja, leem livros de literatura ou poesia mais de uma vez na semana. Entretanto, 34,1% dos jovens nunca leram ou leram uma vez no ano.

Nesta pesquisa, 92,8% dos jovens possuem telefone celular (38% - um aparelho; 54,8% - dois aparelhos). O uso de celular para receber imagens e músicas é feito por 59,9% dos jovens cariocas, no mínimo uma vez por semana e 59,6% destes jovens usam o celular para enviar e receber mensagens/SMS, também com a mesma frequência (uma vez por semana/ várias vezes por semana). Quando perguntados sobre a frequência que usam o celular para tirar fotos ou gravar vídeos este percentual de resposta aumenta: são 75,6% que o fazem com muita frequência. Por fim, 63,9% usam o celular, pelo menos uma vez por semana, para jogar, enquanto 15,8% nunca usam o celular com este fim.

As mídias cada vez mais cumprem mais funções (Krotz, 2009) e o celular é uma das mídias que mais incorpora outras funções que não a sua de origem (pode-se tirar fotos, jogar, mandar mensagens de texto, ouvir música).

Estes jovens, em sua maioria, se apresentaram religiosos, 51,7% afirmaram ir a missa, culto ou encontro religioso, pelo menos uma vez por semana. Porém, como era de se esperar, esta atividade não se mostrou relevante para o estudo dos usos e habilidades com computador e Internet.

A tabelas 17 representa as práticas culturais que são mais populares entre os estudantes. O nível de prática ou popularidade destas práticas foi medida pela soma das respostas de frequência (codificadas numericamente, de 0 a 6) dadas à atividade dividida pelo número de respondentes.

**Tabela 17: Práticas culturais que os jovens declararam fazer com mais frequência com percentagem das respostas dos níveis mais altos e a média dos itens**

Frequência de Práticas Culturais	Uma vez por semana (%)	Várias vezes por semana (%)	Média
Ouvir música	4,5	90,5	5,78
Acessar a Internet	12,0	78,3	5,52
Assistir a filmes ou seriados na TV / DVD / Internet	10,7	78,2	5,48
Assistir a shows e musicais na TV / DVD / Internet	12,4	76,0	5,45
Assistir a jornais e noticiários na TV	14,0	71,4	5,25

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Dentre as cinco práticas culturais mais frequentes, quatro delas estão relacionadas às mídias tradicionais. Isto não significa que estejam sendo utilizadas exclusivamente em seu formato tradicional, mas são práticas bastante consolidadas e carregam em si modos e formas de serem significadas. O fato de ouvirem música não significa afirmar que escutem somente em rádio. Tem-se o MP3/MP4, estes mesmos formatos no celular, som no computador, canais de música na Internet, canais de música na TV. Gómez afirma que “a chegada de um novo meio ou tecnologia não supõe necessariamente nem tão pouco a suplantação do anterior” (2006: 84). Cada mídia é muito mais que tecnologia, ou somente um instrumento e sua transformação envolve outros fatores, fatores relacionados a cultura e suas hibridações. Por outro lado, também deve-se considerar que esse novo “jeito” de percepção em que a linguagem sonora, visual e escrita se misturam numa linguagem multimídia pode estar sendo influenciado pelas práticas e modos de uso dos meios tradicionais, especialmente a televisão. Assim como, aconteceu com a televisão em relação ao rádio. Gomez no mesmo artigo argumenta que:

Cada vez mais setores vão sendo incorporados e, incorporando outras tecnologias, vão passando de um ambiente a outro, mas sem abandonar completamente o ponto de partida. Em todo este trânsito, cheio de hibridações e motivado pelas mudanças tecnológicas, há de se destacar que os resultados não são imediatos; demoram a se manifestar, justamente não só o instrumental está envolvido neles, mas sobretudo o sociocultural, e no caso que nos interessa, também e especialmente, o perceptivo. (2006: 85)

Uma pesquisa realizada pela Unesco<sup>24</sup>, em parceria com o IBOPE (Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística - Instituto Brasileiro de Opinião e Estatística), analisaram o que o Brasil pensa da TV, a fim de contribuir para as discussões sobre as classificações indicativas para programas de tevê<sup>25</sup>. O estudo identificou a importância de programas de televisão como elementos capazes de promover o diálogo na família, indicando que, muitas vezes, os programas de TV servem como catalisadores para temas polêmicos e / ou constrangedores. Também aponta que uma grande porcentagem de pais e filhos percebem os programas de TV como capazes de quebrar as barreiras que possam existir e promovem conversas sobre assuntos polêmicos ou difíceis. O estudo também indicou que, especialmente para as classes de renda mais baixa, a televisão funciona como um incentivo para manter seus filhos em casa, mitigando os riscos associados com o mundo externo, onde a violência e uso de drogas estão presentes como ameaças bastante próximas.

Os dados desta pesquisa indicam que os jovens majoritariamente tem computador em casa, e que, ainda assim, suas práticas culturais mais populares estão relacionadas também à televisão. Alguns autores tratam este fenômeno como convergência das mídias. Jenkins define a convergência dos meios como

o fluxo de conteúdos através de múltiplas plataformas de mídia, à cooperação entre múltiplos mercados midiáticos e ao comportamento migratório dos públicos dos meios de comunicação, que vão a quase a qualquer parte em busca das experiências de entretenimento que desejam (2009: 29).

---

<sup>24</sup> Resultado da pesquisa extraído do site [www.observatoriodaimprensa.com.br](http://www.observatoriodaimprensa.com.br).

<sup>25</sup> Classificação indicativa é aquela que o poder público fornece sobre os espetáculos e diversões públicas, incluindo-se programas de televisão informando sobre a natureza deles, as faixas etárias a que não se recomendem, locais e horários em que sua apresentação se mostre inadequada. É regulada pela PORTARIA Nº 264, de 9 de fevereiro 2007.

Para além da convergência dos meios, parece que, no Brasil, a cultura da televisão, no que diz respeito à pauta de assuntos e temas nas famílias pode estar sendo incorporada à relação das famílias com a Internet.

Junior, em uma das oficinas de que participou, disse que além da avó ter dado o computador para ele, ela quer saber sempre o que ele está fazendo *online* e pediu, inclusive, para que ele colocasse um antivírus no computador! Ele também contou que quando a avó chega tarde em casa do trabalho e perde o capítulo da novela, pede a ele para verem o mesmo juntos, no computador dele. O mesmo acontece quando ela precisa saber de alguma coisa: “*faço a busca para ela*”. E acrescenta: “*as vezes tenho que pedir para ela sair quando estou fazendo uma coisa só minha ou jogando com meus amigos.*”

O senso comum diz que há muito mais jovens usando o computador, que eles são os principais usuários no Brasil. Entretanto, este é um quadro que as pesquisas mostram estar se transformando. O CGI, na pesquisa<sup>26</sup> TIC Domicílios – 2010, aponta que o Brasil, seguindo a tendência mundial, está diminuindo a distância entre o número de usuários jovens e usuários adultos da Internet. As últimas pesquisas do IBGE indicavam que os jovens eram usuários majoritários. De acordo com a PNAD<sup>27</sup> de 2008, no Brasil, as crianças (aquelas acima de 10 anos) e adolescentes compunham o segmento mais significativo de usuários de Internet. Em 2005, eram 32 milhões de usuários e, em 2008, esse número deu um salto para 56 milhões de usuários. O número de usuários jovens cresceu, mas o de adultos também, e de forma mais acentuada que a dos jovens. O CGI indica que 79% das crianças e jovens entre 10 e 15 anos acessaram a Internet, entre as pessoas de 16 e 24 anos foram 83% (em 2005 eram 76%); e 70% dos adultos entre 25 e 34 anos são usuários de Internet.

No Brasil, a TV é uma mídia de uso coletivo, geralmente da família, e seu conteúdo com frequência define os temas de conversas que ocorrem nas casas brasileiras. Supomos que, aqui, os modos de ver tevê e a apropriação de seus significados esteja se incorporando aos modos de uso do computador e da Internet, por um caminho diverso do que aconteceu na Europa, onde a televisão teve e tem menor relevância como pauta de temas sócio culturais. É evidente que o

---

<sup>26</sup> [www.cetic.br/usuarios/tic/2010](http://www.cetic.br/usuarios/tic/2010)

<sup>27</sup> fonte: IBGE, Diretoria de Pesquisas, Coordenação de trabalho e rendimento, PNAD/2008

computador tem sua lógica própria, que favorece outros tipos de interações e experiências que a audiência televisiva não permitia.

A tabela abaixo indica as práticas culturais que obtiveram menor frequência entre os jovens cariocas.

**Tabela 18: Práticas culturais que os jovens declararam fazer com menos frequência com percentagem das respostas dos níveis mais baixos e a média dos itens**

Frequência de Práticas Culturais	Nunca (%)	Uma vez por ano (%)	Média
Ir a teatro	46,0	22,4	1,44
Ir a museus e/ou centros culturais	29,9	26,0	1,93
Ir à livraria	38,0	15,5	2,04
Ir a eventos esportivos	32,0	13,7	2,58
Ir a shows	22,0	15,3	2,87

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

É relevante destacar que, quando da aplicação do questionário, os aplicadores informavam que se devia considerar como ir a teatro, também assistir a peças de teatro apresentadas nas escolas, associações de moradores e em outros locais públicos, que não as salas de espetáculo, o mesmo critério era válido para o item shows (funk, pagode). Quanto aos museus, era dito que poderiam considerar a ida a centro cultural e centros comunitários que tivessem exposição de fotos, relatos, desenhos ou qualquer outra exposição de arte. O que se pretendia era deixar claro que estava-se considerando consumo cultural não só a cultura erudita e os locais tradicionalmente consagrados à difusão desta. Porém, ainda assim, estas não foram práticas declaradas como muito frequentes pelos jovens, o que não chega a surpreender em um país com acesso tão flagrantemente desigual aos bens culturais. Vale lembrar que menos de 10% dos municípios brasileiros têm salas de cinema, apenas cerca de 30% têm livrarias e menos de 25% têm salas de teatro e museus<sup>28</sup>. A cidade do Rio de Janeiro figura entre os municípios que têm

<sup>28</sup> Dados do IBGE, pesquisa de Informações básicas municipais – 2006 ([www.ibge.gov.br](http://www.ibge.gov.br)). Segundo a pesquisa deste instituto, somente 5% dos municípios do Brasil têm todos os tipos de equipamentos culturais investigados, que foram 21 equipamentos: TV aberta, bibliotecas públicas, estádios, videolocadoras, clubes, lojas de discos, CDs e DVDs, rádio comunitária, provedor de Internet, unidades de ensino superior, jornal diário, rádios AM e FM, livrarias, centro cultural, museus, teatros, gerador de TV, cinemas, TV comunitária, revista impressa local e shopping centers.

todos os equipamentos culturais, entretanto, estes estão distribuídos de forma bastante desigual, já que as zonas mais nobres da cidade concentram cerca de 60% dos mesmos, ficando os demais distribuídos pelas grandes regiões da cidade, com alta densidade populacional. Além disso, faltam políticas públicas que garantam o acesso a estes bens culturais.

É importante ressaltar que quanto maior e mais diversa a prática cultural destes jovens maior será a possibilidade de apropriação e compreensão dos significados que estão colocados na mídia, com um repertório cultural que permita diversas leituras do mundo e conseqüentemente uma relação com o computador e a Internet mais complexa, com um conhecimento mais amplo. Sarlo indica que “se a hibridização for de fato um modo de construção cultural, o importante é que os materiais metidos na sua caldeira sejam selecionados de maneira mais livre possível, e a mais igualitária do ponto de vista institucional e econômico”. (1997: 122).

## 6.2

### **Modelos de regressão linear: variáveis dependentes – escalas frequência de uso do computador e habilidades no uso do computador e da Internet**

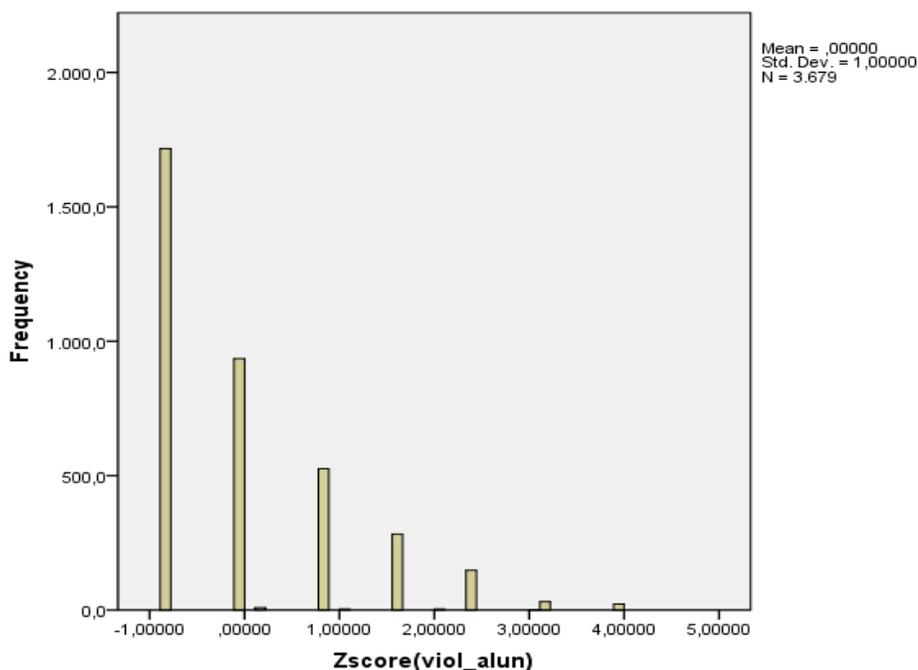
Com o objetivo de compreender quais variáveis podem explicar a frequência de uso do computador e suas habilidades pelos estudantes do 9º ano do ensino fundamental do município do Rio de Janeiro foi utilizada a regressão linear multivariada como ferramenta estatística para extração desses modelos explicativos.

Devido a algumas recorrências nas análises e visando uma melhor e mais consistente apresentação, alguns dos resultados serão apenas mencionados aqui, mas, por sua relevância no contexto deste trabalho, serão retomados e discutidos, com mais profundidade, em outro ponto da tese.

Primeiramente serão apresentados e discutidos dois modelos de regressão linear. O primeiro deles descreve a escala de uso do computador em função das variáveis de contexto e das variáveis de comportamento do aluno. O segundo descreve as habilidades declaradas nas tarefas com o computador em função dessas mesmas variáveis e incluiu-se também como variável explicativa os modos de uso do computador e da Internet. Esta modelagem permitiu uma análise confirmatória inicial sobre as semelhanças e diferenças nas explicações dos usos e das habilidades dos alunos pesquisados com o computador.

Essas duas primeiras regressões também foram feitas como análise exploratória, incluindo todas as variáveis. Não se considerou na regressão confirmatória as escalas de motivação, as escalas de violência e nem os estratos, pois não apresentaram significância estatística na explicação dos usos e habilidades do computador e da Internet. Observou-se que os estratos não têm influência significativa nem no padrão de uso do computador nem nos níveis de habilidades desse uso e, não foram incluídos nas tabelas descritivas dos modelos. No que diz respeito a estes dois aspectos da relação dos alunos com o computador, as escolas se mostraram bastante homogêneas. E quanto à escala de violência, os dados da pesquisa Juventude e Mídia mostram que a percepção de violência entre alunos do 9º ano da rede Municipal do Rio de Janeiro é muito baixa. O histograma (gráfico 42) indica uma distribuição fortemente não normal, mais parecida com a distribuição de Poisson, que modela a ocorrência de eventos raros. Por isso, optou-se por não incluir esta escala.

**Gráfico 42: Distribuição dos alunos da escala de percepção de violência**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

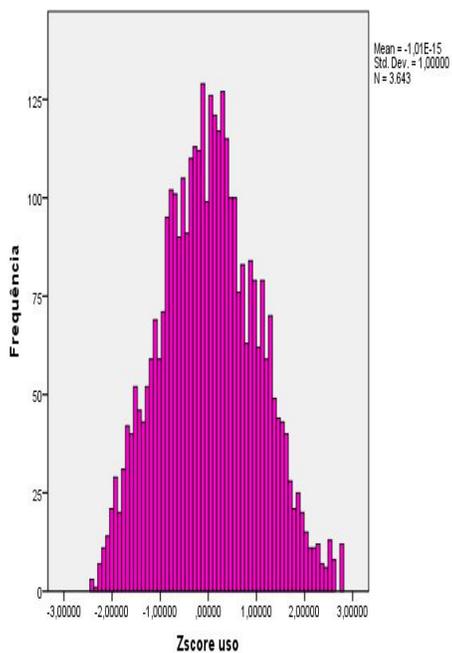
Nos dois modelos da regressão linear multivariada, seis variáveis de contexto foram transformadas em variáveis indicadoras: sexo, idade, cor/raça, escolaridade da mãe, escolaridade do pai e há quanto tempo usa o computador.

A variável “sexo” gerou uma variável indicadora: ser do sexo feminino; a variável “idade” gerou cinco variáveis indicadoras: estar avançado um ou dois anos em relação à idade base de 15 anos e estar atrasado um, dois ou três anos; a variável “cor/raça” tendo como referência a cor parda, gerou três variáveis indicadoras: branco, amarelo e preto; as variáveis de “escolaridade materna” e “paterna” geraram quatro variáveis indicadoras cada: nunca estudou, estudou até cinco anos, estudou até nove anos e estudou até nível superior; a variável “há quanto tempo usa o computador” gerou três variáveis indicadoras: usa há menos de um ano, usa há mais de um ano e usa há mais de três anos.

Desse modo, as regressões tiveram como referência os casos do sexo masculino, com idade de 15 anos e cor parda, cuja mãe possui escolaridade de Ensino Médio, cujo pai também possui Ensino Médio, e que usa computador há mais de cinco anos. Estes são os casos modais entre os respondentes.

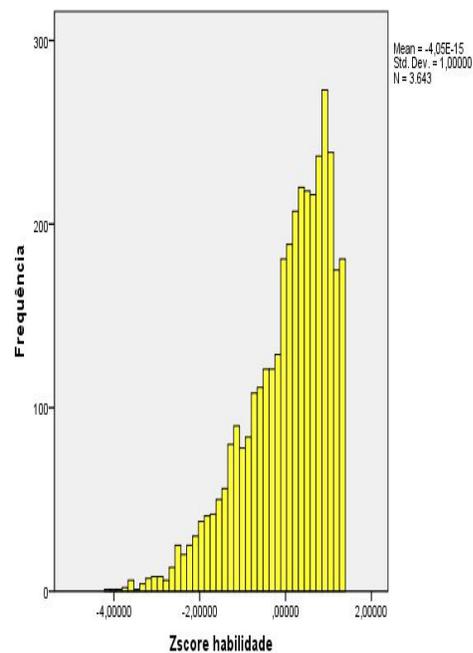
A distribuição da escala da variável dependente sobre o uso do computador e da Internet indica que há vários tipos de usuários, mas que estes tendem a um uso mediano, pois a distribuição desta variável apresenta-se próxima do normal. Entretanto, quanto a variável dependente sobre a habilidade a distribuição de sua escala aponta que os jovens cariocas se percebem bastante hábeis, porque os dados se mostram positivamente assimétricos, conforme se observa nos gráficos 43 e 44 .

**Gráfico 43: Distribuição dos jovens na escala de uso do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009.

**Gráfico 44: Distribuição dos jovens na escala de percepção da habilidade no uso do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009.

Os modelos incluíram ainda 14 variáveis de escala, contínuas, descrevendo diversas condições de contexto social, econômico, cultural e psicológico dos respondentes: quatro variáveis sobre o local em que o respondente costuma usar o computador (na escola, em casa, na casa de amigos, em *lan house*); seis variáveis sobre o que o respondente faz ou pratica em seu tempo livre (cultura cultivada, lazer, esporte, telefone celular, religião e televisão); três variáveis sobre a disponibilidade de certos recursos (mídia, jornais e livros); e uma variável sobre posse de bens.

A escolaridade da mãe e a escolaridade do pai não se mostraram importantes na explicação de nenhuma das duas medidas sob estudo, uso e habilidade, representando uma flutuação estatística da amostra, ou seja, pode significar uma idiosincrasia desta amostra em particular. Por outro lado, deve-se

lembrar que estas variáveis receberam um grande número de repostas que foram imputadas como dados faltantes, que por si só pode estar enviesando a amostra.

Os resultados mostram apenas os efeitos estatisticamente significantes, nos modelos de regressão linear frequência de uso do computador e habilidade declarada no uso do computador e estão resumidos nas Tabelas 19 e 20, subsequentes.

**Tabela 19: Modelo de regressão linear de frequência de uso do computador**

Variável Dependente		Variável Dependente	
Uso do computador		Uso do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Feminino	-0,060***	Uso do celular	0,087****
Atraso 3 anos	-0,036**	Usa em casa	0,395****
Há menos de 1 ano	-0,072****	Usa em casa de amigos	0,126****
Há mais de 1 ano	-0,087****	Usa em <i>lan house</i>	0,136****
Há mais de 3 anos	-0,82****	Usa na escola	0,058****
Prática cultural cultivada	0,098****	Disponibilidade de mídia	0,120****
Lazer fora de casa	0,162****	Disponibilidade de livros	0,057****

Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado não significativo, com p-valor  $> 0,100$ .

**Tabela 20: Modelo de regressão linear da habilidade declarada no uso do computador**

Variável Dependente		Variável Dependente	
Habilidade no uso do computador		Habilidade no uso do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Branco	0,056****	Usa em casa	0,125****
Atraso 1 ano	-0,039**	Usa em locais públicos	-0,080****
Atraso 2 anos	-0,046****	Prática de assistir à TV	0,064****
Atraso 3 anos	-0,056****	Uso do celular	0,138****
Há menos de 1 ano	-0,181****	Disponibilidade de mídia	0,125****
Há mais de 1 ano	-0,138****	Disponibilidade de livros	0,036**
Há mais de 3 anos	-0,067***	Prática cultural cultivada	0,040**
Frequência de modos de uso do computador	0,286****		

Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado não significativo, com p-valor  $> 0,100$ .

As diferenças de gênero, presentes na sociedade brasileira, estão refletidas nestes resultados, assim como na análise descritiva. No que diz respeito a esta

variável, foi verificado que as meninas fazem uso menos frequente do computador, mas não apresentam qualquer diferença em relação aos meninos quanto à habilidade geral. A pesquisa realizada pelo CGI – TIC Educação (2010) observou um menor uso do computador por parte das meninas, mas apenas como uma leve tendência, isso se considerados todos os lugares de uso (casa, escola, em algum outro estabelecimento de ensino, na casa de amigo, local público de acesso gratuito e local de acesso pago). Ponte (2012) indica que em Portugal os meninos, de uma maneira geral, usam mais o computador que as meninas e que os jovens portugueses têm as diferenças de gênero mais acentuadas que a média da Europa. Já MacQuillan e d’Haenens (2009) indicam uma tendência positiva observada no Flash Eurobarometer 2008 que é a diminuição da diferença de gênero no uso da Internet pelos jovens em toda a Europa, sendo que as meninas apresentaram um uso ligeiramente superior que o dos meninos (76% versus 74%) exceto na faixa etária entre 6 e 7 anos. De acordo com as autoras, as escolas e os pais exerceram uma mediação importante para a promoção da igualdade de acesso à Internet. A análise da desigualdade de uso relacionada ao gênero será retomada na discussão dos resultados das regressões lineares, onde serão analisados os fatores que influenciam a frequência de uso e a percepção de habilidades categorizadas como social, tecnológico/a e educacional.

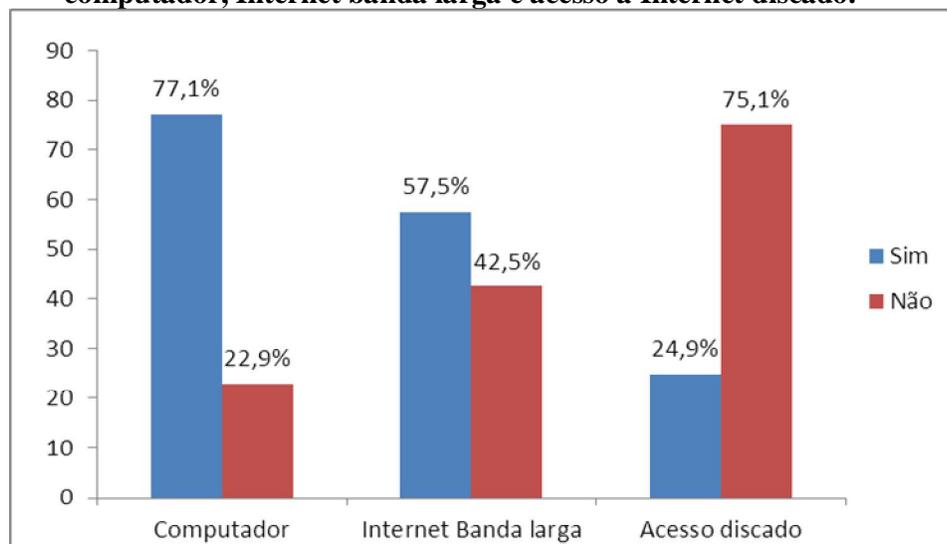
Os resultados desta pesquisa indicam que o uso de computador e Internet nas escolas municipais do Rio de Janeiro é muito baixo, mas mesmo esse baixo uso impacta favoravelmente os modos de uso, embora não tenha efeito quanto à habilidade. Lissovsky e Sorj, a partir de estudo realizado, no ano de 2009, nas escolas municipais da rede pública do Rio de Janeiro com objetivo de mapear as práticas dos professores no uso pedagógico da informática e da Internet, indicam que não basta ter computador nas escolas para que possa apresentar resultados efetivos para os alunos e apontam cinco condições como essenciais, que são:

- a) a existência de um sistema de apoio técnico que assegure que os computadores tenham manutenção adequada, atualização constante e recursos para assegurar a compra de material de apoio;
- b) a formação permanente de professores para o uso de programas e softwares educativos;
- c) a existência de sites com material constantemente atualizado, com programas educativos e apoio on-line para professores e alunos;
- d) a comunicação adequada entre a direção do sistema, os diretores de escola e os professores;
- e) a introdução na grade escolar de uma disciplina relativa ao “Uso crítico Internet (2011: 3).

Concluem que as escolas municipais do Rio de Janeiro apresentam insuficiências significativas quanto às condições essenciais e que a “familiaridade dos professores com os computadores e a Internet não se traduz imediatamente em uso regular e/ou apropriação sistemática da informática educativa nas escolas” (Idem: 15). O estudo realizado por Lissovsky e Sorj foi conduzido no mesmo período que a pesquisa aqui relatada e seus resultados convergem com os nossos e nos permitem supor que o pouco uso (aquele uso esporádico) de computador e Internet sob a supervisão e orientação dos professores associado a outras possíveis deficiências apresentadas nas escolas provavelmente impede que a vida escolar tenha impacto no desenvolvimento das habilidades dos jovens cariocas com relação ao computador.

Em relação aos pais, percebe-se que eles se preocupam em garantir boas oportunidades de acesso para seus filhos, pois mais de 70% das casas dos jovens cariocas têm computador e a maioria delas com a acesso à Internet por banda larga, como se observa no gráfico abaixo (gráfico 45). Aliado ao fato de possuírem um computador em casa, o uso que fazem em casa impacta fortemente a habilidade.

**Gráfico 45: Percentagem dos jovens que possuem computador, Internet banda larga e acesso à Internet discado.**



N Computador= 3.634; N Banda Larga= 3.620; N Acesso discado= 3.608

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Esta é uma tendência mundial. Parece que os jovens se sentem mais confortáveis em casa para explorar os recursos e realizar mais tentativas de ensaio e erro. Essa sensação de segurança, aliada a um tempo maior de uso, pode dar a

eles maiores oportunidades para desenvolver determinadas habilidades e diferentes tipos de uso. Silverstone (2002) afirma que o lar implica os movimentos do interior para o exterior e vice-versa, mas é essencialmente um lugar de abrigo. No lar temos, hoje, *novas portas, marcadas pela soleira da televisão ou da tela do computador* (2002: 170). Vale lembrar que mesmo os pais que não sabem utilizar a Internet podem desempenhar um papel importante na mediação da apropriação de seus significados, como sugere o relato de Junior acerca das ações de sua avó, mencionado anteriormente.

O fator cor/raça não mostra qualquer efeito significativo no uso de computadores. No entanto, declarar-se de cor/raça branca tem um efeito positivo significativo na habilidade. Os jovens brancos do 9º ano têm uma tendência para se perceberem mais habilidosos no uso do computador que os demais. Esse fator cor/raça não é utilizado como variável explicativa nas pesquisas internacionais, que o consideram como um problema intrínseco ao fator classe social. Entretanto, estudos brasileiros sobre desempenho escolar indicam que, no Brasil, essas diferenças existem e produzem desigualdades.

Soares e Alves (2003) analisaram as desigualdades do desempenho escolar entre alunos discriminados por raça, com ênfase no impacto de algumas políticas e práticas escolares na produção de equidade entre esses grupos, com base nos dados do SAEB (Sistema de Avaliação da Educação Básica) de 2001 e observaram que há diferenças entre eles, favoráveis aos que se declararam brancos.

O estudo aponta que, mesmo após o controle de variáveis associadas a fatores socioeconômicos, observam-se diferenças de desempenho escolar entre os alunos quando divididos por grupos raciais. Os autores afirmam que:

A diferença entre alunos brancos e pardos é menor e sofre menos impacto dos fatores considerados. A diferença entre brancos e negros é bem maior do que as mudanças possíveis pela intervenção de políticas escolares. Mais preocupante é o fato de essas diferenças se acentuarem na medida em que a escola passa a dispor de melhores condições de funcionamento. (2003, 159).

Assim como em relação ao desempenho, em que o fator raça contribui para as desigualdades, no estudo que realizamos observou-se que o fato do aluno ser branco tem impacto positivo na percepção de habilidade de uso do computador e da Internet. Cabe assinalar que aqui se trata da percepção da habilidade, uma

medida bem mais subjetiva do que o desempenho escolar, medido por avaliações. Assim, considera-se apenas o quanto o aluno se autodeclara hábil para a realização de determinada atividade. Portanto, é necessário que outros estudos sejam feitos, utilizando instrumentos que possibilitem a produção de novos dados, para que se possa avaliar com maior precisão que fatores podem estar associados a esta percepção e o quanto ela pode estar reproduzindo desigualdades.

Sobre as diversas faixas etárias, representadas por avanço ou atraso escolar, o atraso de 3 anos em relação à idade esperada para cursar o 9º ano apresentou influência negativa no uso de computador. Quanto à habilidade, os três níveis de atrasos são significativos, sendo que todos eles têm um efeito negativo acentuado. Assim, é possível afirmar que há uma relação significativa entre atrasos escolares e percepção de habilidades no uso do computador, ou seja, quanto mais atrasado um estudante está em relação ao ano de escolaridade, menos hábil ele / ela irá se declarar.

A correlação negativa observada entre a defasagem idade/série e a habilidade sugere que a aquisição bem sucedida do conhecimento escolar pode desempenhar papel significativo no desenvolvimento dessas habilidades. Entretanto, como o avanço não tem impacto na explicação tanto na habilidade, quanto no uso, talvez não seja, necessariamente, a aquisição do conhecimento escolar o principal fator de impacto, mas, fundamentalmente, a autoestima associada ao sucesso ou insucesso escolar. Isto é, a perda de autoestima provocada pela retenção escolar pode estar se refletindo, direta ou indiretamente, na autoconfiança para desempenhar outras atividades, neste caso, relacionadas ao uso da Internet. Isto pode ser um resultado do efeito de baixa autoestima por falha recorrente. Crahay (2006), em estudo clássico sobre os efeitos do fracasso escolar na vida dos alunos, afirma que a reprovação produz efeito negativo na capacidade de aprendizagem e gera baixa autoestima entre os que são obrigados a repetir um ano. Assim como as diferenças de gênero, este tema será aprofundado mais adiante.

A variável indicadora de prática cultural cultivada capta uma dimensão relacionada ao construto de consumo cultural que está associado ao conceito de cultura, que é muito amplo e abarca várias definições, impossível, portanto, de ser enquadrado em contornos muito precisos. Por não ser possível uma definição unânime, já que cultura pode assumir diversos significados dependendo do aporte teórico e do campo de estudos, optou-se por analisar consumo cultural tendo como

referência o conceito de hibridação das culturas proposto por Canclini (2006), e de articulação de culturas, utilizado por Sarlo (1997), que identifica a cultura como uma mistura dinâmica onde se articulam três aspectos: (1) os instrumentos culturais próprios dos diferentes grupos, (2) a cultura letrada e (3) a cultura dos meios de comunicação (mídia). Para a autora, essas três dimensões criam configurações instáveis e diferentes, não sendo possível definir a preponderância de uma sobre a outra. Na concepção de Sarlo, a cultura letrada já não organiza a hierarquia das “subculturas”, a cultura das mídias não se sobrepõe às outras nem a cultura dos grupos sociais exerce um papel hegemônico — não há uma cultura popular isolada das demais —; desse modo, todos esses elementos se retroalimentam.

A autora adverte que, mesmo levando em conta essa retroalimentação, a desigualdade no acesso aos bens simbólicos persiste e reproduz desigualdades sociais. Faz uma crítica ao esvaziamento do lugar da escola, que vem sofrendo progressiva perda de prestígio tanto entre as elites quanto nos setores populares argentinos. Para ela, a escola, em certo período da história da Argentina, ainda que possa ter contribuído para a exclusão, também possibilitou o acesso das classes populares a certos bens simbólicos e foi, por isso, também inclusiva. O mesmo teria ocorrido com a mídia.

Para Sarlo (1997), bens simbólicos são aqueles reconhecidos pela cultura letrada, bem como os que integram os elementos identitários do sujeito, além daqueles que estão postos na mídia, que configuram uma identidade social na qual todos se reconhecem. É na cultura que damos significado aos fatos e acontecimentos da vida cotidiana e este significado em geral é definido, em grande medida, pelos que têm acesso à cultura letrada. Sarlo conclui que, se desejamos criar condições para

a livre manifestação dos diferentes níveis culturais de uma sociedade, a primeira dessas condições deve ser a garantia de um acesso democrático aos armazéns onde estão guardadas as ferramentas: forte escolaridade e amplas possibilidades de opção entre diferentes ofertas audiovisuais que concorram com a repetida oferta dos meios capitalistas, tão iguais a si próprios quanto às mercadorias que produzem (1997: 122).

Em nosso estudo, as variáveis relacionadas a este construto, referem-se ao que o estudante faz em seu tempo livre e apresentaram uma influência significativa tanto sobre o uso quanto sobre a habilidade. Três das variáveis: a

prática de atividades ligadas à cultura cultivada, a prática de atividades de lazer fora de casa e a utilização pelo aluno do telefone celular em seu tempo livre apresentaram influência positiva tanto sobre o uso como quanto sobre a habilidade. O efeito destas práticas sobre o uso e habilidade indica que a ampliação das redes de mediação, com um repertório cultural mais diverso é um fator positivo no desenvolvimento dos jovens e na sua relação com as mídias. Este tema será retomado posteriormente.

Práticas ligadas ao esporte e à religião não apresentaram qualquer influência. A prática de assistir a programas de televisão mostra um efeito significativo somente em relação à habilidade. A discussão detalhada desses resultados será retomada no item 6.2 deste trabalho.

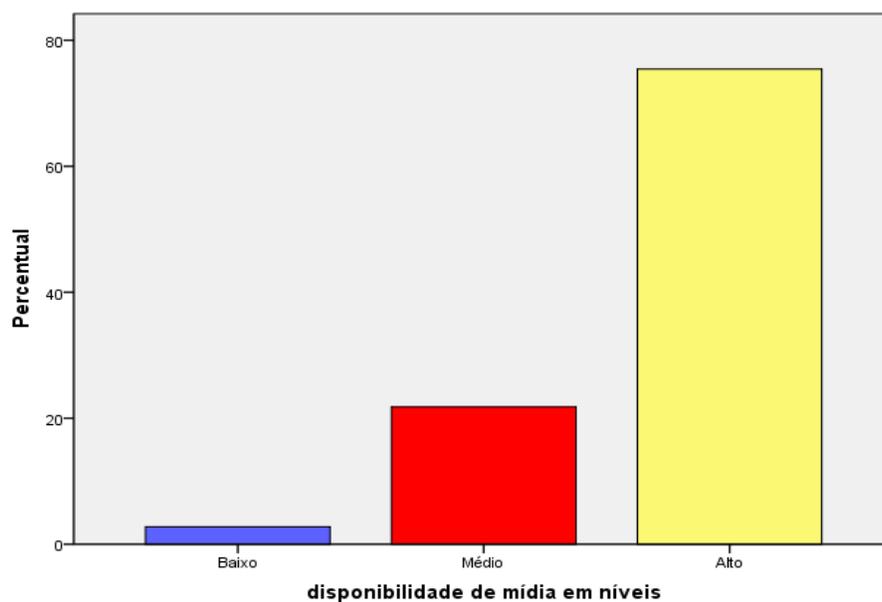
O último grupo de variáveis indicadoras do modelo – o tempo de uso - se mostrou significativo, apontando forte correlação com a habilidade: quanto maior o tempo de uso do computador, maior a habilidade. É importante esclarecer que essa correlação aparece como negativa porque a variável de referência na criação das dummies diz respeito aos estudantes que usam o computador há mais de 5 anos. Sendo assim, a comparação é feita sempre com aqueles que tiveram um tempo de uso menor. Ou seja, usar o computador há menos tempo tem efeito negativo sobre as habilidades, o que permite inferir que a percepção de habilidade aumenta entre os alunos que usam o computador há mais tempo. Deve-se ressaltar que o tempo de uso se mostrou um fator importante em todas as regressões, sempre com efeito positivo em relação aos tipos de uso, como de suas habilidades. Por isso, a adoção de políticas públicas que incentivem a incorporação do uso do computador e da Internet na vida cotidiana, desde cedo, combinado com a supervisão de adultos da família (considerando-se o intenso uso em casa) pode permitir uma melhor fruição das oportunidades oferecidas pelo acesso à rede.

A variável que pergunta a frequência da utilização do computador em diferentes locais apresenta resultados interessantes. Como foi mencionado anteriormente, a utilização do computador na escola é muito pequena, mas mesmo assim sua influência é positiva ( $p=0,052$ ) em relação ao uso, o que indica que a escola pode ter um papel importante na adoção do computador nas mais diversas tarefas. Em relação à habilidade, o uso de computador na escola não é significativo. De fato, no que diz respeito ao uso de computador, todas as variáveis indicadoras de local de utilização - escola, casa, casa de amigos, local público -

são significantes e positivas. Por outro lado, no que diz respeito às habilidades, usar o computador em casa tem um forte efeito positivo, o que não se observa com nenhum outro local de utilização. Esse tema será retomado na análise das outras regressões, tendo em vista que esta variável explicativa se mostrou significativa em todos os modelos.

A disponibilidade de recurso de mídia em casa mostra um efeito uniforme sobre as duas variáveis estudadas. A disponibilidade de mídia eletrônica tem forte efeito positivo tanto sobre o uso quanto sobre a habilidade, assim como a disponibilidade de livros. Por outro lado, a disponibilidade de jornais e revistas não se mostrou significativa. A escala de disponibilidade de mídia tem uma distribuição que indica que a maioria dos alunos está no nível alto da escala, ou seja, possui diversas mídias em casa.

**Gráfico 46: Distribuição percentual da escala disponibilidade de mídia em casa**



N= 3.673

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

A correlação positiva entre o desenvolvimento de habilidades e a presença, no âmbito doméstico, de mídias e livros, assim como a prática de atividades culturais cultivadas (frequência a museus, centros culturais, cinema, teatro, shows, etc.) sugere a necessidade de redução da desigualdade social, o que tornaria tais recursos acessíveis a todos. Esse tema será retomado mais a frente.

A variável de nível econômico da base, construída para refletir a posse de bens na residência do estudante, não mostrou qualquer efeito sobre uso e habilidade. Esta ausência de relação entre posse de bens duráveis e frequência de uso e percepção de habilidade pode ser resultado de um público homogêneo das escolas municipais do Rio de Janeiro. No desenho da pesquisa, a proposta era criar uma escala que determinasse o nível sócio econômico, com itens de posse de bens e escolaridade dos pais. Entretanto, os itens não compuseram uma escala confiável e decidiu-se observar nível econômico, pela posse de bens. Porém, no Brasil, a posse de bens duráveis — carro, moto, geladeira, fogão, telefone celular, computador, entre outros, vem sendo ampliada por medidas de redução de impostos e de juros para créditos pessoais, que, em geral, favorecem a população de menor renda. Talvez por isso, a posse de bens como *proxy* de nível econômico não tenha se mostrado eficiente como variável explicativa.

### 6.3

#### **Modelos de regressão linear: variáveis dependentes – escalas de frequência de uso educacional, social e tecnológico do computador e habilidades no uso educacional, social e tecnológico do computador e da Internet**

Serão apresentados neste item seis modelos de regressão linear. O primeiro bloco de três regressões descreve a escala de uso educacional do computador, a escala de uso tecnológico do computador e a escala de uso social do computador em função das variáveis de contexto e das variáveis de comportamento do aluno. O segundo bloco descreve as escalas de habilidade de uso educacional do computador e da Internet, de habilidade de uso tecnológico do computador e da Internet e de habilidade de uso social do computador e da Internet em função dessas mesmas variáveis.

Nos modelos que têm as habilidades (percepção) como variáveis dependentes foram incluídas as escalas de uso educacional, uso tecnológico e uso social como variáveis independentes. Para essas regressões também foram feitas análises exploratórias para ajuste dos modelos incluindo todas as variáveis e as análises confirmatórias. Não se considerou na regressão confirmatória as escalas de motivação, as escalas de violência e nem os estratos, pelos motivos explicitados no item 6.2.

As regressões foram centradas nos alunos com as seguintes características (as características escolhidas são as de maior frequência, exceto quanto ao tempo de uso): sexo: masculino; cor: parda; idade: 15 anos; escolaridade da mãe: Ensino Médio; escolaridade do pai: Ensino Médio; tempo de uso: usa há mais de 5 anos.

### 6.3.1

#### Frequência de uso educacional do computador e da Internet

**Tabela 21: Modelo de regressão linear da frequência de uso educacional do computador e da Internet**

Variável Dependente		Variável Dependente	
Uso educacional do computador		Uso educacional do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Usa em casa	0,319****	Há mais de 3 anos	-0,57***
Usa na escola	0,074****	Prática cultural cultivada	0,240****
Usa na casa de amigos	0,095****	Disponibilidade de mídia	0,053**
Usa em locais públicos	0,074****	Disponibilidade de livros	0,100****
Há menos de 1 ano	-0,033****	Prática lazer	0,071***
Há mais de 1 ano	-0,065***		

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

Em relação aos locais de uso, todos impactam positivamente a frequência de uso educacional. Entretanto, usar em casa (0,319) tem uma maior magnitude em relação aos outros locais. Este resultado pode estar indicando que os pais ou responsáveis estejam exercendo papel de mediadores quanto ao uso educacional, tendo em vista que o uso de computador para a realização de tarefas escolares vem sendo frequentemente associado a uma maior possibilidade de sucesso acadêmico. Por outro lado, os jovens também se sentem mais livres em casa para fazer estas atividades, com ensaios e erros, consulta e compartilhamento com seus pares.

Cabe ressaltar que a escala de frequência de uso educacional é composta por itens que captam mais que a dimensão do uso escolar, tais como procurar na Internet informação sobre pessoas e coisas, ler e enviar mensagens por e-mail, copiar e colar textos da Internet para trabalhos escolares, entre outros. Usar o computador em casa tem mais efeito na frequência de uso educacional que quando se usa na escola. Esta diferença talvez ocorra porque, primeiro, há um baixo uso na escola; segundo, como indica o estudo de Lisovsky e Sorj (2011), quando os

alunos fazem uso do computador na escola, na maioria das vezes, é para pesquisar sobre um assunto específico de determinada disciplina, de uma forma que não demanda uma alta habilidade. O estudo realizado pelo CGI também aponta um baixo uso da Internet e do computador nas atividades pedagógicas que os professores praticam com mais frequência, como aula expositiva, interpretação de texto e exercícios de prática e de fixação do conteúdo (TIC Educação-2010: 216)

Os jovens que concederam entrevistas individuais a esta pesquisa foram unânimes em afirmar o pouco uso de computador e Internet nas escolas em que haviam cursado o Ensino Fundamental e a ausência de propostas, por parte dos professores, para a realização de tarefas escolares que incluíssem o uso desse equipamento, exceto pesquisas simples sobre temas curriculares.

Junior, ao responder se usava o computador na escola disse que na escola na qual havia acabado de ingressar, sim, mas que na escola onde havia cursado o ensino fundamental essa era uma prática muito rara, pois se tratava de uma escola grande, com muitos alunos e poucos computadores funcionando. Ele informou que mesmo assim usava o computador em casa para fazer trabalhos escolares e tirar algumas dúvidas.

Na época da entrevista, o jovem estava fazendo um curso técnico do SENAI e, segundo ele, neste curso os professores criaram um blog para os alunos, onde eram discutidos os temas das aulas e eram postados os deveres de casa. Um dos professores criou uma conta no facebook para colocar os textos para que todos pudessem discutir no chat sobre dúvidas, trabalhos.

Outra jovem entrevistada, Ana, contou que antes nunca usava o computador na escola e naquele momento usava só em uma matéria - biologia, cujo professor usava para mostrar as células. Guilherme afirmou que nunca usava o computador na escola e agora estava servindo no exército. João disse que usava raramente, porque no laboratório de sua escola tinha apenas cinco computadores e era necessário ter autorização da coordenação ou estar fazendo parte de um projeto especial. Na escola onde estava cursando o Ensino Médio, que é maior e tem um laboratório com mais computadores (entre 15 e 20) não havia utilizado ainda porque os computadores não tinham sido instalados. Maria informou que em momento nenhum de sua vida escolar havia usado o computador na escola.

O atual cenário educacional brasileiro passa por intensas transformações políticas. Depois da universalização do acesso, o movimento das agendas se

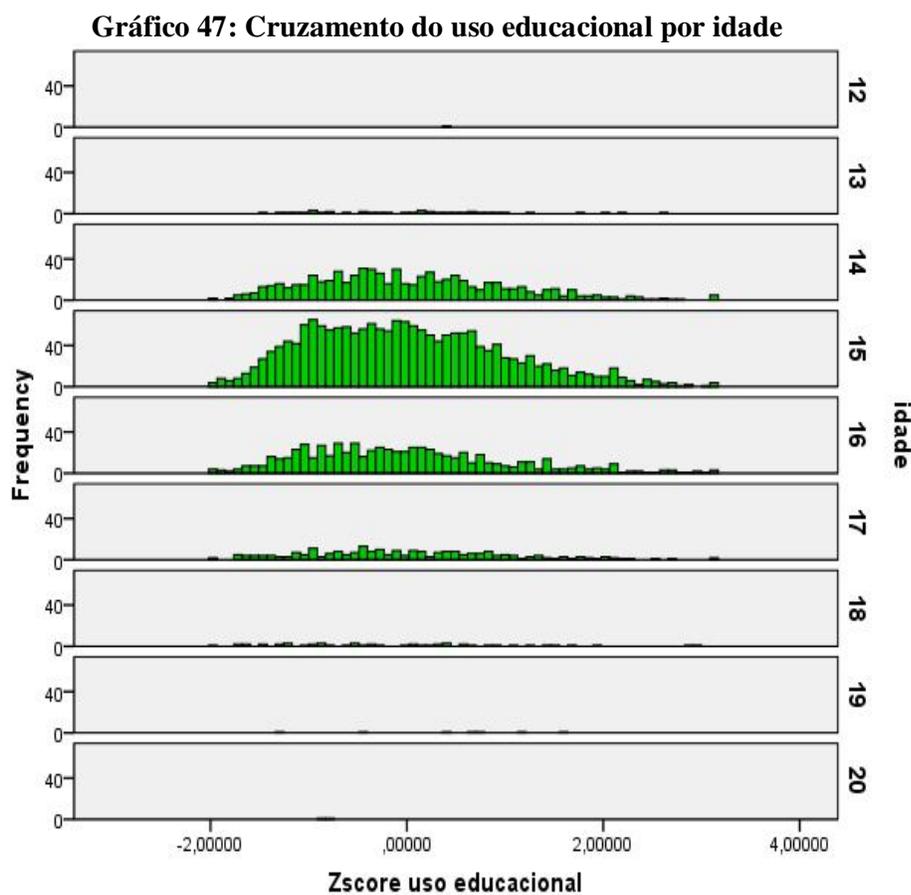
direciona para o desafio da qualidade de ensino. Nessa perspectiva, novas políticas são adotadas, o sistema de avaliação oficial é fortalecido e o compromisso com a democratização do acesso em todos os níveis é prioridade. Computador e Internet vêm sendo incorporados às políticas públicas que visam a melhoria da qualidade do ensino; as escolas estão mais aparelhadas, com mais equipamentos, fruto de investimentos dos governos, com repasse de verbas diretamente às escolas, ou de programas federais como o Proinfo (programa nacional de informática na educação) e o Programa Banda Larga nas Escolas, além de programas estaduais e municipais. Entretanto, isto não parece ainda se refletir nas escolas, no processo de ensino-aprendizagem, que não incorporaram o uso do computador e da Internet em seu cotidiano.

O tempo de uso também se mostrou significativo na explicação da frequência de uso educacional: quanto maior o tempo de uso mais o aluno/a irá usar o computador para as atividades denominadas educacionais. Lembrando que nossa referência no modelo é aquele jovem que usa o computador por mais de cinco anos, por isso na regressão verifica-se uma correlação negativa.

Das variáveis relacionadas ao que os jovens cariocas fazem ou praticam em seu tempo livre, a posse de livros de literatura e revistas de divulgação científica em casa, assim como a prática cultural cultivada tem uma relação positiva com a frequência de uso educacional. Mesmo que aqui não se esteja observando estritamente o uso escolar, pode-se supor que aquela escola que investe em uma educação que englobe em sua prática pedagógica o acesso a bens culturais através da visita a alguns dos equipamentos culturais disponíveis na cidade do Rio de Janeiro estará possibilitando a ampliação do uso educacional do computador pelo seu aluno. Por outro lado, os pais que incentivam e propiciam que seus filhos tenham acesso a diversas atividades culturais, bem como disponibilizem livros e revistas de divulgação científica, além de ampliar as possibilidades de mediações que podem gerar novas práticas e complexificação dos processos de comunicação, contribuem para um maior uso educacional do computador.

A prática de lazer, que é a variável que indica a participação em atividades como ir a festas, ao shopping, à praia, a bares etc, também mostra uma relação positiva sobre o uso educacional do computador. Este resultado sugere que quanto mais ampla a rede social deste jovem e quanto mais engajado for nestas atividades maior a possibilidade de fazer uso educacional da Internet com fins de autoinstrução.

Nesta regressão, assim como na regressão sobre a frequência de uso do computador, no que se refere às diversas faixas etárias, representadas por avanço ou atraso escolar, nenhuma delas apresentou influência. Ao analisar o gráfico de distribuição das idades pela escala de uso educacional, percebe-se que a maior distribuição se dá com a idade de 15 anos, que é a idade referência, com uma tendência de uso abaixo da média. As idades que representam o avanço escolar – 14 e 13 anos – não tiveram impacto em nenhuma escala. As idades que representam o atraso escolar – 16, 17 e 18 anos – tiveram impacto no uso social e uso tecnológico, mesmo que tenha sido em apenas uma faixa do atraso. Tal comportamento talvez se deva ao fato de o uso educacional ser baixo e a grande maioria dos jovens que apresentam atraso escolar estarem abaixo da média do uso educacional, o que não ocorre com as outras escalas (gráficos no anexo 1). Por outro lado, também deve-se considerar que algum efeito que o atraso poderia apresentar pode estar sendo captado por outras variáveis que compuseram a regressão de uso educacional.



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

As variáveis gênero e cor/raça também não apresentaram nenhum impacto sobre esta frequência de uso.

### 6.3.2 Uso tecnológico do computador e da Internet

**Tabela 22: Modelo de regressão linear da frequência de uso tecnológico do computador e da Internet**

Variável Dependente		Variável Dependente	
Uso educacional do computador		Uso educacional do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Feminino	-,125****	Há mais de 3 anos	-0,088****
Usa na escola	0,045***	Preto	0,037**
Usa na casa de amigos	0,126****	Frequência assistir TV	-0,45****
Usa em locais públicos	0,144 ****	Disponibilidade de mídia	0,152****
Usa em casa	0,335****	Uso do celular	0,111****
Há menos de 1 ano	-0,064****	Prática lazer	0,184****
Há mais de 1 ano	-0,082****	Atraso 3 anos	-0,034**

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

No modelo explicativo do uso tecnológico, a variável de sexo, ser menina, novamente aparece com um efeito negativo (meninas tem uma tendência a usar menos o computador e a Internet), neste caso sobre o uso tecnológico, sendo assim, os dados sugerem que o fato de ser menina reduz a probabilidade da jovem de fazer uso tecnológico do computador. Compuseram a escala de frequência de uso tecnológico nove itens, sendo três deles relacionados a jogos, o que pode estar contribuindo para este efeito. Ito (2009) em sua pesquisa *Living and Learning with New Media* observou que as meninas são mais estigmatizadas se são identificadas com as práticas dos *geeks*, ou seja, práticas que exigem acesso a comunidades de perícia especializada, que requer tempo, espaço e recursos para experimentar e seguir os interesses de uma forma auto-dirigida.

Na mesma direção apresentada pela pesquisa de Ito, mas com outro aporte metodológico, Wang e Wang (2008), pesquisadores de Taiwan, desenvolveram um estudo com o objetivo de compreender a relação entre gênero e a aceitação de jogos *online*. Os resultados dessa pesquisa sugerem que existem algumas diferenças

significativas entre os sexos nos efeitos da autoeficácia no uso do computador e ansiedade comportamental no seu uso. Indicam que a diferença de gênero modera o efeito de autoeficácia e a ansiedade comportamental, isto é, o efeito foi significativo apenas para os homens, mas não significativo para as mulheres. Significa que os homens com alta autoeficácia no uso do computador tendem a ter maiores intenções comportamentais para jogar jogos *online* do que aqueles com menor autoeficácia, mas as mulheres com alta autoeficácia no uso do computador não tem maior intenção de jogar do que aquelas com menor autoeficácia. Esse estudo apresenta um outro resultado interessante, o efeito da ansiedade comportamental no uso do computador foi significativo para as mulheres, mas não significativo para os homens. Isto sugere que as mulheres com alta ansiedade no uso do computador tendem a ter menor intenções comportamentais para jogar do que aquelas com menor ansiedade comportamental. Enquanto os homens com alta ansiedade comportamental no uso do computador não tem intenções mais baixas para jogar do que aqueles com menor ansiedade comportamental. Os resultados também indicam que as mulheres são relativamente mais preocupadas com o avanço e a complexidade da tecnologia digital e isso faz com que tenham intenções mais baixas para jogar jogos *online* do que os homens.

Os autores alertam para a impossibilidade de generalização dos resultados, porém acreditam que estes contribuem para a ampliação das possibilidades de análises de outros estudos, apontando caminhos para futuras pesquisas. O estudo parece indicar a existência de um padrão masculino e um padrão feminino para os jogos *online*, que evidencia que a constituição social de masculinidade e feminilidade pode resultar na adoção de determinados comportamentos.

Na pesquisa aqui relatada, não se considerou isoladamente o uso do computador para jogos, e sim algumas atividades, que denominamos como tecnológicas, dentre elas três que envolvem jogar no computador. A análise isolada destes itens é apresentada na análise descritiva e sugere uma predisposição menor entre as meninas de se engajarem neste tipo de uso.

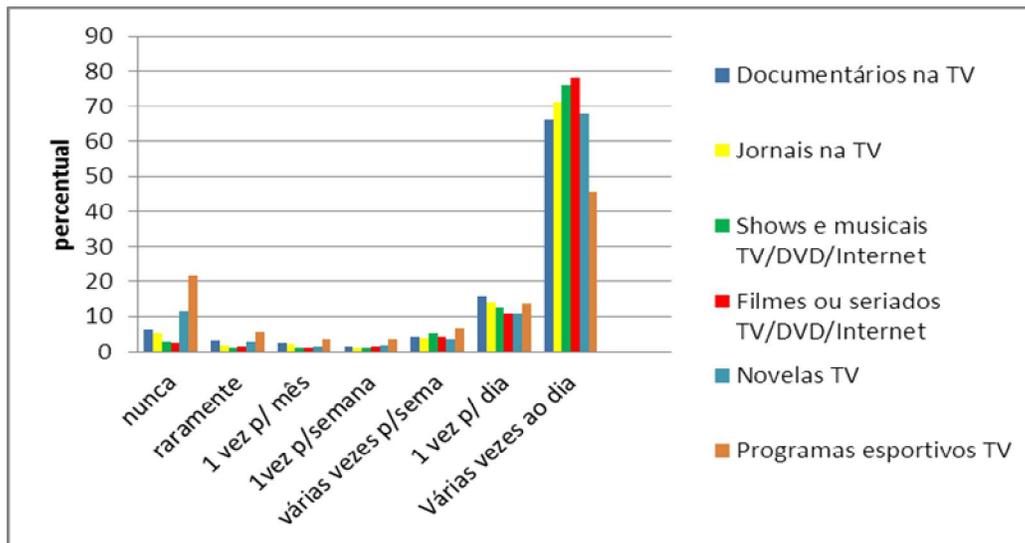
Quanto ao local de uso do computador, todos tem efeito positivo na frequência de uso tecnológico da Internet e do computador. Mais uma vez, usar o computador em casa tem um maior efeito que os outros locais e usar o computador na escola o menor impacto. O tempo de uso também se mostrou

novamente como fator explicativo significativo, quanto mais tempo os jovens usam o computador, eles serão mais propensos a fazer um uso tecnológico.

Nesta regressão, uma das variáveis explicativas que se mostraram significativas foi o fator cor/raça; ser preto aumenta a possibilidade de uso tecnológico. Entretanto, esta relação não pode ser explicada em comparação aos outros dados e também não foi encontrado na literatura de referência nenhum outro estudo que dê suporte à análise deste dado. Como afirmamos acima, nossos resultados referentes às correlações entre cor e usos/habilidades indicam que este tema precisa ser investigado com a adoção de outros instrumentos e outras metodologias de pesquisa.

Quanto às práticas culturais, disponibilidade de mídia em casa, uso de celular e atividades de lazer no tempo livre apresentaram um efeito positivo sobre o uso tecnológico, porém a prática de assistir à televisão teve um impacto negativo sobre este uso, sugerindo que os jovens que mais a assistem têm menos probabilidade de fazer uso do computador para baixar música pela Internet, assistir a filmes e clipes *online*, postar fotos, baixar fotos da câmera digital, postar música, jogar jogos *online*, jogar jogos instalados ou em CD's, baixar programas pela Internet e postar vídeos digitais. A escala assistir à tevê foi composta apenas por dois itens - assistir a jornais e noticiários e assistir documentários na TV porque os demais itens do quesito não apresentaram comunalidade com a dimensão que se pretendia explicar; apesar de todos os itens apresentarem grande popularidade entre os jovens, incluindo os dois itens que compuseram a escala (gráfico 48). Assim, pode-se afirmar que os jovens que têm como hábito regular assistir a jornais e documentários na TV fazem menor uso do computador para a realização de atividades mais complexas com a tecnologia.

**Gráfico 48: Distribuição percentual dos jovens pelas práticas de assistir a tevê**



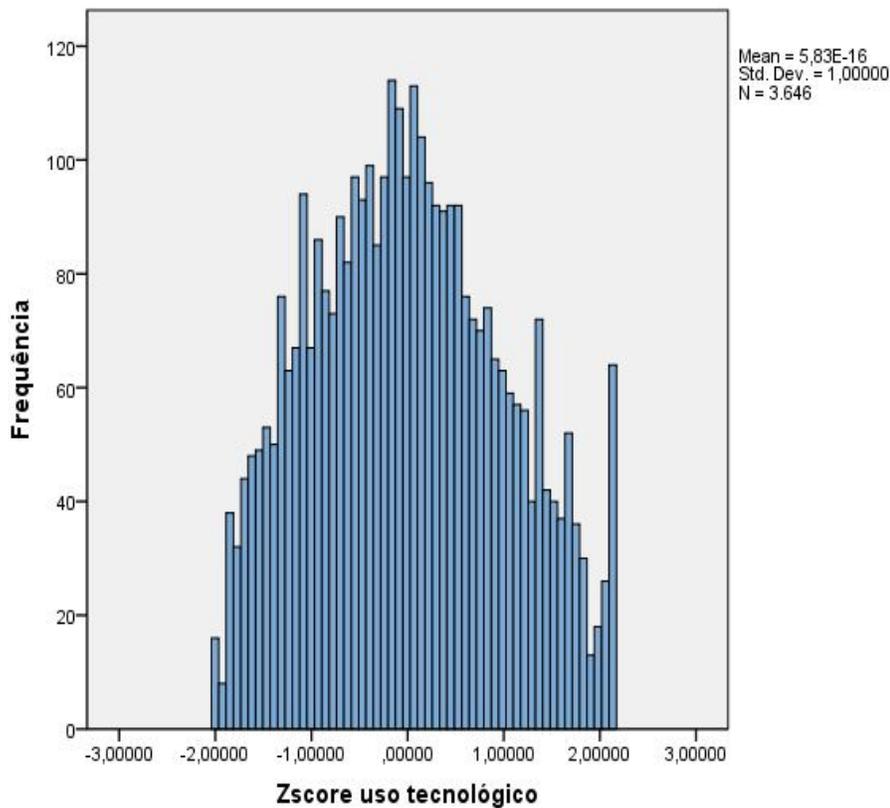
N Documentário= 3.654; N Jornais= 3.642; N Shows= 3.626; N Filmes= 3.643; N Novelas= 3.635; N Prog Esp= 3.612

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Por fim, quanto à faixa etária - nesse caso, às variáveis relacionadas a avanço e atraso escolar - , somente estar atrasado mais de três anos tem efeito (negativo) sobre o uso tecnológico, o que mais uma vez sugere que os efeitos negativos da reprovação recorrente podem estar sendo transferidos também para a disposição de usar tecnologias da informação.

A distribuição pelos jovens da escala sobre uso tecnológica está demonstrada a seguir no gráfico 49.

**Gráfico 49: Distribuição dos jovens pela escala de uso tecnológico do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

A análise deste histograma indica que há uma incidência no nível mais alto da habilidade, que é uma distribuição anormal da amostra. Levantou-se a hipótese que pudessem ser os jovens que jogam na Internet e no computador que estivessem determinando esta tendência na variável. No entanto, não foi possível determinar uma correlação entre os usuários *hard* tecnologicamente e aqueles jovens que usam o computador para jogos, tanto *online*, quanto instalados. Na verdade o que se observou foi que as variáveis que compõem a escala indicam que aqueles jovens que usam várias vezes ao dia apresentam alto uso tecnológico (anexo 1).

### 6.3.3 Uso social do computador e da Internet

**Tabela 23: Modelo de regressão linear da frequência de uso social do computador e da Internet**

Variável Dependente Uso educacional do computador		Variável Dependente Uso educacional do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Feminino	0,049**	Cultura cultivada	-0,61***
Usa em casa	0,398****	Disponibilidade de mídia	0,081****
Usa na casa de amigos	0,077****	Uso do celular	0,062****
Usa em locais públicos	0,147****	Prática lazer	0,201****
Há menos de 1 ano	-0,151****	Atraso 2 anos	-0,035**
Há mais de 1 ano	-0,076****	Atraso 3 anos	-0,047***
Há mais de 3 anos	-0,047**		

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

Esta regressão procura explicar o uso social do computador. Aqui a variável sexo apresenta mais uma vez significância, só que desta vez o efeito é positivo, isto é, ser menina aumenta as chances de usar o computador para o estabelecimento, ampliação e manutenção de relações sociais.

As pesquisadoras francesas Kredens e Fontar (2010) constataram que as meninas utilizam mais as ferramentas de comunicação da web. Proporcionalmente, elas são duas vezes mais numerosas que os meninos no Facebook, MSN e na consulta a caixas de correio eletrônico. Elas parecem querer permanecer conectadas e usam todas as oportunidades para se conectar, inclusive no tempo em que estão na escola. Além dessa pesquisa, outras indicam que há diferenças de gênero nos aspectos cognitivos (meninas tendem a ter melhor desempenho com línguas, Livingstone, 2009), sociais ou relativas às características pessoais. Isso aponta para a importância que as experiências de socialização e diferenciação desempenham na configuração das diferenças de gênero. Entretanto, é difícil determinar porque elas existem e se constituem desigualdades e desvantagens ou apenas diferenças comportamentais.

Das variáveis sobre local de uso, a única que não apresentou impacto positivo foi usar o computador na escola. Kredens & Fontar (2010) observaram que os jovens de seu país quando usam a Internet na escola fazem usos que *a*

*priori* se desviam dos puramente pedagógicos: 14% deles afirmaram que entram no Facebook na escola e 13% dizem que assistem a vídeos no *Youtube* ou *Dailymotion*; 18% dos estudantes informaram que aproveitam o tempo de uso escolar da Internet para consultar ou redigir e-mails. Por outro lado, os estabelecimentos de ensino franceses geralmente declararam que possuíam uma logística de controle que interditava o uso de sites de redes sociais, ou seja, esse tipo de uso não é bem visto pelas escolas.

Em nosso estudo, a ausência de correlação entre uso escolar do computador e o uso de redes sociais, leva a supor que isto se deva ao fato da escola e dos professores terem uma visão equivocada da relação que os jovens têm com a Internet, que os leva a acreditar que quando estão conversando *online*, por voz, imagem e texto, estão apenas perdendo o tempo precioso que poderia ser investido em atividades mais produtivas. Assim, quando propõem atividades aos estudantes, restringem-nas a tarefas tradicionais, como obter em sites especializados informações sobre determinados temas.

Por outro lado, o uso social do computador exige uma conexão com boa capacidade e velocidade. Nas observações que fizemos de conversas mantidas pelos jovens entrevistados, no Facebook (com autorização dos mesmos), percebemos que eles se mostravam muito impacientes quando a conexão perdia velocidade.

João: “*Aí, depois a gente continua falando, minha net está muito lenta, não consigo conversar assim, está me dando raiva*”.

Junior: “*Boa noite pessoas do face. Isso aqui tá uma carroça. Espero que amanhã esteja melhor*”.

Se todos os alunos de uma turma (em média 40 alunos) comessem a acessar os sites de redes sociais ao mesmo tempo, no laboratório da escola, a rede ficaria muito lenta e, certamente, a conexão ficaria muito instável. Essa talvez possa ser, também, uma razão pela qual os professores evitam utilizar esses ambientes quando realizam atividades na escola.

Todas as escolas que fizeram parte desta pesquisa tinham acesso à Internet, mas nem sempre este era facultado aos alunos, às vezes era somente para uso administrativo. Das 39 escolas, nenhuma, em 2009, tinha wi-fi, isto é, a possibilidade de acessar a rede sem fio de qualquer lugar dentro da escola, por um dispositivo móvel (celular, tablet ou lap top).

O tempo de uso também mostra uma relação positiva com o uso social, porém com mais tempo o impacto não aparece com a mesma importância, nem em termos de significância, nem de confiabilidade. Talvez isso esteja indicando que quanto mais tempo se usa o computador mais diversificados se tornam os modos de uso. As variáveis sobre disponibilidade de mídia em casa, uso do celular e prática de lazer no tempo livre tiveram efeito positivo sobre o uso social. E dessas três, a que apresentou maior significância foi a prática de lazer no tempo livre, isso porque esta variável engloba muitas atividades de socialização. Além disso, as redes sociais são utilizadas por estes jovens para marcar seus encontros, programas, passeios e depois comentá-los.

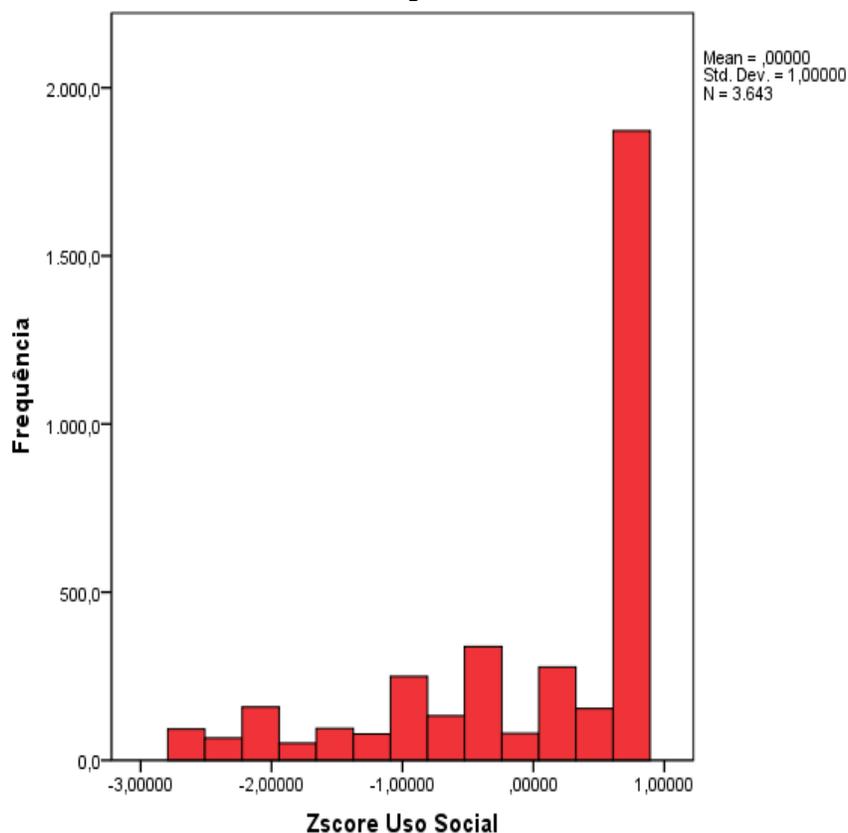
Ao longo dos meses, compartilhando o facebook com os nove entrevistados desta pesquisa, observamos que esta foi uma prática frequente. Ana usou o facebook para marcar com duas amigas um passeio no shopping; Junior marcou com os ritmistas amigos local de encontro para os ensaios da escola de samba (ele toca tamborim) e encontro com outros amigos para passeata a favor dos bombeiros; João combinou cinema e praia; Guilherme avisou aos demais amigos que estava na casa da minha amiga Sheila “só no soom ☺”.

Ito (2010) definiu esse tipo de participação como amizade-orientada, uma forma de atuação na rede que tem como referência as práticas dominantes e tradicionais da juventude, como aquelas em que os jovens fazem as negociações sobre o dia-a-dia com os amigos e colegas. Estas são práticas fundamentalmente centradas nos pares, em geral aqueles a quem os jovens encontram em contextos escolares, mas também podem incluir amigos e colegas que eles encontram por meio de grupos religiosos, grupos relacionados a alguma prática esportiva, outros grupos de atividades locais e pessoas que eles conhecem através das redes sociais. A autora americana aponta que com estas práticas de amizade-orientada 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 alargar amizades já existentes.

Peter, Valkenburg e Fluckiger (2009), em artigo sobre identidade, amizade e privacidade entre adolescentes nas redes sociais, também apontam para resultados semelhantes na Comunidade Europeia. Eles afirmam que há uma diferença grande entre os sites mais populares dentro dos países da Comunidade Europeia, entretanto esses apresentam algumas comunalidades, sendo que a mais importante é permitir que os adolescentes se comuniquem com as outras pessoas

de sua rede social ampliada. Ao contrário das aplicações anteriores baseadas na web social, tais como salas de chat, os sites de redes sociais incentivam a ativação dos laços latentes que já existem *offline* em vez da criação de novos puramente *online*. Eles indicam que o uso dos sites de redes sociais aponta para três aspectos importantes para o desenvolvimento dos adolescentes: colaboram com a construção da identidade, com o desenvolvimento satisfatório de amizades estáveis e com a possibilidade de divulgar informações privadas de forma apropriada. Nesta pesquisa, o uso social da Internet é bastante alto conforme se observa no gráfico 50. Esta foi a única variável sobre o uso do computador e da Internet que apresentou esta distribuição, onde a maioria dos jovens está no extremo da parte positiva do gráfico.

**Gráfico 50: Distribuição dos jovens pela escala de uso social do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Este parece ser um uso quase universal entre os jovens, que pode estar sendo incorporado desta forma pelo processo de mundialização das culturas.

A defasagem idade / série representada por atraso de dois e atraso de três anos tem um impacto negativo nesta regressão, o que significa dizer que quanto mais atrasado na escola este jovem for, menos usará o computador socialmente. Este é um efeito perverso, porque sugere que o fracasso escolar impacta também as formas de socialização dos jovens, incluindo a maneira que se relacionam com seus amigos e colegas. Ou seja, a defasagem idade / série impacta negativamente todos os tipos de uso, especialmente quando o jovem tem recorrência da reprovação.

Sousa (1999) ao estudar os programas de aceleração de aprendizagem no Estado de São Paulo, afirma, e põe ênfase nessa afirmação, que os alunos excluídos e que apresentam uma imagem negativa de si ao terem seu desempenho escolar valorizado por processos de ensino adequados *tendem a melhorar o rendimento escolar e desenvolver visões mais positivas a respeito das próprias possibilidades* (1999: 85). Entretanto, em contrapartida

ter sido excluído por reprovação, evasão, ou falta de acesso, e, por tais motivos, vivenciar histórias de fracasso escolar, desencadeia no aluno marcas profundas que o deixam sempre em desvantagem, quando comparado aos que não sofreram as agruras do fracasso escolar, por mais que as classes de recuperação possibilitem desfazer tais marcas. Assim os resultados do Inventário de Auto-Estima dos egressos do Programa de Classes de Aceleração apresentaram índices mais elevados de baixa auto-estima (auto-estima negativa) do que os do ensino regular, isto é, essa auto-estima negativa é mais fortemente evidenciada entre os egressos (Idem:85).

Desta análise pode-se supor que esta baixa autoestima está influenciando também os modos de uso do computador e da Internet.

A prática cultural cultivada tem impacto negativo sobre o uso social, isto é, quanto mais os jovens leem jornais e revista, visitam museus, leem livros de literatura, frequentam teatros e livrarias menos eles fazem uso social do computador. Este foi um resultado totalmente inesperado! Neste caso, parece que o uso social do computador é uma atividade que se contrapõe ao acesso às formas hegemônicas da cultura letrada, não possibilitando uma complementação entre elas. Também pode ser que os jovens dessa pesquisa, identificados como aqueles que fazem atividades culturais cultivadas, tenham menos interesse por frequentar redes sociais e por manter a comunicação online por muitas horas ou sejam excluídos socialmente por essas práticas serem identificadas como de *nerds*. O uso social, neste estudo, se refere basicamente à possibilidade de comunicação

escrita, nos chats das redes sociais ou por voz e imagem e o que está em jogo aqui é a disponibilidade de manter longas e demoradas conversas com outros jovens.

Ito (2009) afirma que os jovens têm um elevado nível de envolvimento em atividades sociais e recreativas *online* e este envolvimento determinou que em sua pesquisa fossem observados os contextos mais informais e mal-organizados, considerando principalmente a aprendizagem em ambientes de interação com pares, ou seja, a aprendizagem fora da escola. Ela compreendeu esses espaços e configurações sociais mais informais como um espaço de oportunidades para a aprendizagem, embora afirme que não gozam de legitimidade junto aos pais e professores.

A autora indica que suas análises dos casos demonstram que alguns dos fundamentos de automotivação para a aprendizagem não vêm das "autoridades" institucionalizadas que estabelecem normas e fornecem instruções, mas a juventude aprende pela observação e comunicação com as pessoas envolvidas nos mesmos interesses, e na mesmas lutas por status e reconhecimento.

Observamos que Junior e Ana usavam suas redes de amigos nas redes sociais para promoverem o debate em torno de temas que julgavam importantes. Para eles, não bastava participar das atividades individualmente, tinham que publicizar suas posições. Junior se engajou na campanha a favor da luta dos bombeiros por melhores salários e reintegração de companheiros que haviam sido expulsos da corporação. Em seu engajamento, o jovem postava pequenas frases em defesa dos bombeiros, divulgava e registrava as passeatas, postava chamadas e abaixo-assinados.

Ana, todos os dias, postava uma reflexão sobre a condição feminina e mantinha discussões longas com suas amigas no Facebook sobre este tema. João, quando houve a desocupação de Pinheirinho (São José dos Campos – SP), tema a que os grandes jornais e canais de televisão não deram destaque, engajou-se nos protestos veiculados pela rede. Maria declarou que ficava pelo menos 4 horas no computador, durante o dia, e passava a maior parte dessas horas nas redes sociais. Como detesta escrever errado, está sempre com um dicionário *online* aberto para consultar a ortografia e a gramática corretas antes de colocar sua postagem. Devemos considerar, então, que esse intenso uso social (gráfico 50) abarca uma gama de atitudes e aprendizagens, nas quais os jovens se engajam e a partir das quais estão construindo suas identidades, negociando suas relações sociais, criando uma cultura de pares.

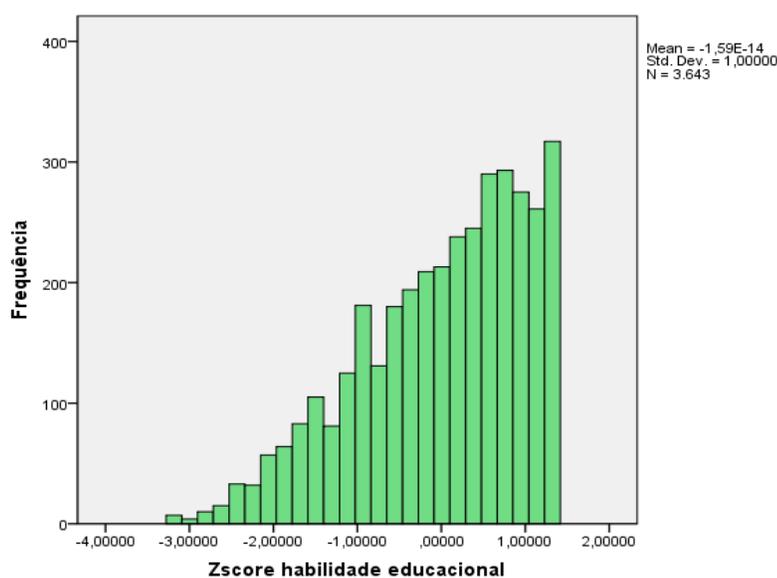
## 6.3.4

**Habilidade educacional no uso do computador e da Internet****Tabela 24: Modelo de regressão linear da percepção da habilidade educacional no uso do computador e da Internet**

Variável Dependente		Variável Dependente	
habilidade educacional no uso do computador		habilidade educacional no uso do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Branco	0,40**	Uso educacional	0,170****
Usa em locais públicos	-0,066****	Uso tecnológico	0,065**
Usa em casa	0,089****	Uso social	0,073***
Há menos de 1 ano	-0,164****	Cultura cultivada	0,056****
Há mais de 1 ano	-0,128****	Usa Celular	0,108****
Há mais de 3 anos	-0,080****	Disponibilidade de mídia	0,091****
Atraso 2 anos	-0,046***	Disponibilidade de livros	0,41**
Atraso 3 anos	-0,065****		

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

Antes de se analisar a regressão apresenta-se o gráfico (gráfico 51) de distribuição da escala sobre a percepção da habilidade educacional, que indica que os jovens cariocas têm alta habilidade educacional; ao final deste item, apresenta-se também a correlação entre habilidade e uso educacional (gráfico 55).

**Gráfico 51: Distribuição dos jovens pela escala de percepção da habilidade educacional no uso do computador e da Internet**

Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais, 2009

A variável de raça/cor aparece significativa em relação à percepção de habilidade educacional. O fato de ser branco tem efeito positivo sobre esta habilidade, ser branco aumenta a percepção da habilidade educacional. Tinha-se como hipótese inicial que cor/raça poderia impactar a percepção de habilidade do uso do computador e da Internet, com base nos estudos sobre desigualdades raciais e desempenho escolar. Entretanto, é preciso considerar que o nível socioeconômico pode estar desempenhando um papel importante na explicação da habilidade. Como não foi possível, neste estudo, fazer uma medida precisa de NSE, deve-se pesar que há possibilidade do efeito raça estar refletindo, na verdade, uma desigualdade de NSE.

Ribeiro (2006), em seu estudo sobre as desigualdades de oportunidade, afirma que há um problema metodológico para determinar as chances de mobilidade social ascendente de pessoas em grupos de cor diferentes e com origens de classe distintas, tendo em vista que essas duas variáveis estão relacionadas. Ele continua sua análise indicando que:

Ou seja, pretos e pardos são um percentual maior das pessoas que cresceram nas classes mais baixas e menor das que cresceram nas classes mais altas. Portanto, ao analisarmos as chances de mobilidade social ascendente temos que ficar atentos para esta desproporção inicial. Usando dados de 1996, podemos observar este fato. Enquanto 61% dos pardos e 56% dos pretos eram filhos de trabalhadores rurais, apenas 49% dos brancos tinham esta origem familiar. As famílias de trabalhadores rurais são historicamente as mais pobres no Brasil. Podemos, então, facilmente concluir que uma proporção maior de pretos e pardos do que de brancos cresceu em famílias pobres. O inverso se dá com as famílias mais ricas. Entre todos os brancos, 9% são filhos de profissionais e pequenos empresários, e apenas 4% dos pardos e 2% dos pretos têm origem semelhante. Portanto, uma proporção maior de brancos do que de pretos e pardos advém de famílias mais abastadas. (p.850)

Ao analisar os dados da PNAD de 1996, ele aponta que as chances de mobilidade ascendente de pessoas com origens nas classes mais baixas são inteiramente determinadas pela origem de classe e a cor da pele não tem relevância. Conclui que não há desigualdade racial nas chances de mobilidade ascendente de pessoas com origem nas classes baixas. Por outro lado, as chances de mobilidade descendente e de imobilidade, ou seja, as chances de continuar na mesma classe ou ir para uma classe mais baixa, de pessoas nas classes mais altas são significativamente influenciadas pela cor de pele, isto é pretos tem mais dificuldades de mobilidade social ascendente nas classes altas. Esses resultados

indicam que o preconceito racial é sentido com mais força no topo e não na base da hierarquia de classes. Para complexificar seu estudo, Ribeiro também incluiu na análise da mobilidade social as possibilidades de transições educacionais em relação a classe e raça. Para ele as transições educacionais são: completar a 1ª ano do ensino fundamental; completar a 5ª ano do ensino fundamental; completar o ensino fundamental; completar o ensino médio; completar um ano de universidade; completar a universidade. Cada transição é cumulativa. Para as transições educacionais, esse autor aponta que há desigualdade nas chances de fazer transições tanto em termos de cor da pele quanto de classe de origem, mas que a desigualdade de classe é maior que a desigualdade de raça. Porém, desigualdade de classe diminui ao longo das transições e a desigualdade racial aumenta ao se completar ou não o primeiro ano de universidade. Ele observou que até se completar o ensino médio os efeitos de classe de origem são pelo menos seis vezes maiores do que o efeito de raça.

Por isso, pode-se supor que há um efeito raça em relação à percepção da habilidade educacional, como a análise dos resultados apresenta, mas é preciso considerar que também pode existir um fator socioeconômico impactando esta habilidade, que não pode ser avaliado.

Quanto ao local de uso, as análises indicam que usar o computador em locais públicos tem um efeito negativo na percepção da habilidade educacional, ou seja, aqueles jovens que acessam a Internet nas *lan houses* se identificam como menos habilidosos educacionalmente no uso do computador e da Internet.

O acesso à Internet em *lan houses* vem diminuindo no Brasil, tendo em vista o aumento de pessoas com computadores em casa em virtude de programas que fomentam a aquisição de computadores (como Computador para todos, do governo federal), além do aumento do poder aquisitivo da população, garantindo o acesso a crédito que amplia o poder de compra e uma maior acessibilidade através dos celulares e tablets (segundo o IDC.Brasil<sup>29</sup> a venda de tablets no Brasil teve um aumento de 127% no segundo semestre de 2012, em relação ao mesmo período de 2011).

É importante compreender o papel que as *lan houses* têm no Brasil. As pesquisas do CGI apontam que elas se desenvolveram em locais em que há escasso acesso e baixa infraestrutura de Internet, principalmente nas áreas rurais.

---

<sup>29</sup> Retirado do site <http://br.idclatin.com/releases/news.aspx?id=1439>. Acessado em 20 de dezembro de 2012

Portanto, têm um potencial transformador, funcionando como centros de inclusão digital. Por outro lado, as *lan houses* sempre foram uma preocupação para os pais e escolas, que, por exemplo, temiam ter uma *lan house* perto das escolas, por acreditarem que eram somente casa de jogos ou um caça níquel. Tanto que havia uma lei (Lei 4782/06) que proibia a instalação de *lan houses* no raio de 1 quilômetro de qualquer escola de ensino fundamental ou médio no Estado do Rio de Janeiro. O CGI, na pesquisa TIC domicílios e empresas 2010, assinala que o principal público das *lan houses* são os jovens e as principais razões para os usuários as procurarem são não ter computador em casa ou não ter Internet. Além de ser um lugar em que acessam a Internet, usam também para jogos de computador, impressão, cópias. Brandão (2011) afirma que esses locais não podem ser reconhecidos apenas dentro do modelo estigmatizado e que hoje podem ser vistos como centros de inclusão digital (CDI). Ele aponta que

há *lanhouses* que se dedicam prioritariamente a serviços gráficos; outras que se diferenciam pelo foco em prestação de serviços de governo eletrônico; aquelas que agregam montagem e manutenção de equipamentos; as que fazem do VoIP e teleconferência seu diferencial; ou as que se tornam ponto de festas e eventos, abrigando desde aniversários até encontros de góticos ou rodadas de RPG. Todas são, indistintamente, tratadas por *lanhouses*. (p.91)

Compreendemos que as *lan houses* podem ser um espaço de democratização do acesso à Internet, bem como um agente agregador de diversas atividades. Entretanto cabe assinalar que algumas dessas empresas têm como característica serem utilizadas prioritariamente para jogos, ou atividades exclusivamente de entretenimento, em que as habilidades educacionais não são exigidas. É o que parece que esta pesquisa está indicando: os jovens cariocas que acessam a Internet em *lan houses* têm diminuída suas habilidades educacionais no uso do computador e da Internet.

O uso do computador em casa aponta para um forte impacto positivo na percepção da habilidade educacional. O lar é o local que sempre apresenta a maior magnitude de impacto positivo sobre as habilidades e também sobre os usos do computador e da Internet. A pesquisa TIC Domicílios 2011 informa que na região sudeste o local, em que os usuários mais acessam a Internet é em casa (73% ). Os acessos em centros públicos de acesso pagos e de acesso gratuito foi de 29% e 15% acessaram nas escolas. O fato dos jovens usarem prioritariamente o

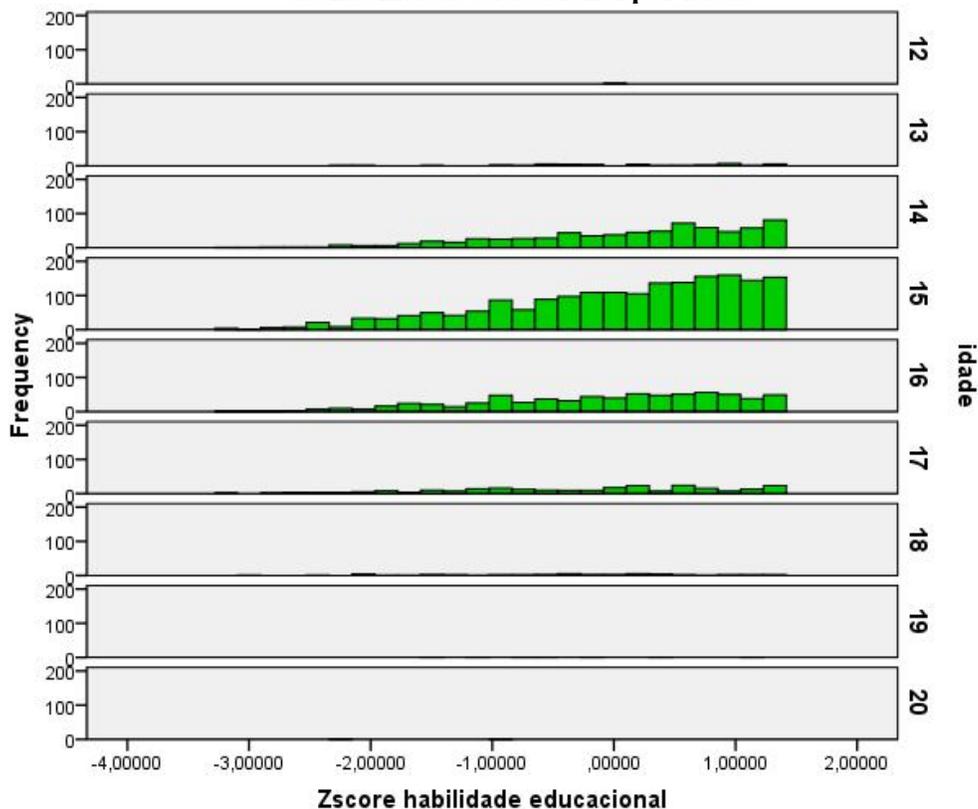
computador e a Internet em casa aliado ao impacto positivo sobre a habilidade educacional nos leva a identificar que há a inserção das TIC na vida doméstica e como isso afeta as relações que estão sendo configuradas em casa, considerando que “o lar é onde começamos e onde, no desejo ou na realidade, terminamos. A mídia engaja e molda nosso senso de lar e nos permite marcar as passagens para trás e para frente, no tempo e espaço” (Silverstone: 2002, p.178).

O tempo de uso mais uma vez aparece como um fator explicativo importante. Quanto mais tempo os jovens cariocas usam o computador mais habilidosos educacionalmente serão, ou melhor, maior será a percepção de habilidade educacional deles. Estudos (Hargittai, 2002, Livingstone, 2009) têm revelado que a experiência prévia com a Internet afeta as ações *online*, concluindo que pessoas que passam mais tempo “navegando” na rede têm mais habilidade para utilizá-la. O tempo se mostra um fator importante no desenvolvimento das habilidades, e neste caso específico, da habilidade educacional, tal fator deveria ser considerado pelas escolas e pelos pais, como uma condição favorável de aprendizagem de seus alunos e filhos. Aliado a questão do tempo é preciso considerar que a Internet

converge múltiplas tecnologias, formatos e espaços de mediação e informação e assim faz com que se tenha distintas práticas sociais de informação e entretenimento, público e privado, local e global; é preciso que haja uma compreensão das linguagens relacionadas às mídias e aquelas relacionadas à informação com o objetivo de compreender o que jovens sabem e o que precisam saber para além da ideia simplista que basta que eles usem a Internet que aprenderão o que precisam sobre ela (Internet) na própria rede (Livingstone, 1998).

Por outro lado, como era de se esperar, a defasagem idade/série – estar atrasado 2 anos ou 3 anos - apresenta um efeito negativo sobre a habilidade educacional, sendo que estar atrasado 1 ano não apresentou efeito nenhum sobre esta habilidade e estar atrasado 3 anos tem um efeito negativo mais importante. Então, pode-se supor que o que está impactando aqui não é a dimensão da aprendizagem escolar, porque os alunos que estão avançados não apresentaram um efeito positivo sobre esta habilidade, conforme se observa no gráfico abaixo. Mais uma vez o que parece estar determinando este efeito é a baixa autoestima que os estudantes desenvolvem ao serem retidos e a recorrência desta retenção acaba acarretando uma pior percepção de suas habilidades.

**Gráfico 52: Cruzamento da escala de percepção da habilidade educacional por idade**



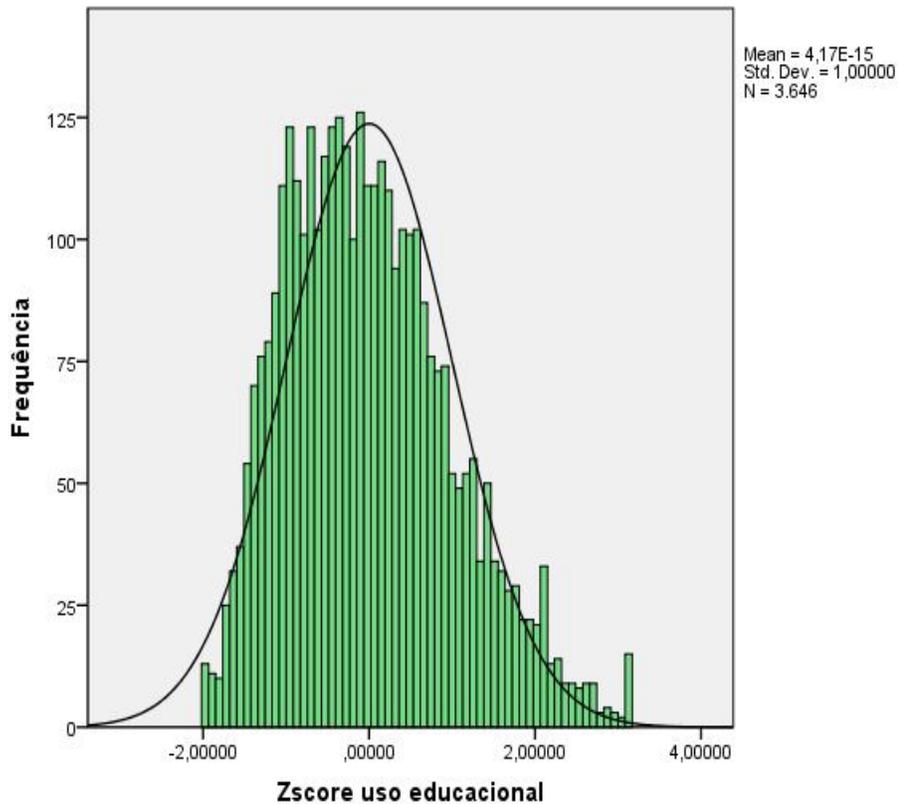
Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Ao analisar o gráfico de distribuição das idades pela escala de habilidade educacional, percebe-se que a maior distribuição se dá com a idade de 15 anos, que é a idade referência, com uma habilidade acima da média, diferente do que aconteceu com distribuição do uso do computador e Internet pelas idades, que apresentou uma tendência abaixo da média. As idades que representam o avanço escolar – 14 e 13 anos – não tiveram impacto em nenhuma escala (do mesmo modo que no uso). As idades que representam o atraso escolar – 16, 17 e 18 anos – tiveram impacto na habilidade educacional, tecnológica e social.

Todos os tipos de uso (social, tecnológico e educacional) têm impacto positivo, isto é, quanto mais se usa o computador e a Internet, mais habilidoso educacionalmente estes jovens serão, sendo que usar educacionalmente tem uma magnitude maior de impacto, como era esperado. Diferentemente do uso social do computador e da Internet (gráfico 50), que tem uma distribuição assimétrica concentrada em um dos extremos, e que indica um uso intenso, o uso educacional

apresenta uma distribuição próxima da normal e aponta que a frequência tende a um uso educacional abaixo da média.

**Gráfico 53: Distribuição dos jovens pela escala de uso educacional do computador e da Internet**

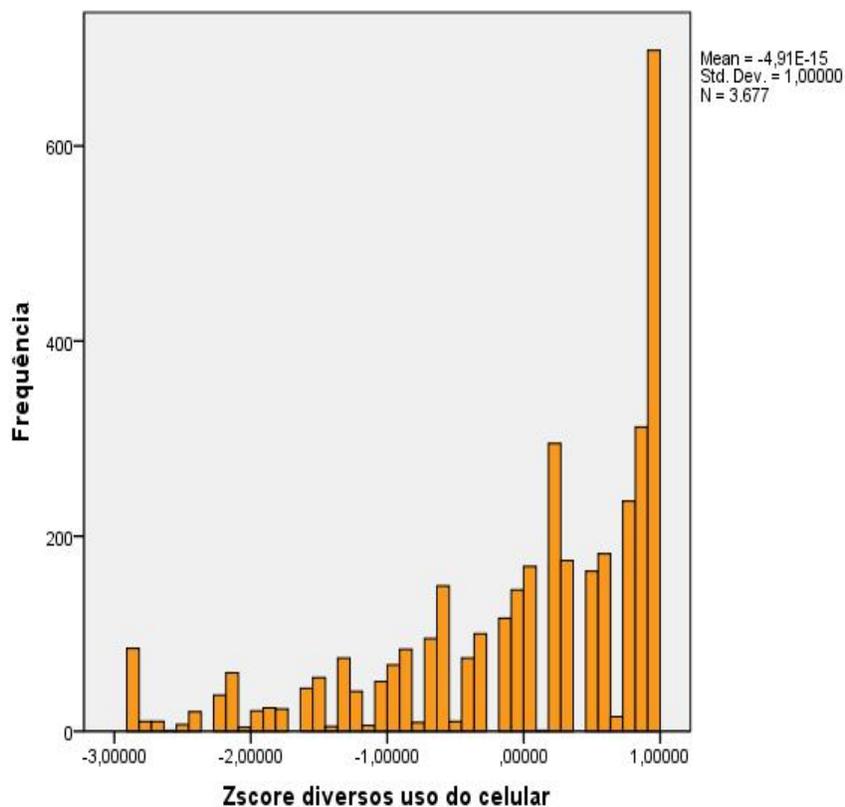


Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

A disponibilidade de mídia em casa e o uso do celular apresentam um forte efeito positivo na habilidade educacional, assim como as práticas de cultura cultivada e disponibilidade de livros, só que estas têm menor importância na explicação da habilidade educacional. Como dito anteriormente, estes jovens indicaram um alto percentual de posse de mídias em casa. Salas e Chalezquer (2008) apontam que casas com crianças/jovens têm uma probabilidade maior de adotar as novas tecnologias de um modo mais rápido e ágil do que as casas sem crianças/jovens. Aliado à valorização que estes jovens e seus responsáveis dão à posse de novas mídias em casa, com propensão maior a aquisição de televisão, aparelho de DVD, computadores, deve-se considerar que diversas medidas

econômicas facilitaram a aquisição desses bens duráveis. Quanto aos celulares, a imensa maioria os possui: 38% tem 1 celular e 54,8 tem dois ou mais celulares em casa. A distribuição desta escala se concentrou no extremo dos que fazem muitas atividades com o celular, entretanto as outras faixas obtiveram uma distribuição bastante desigual e descontinuada, como se observa no gráfico abaixo.

**Gráfico 54: Distribuição dos jovens pela escala de uso do celular**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Pode-se supor que há uma intensa mediação tecnológica vinculada a este efeito. Gómez (2001: 160), ao conceituar a mediação tecnológica como a mediação que as próprias mídias exercem na relação dos usuários com os conteúdos que elas veiculam, estava se referindo à televisão e ao rádio. No entanto, se pensarmos mediação tecnológica como um meio com uma linguagem característica, que envolve um suporte tecnológico e que a extensão de seu tecnicismo abre às audiências e, neste caso, aos usuários a possibilidade de desenvolvimento simultâneo e permanente de certas habilidades perceptivas e técnicas, pode-se ampliar a extensão da aplicação do

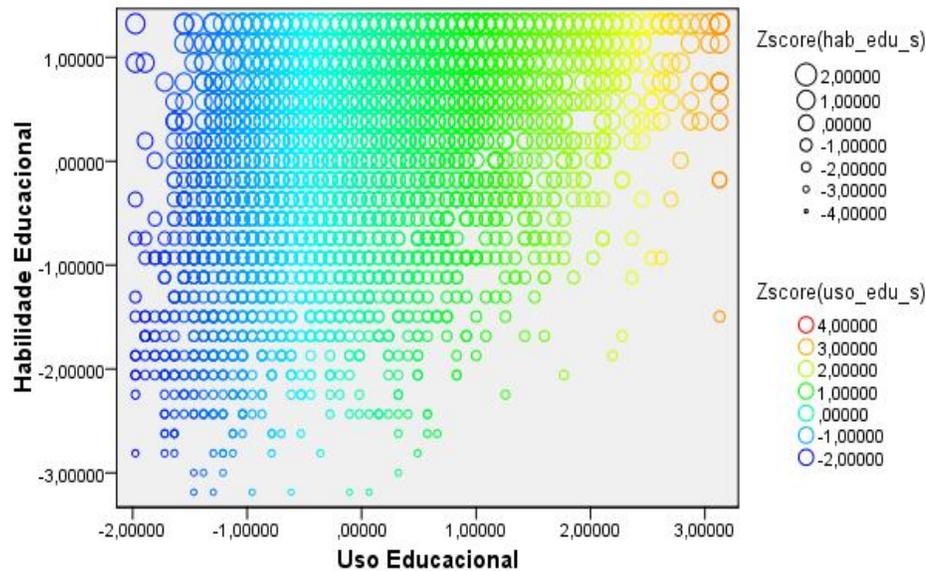
conceito. O autor considera que as mídias digitais abrem um espaço de oportunidade sem precedentes para a percepção e as aprendizagens

Diferentemente da disponibilidade de mídia e uso do celular que um alto percentual dos jovens desta pesquisa possuem, as atividades de cultura cultivada não obtiveram alta frequência. Essas são práticas que estão relacionadas à cultura letrada e talvez por isso impactem positivamente a habilidade educacional, que tem a ver com atividades como criar um blog, usar um processador de texto, criar uma apresentação multimídia ou escrever e enviar email.

Outra variável que se mostrou com efeito positivo e que também está relacionada à cultura letrada é a disponibilidade de livros em casa. A habilidade educacional inclui algumas atividades que demandam mais atenção, criatividade e engajamento na sua realização. Mais uma vez, é importante frisar a importância de políticas públicas que garantam o acesso dos jovens a equipamentos culturais, envolvendo, principalmente, as escolas na promoção dessas políticas. Como já dito anteriormente, o Rio de Janeiro é um dos municípios que possui todos os 21 equipamentos culturais que são assim considerados pelo IBGE. Uma melhor distribuição desses equipamentos pela cidade, associada a políticas de facilitação do acesso, não estaria garantindo somente um alargamento cultural, mas promovendo a diminuição de desigualdades sociais.

Procurou-se observar a correlação entre a frequência de uso educacional e a percepção da habilidade educacional, como se observa no gráfico 55.

**Gráfico 55: Correlação entre a frequência de uso educacional por percepção da habilidade educacional**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Pode-se afirmar que existe uma correlação positiva entre frequência de uso educacional e percepção desta habilidade. Como era de se esperar não existem jovens com baixa habilidade educacional que fazem uso educacional intenso. A dispersão aumenta com a habilidade, ou seja, os jovens cariocas que se percebem com alta habilidade educacional fazem todo tipo de uso educacional, do mais baixo ao mais alto, mas tendem a um uso médio (pouco abaixo de 1).

### 6.3.5 Habilidade tecnológica no uso do computador e da Internet

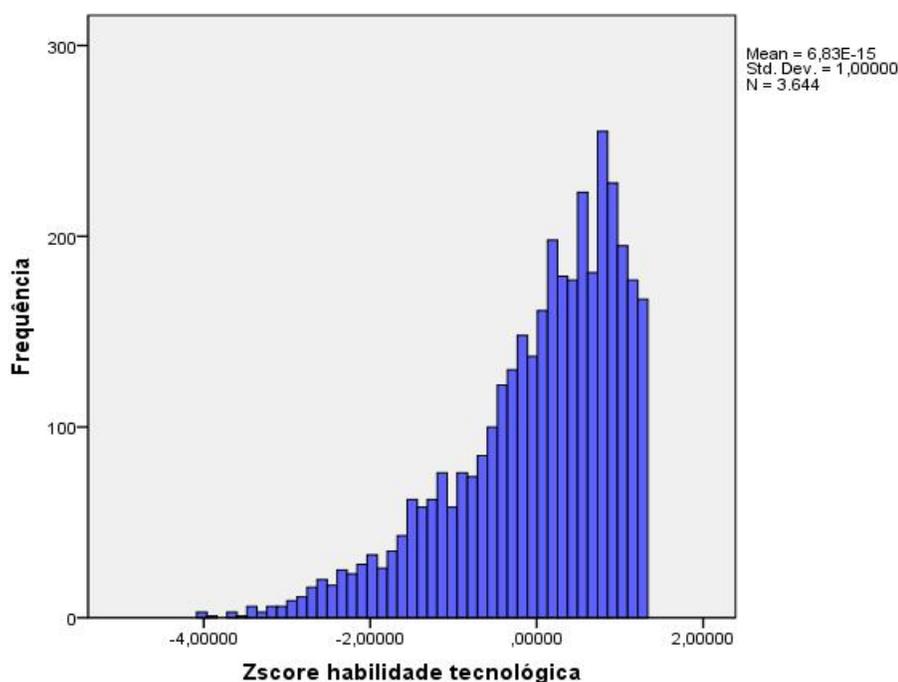
**Tabela 25: Modelo de regressão linear da percepção da habilidade tecnológica no uso do computador e da Internet**

Variável Dependente		Variável Dependente	
Habilidade tecnológica no uso do computador		Habilidade tecnológica no uso do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Usa em locais públicos	-0,090****	Uso educacional	0,078****
Usa em casa	0,112****	Uso tecnológico	0,196****
Feminino	-0,062***	Uso social	0,081****
Branco	0,049****	Usa Celular	0,084****
Atraso 3 anos	-0,034**	Disponibilidade de mídia	0,128****
Menos de um ano	-0,139****	Assistir a TV	0,055****
Mais de um ano	-0,113****	Posse de bens	0,041**

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

A variável sobre habilidade tecnológica, assim como todas as outras relativas à percepção da habilidade, apresentou uma distribuição assimétrica positiva.

**Gráfico 56: Distribuição dos jovens pela escala de habilidade tecnológica no uso do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais, 2009

Da mesma forma que aconteceu em relação à habilidade educacional, quanto aos locais de uso, usar o computador em casa tem um forte impacto positivo e usar computador em *lan houses* tem impacto negativo.

Quanto à variável de gênero, percebe-se que ser menina implica uma redução da percepção da habilidade tecnológica, assim como quanto ao uso tecnológico do computador. Diferentemente da escala de uso tecnológico, que englobava muitos itens relativos a jogos, a escala de habilidade tecnológica está mais relacionada a atividades que envolvem habilidades como downloads, manipulação de arquivos e de editoração de imagens e som, tais como baixar arquivos e programas da Internet, editar música e gravar CD ou DVD. Por que será que as meninas se consideram menos habilidosas?

Carvalho, Pereira e Santos (2010), ao fazerem um levantamento da produção discente sobre gênero e desempenho escolar, entre 1994 a 2007, no Brasil, indicam que as meninas atingem em maior proporção e mais rapidamente os níveis superior e médio de educação. Entretanto, essa tendência pode estar relacionada à entrada no mercado de trabalho mais cedo por parte dos meninos. Além das condições materiais que vão determinar as trajetórias destes jovens, há também uma dimensão simbólica construída do que é ser homem e ser mulher traduzido na construção de suas masculinidades e feminilidades.

No Brasil, os estudos sobre diferenças de gênero na escola focam suas análises na diferença atribuída pelo comportamento: meninos e rapazes indisciplinados têm uma possibilidade maior de precisarem de aulas de reforço, terem maior índice de evasão, meninas são mais propensas a concluir o ensino médio (Carvalho, 2001, 2004; Brito, 2004). O MEC, em maio de 2007, lançou uma publicação do SECAD sobre gênero e diversidade sexual na escola e observou que: “as relações de gênero se refletem, também, na formação profissional de rapazes e moças e nas escolhas das áreas de atuação. No ensino profissional de nível médio, por exemplo, os meninos são 87,6% dos matriculados na área de indústrias, enquanto as meninas são 94,4% dos matriculados em secretariado. No nível superior, as mulheres são 76,44% dos matriculados na área de educação e 27% na área de engenharia, produção e construção”<sup>30</sup>. Ou seja, a construção das trajetórias escolares está marcada pelo o que eles percebem que é

---

<sup>30</sup> Retirado de [http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/escola\\_protege/caderno5.pdf](http://portal.mec.gov.br/secad/arquivos/pdf/escola_protege/caderno5.pdf)

ser homem e que é ser mulher na nossa sociedade. Pode-se supor que essa tendência está impactando a percepção da habilidade tecnológica no uso do computador também, ou seja, as meninas se identificam menos com as atividades que são consideradas mais tecnológicas.

MacQuillan e d’Haenens (2009) analisaram os dados do projeto *EU Kids online* sob a perspectiva da influência da idade e do gênero. Elas indicam que a divisão entre sexos foi proibida na Europa e na América do Norte, mas as disparidades de gênero no uso persistem, por isso é importante observar como os aplicativos de mídia digital mudaram ao longo tempo, bem como representam as expectativas e os interesses dos usuários.

As mídias digitais existem para satisfazer determinadas necessidades e desejos. Entretanto, o uso delas depende da forma que serão apropriadas pelos os usuários e qual significado determinada mídia assume para aquele usuário. Apesar da mídia ter hoje lugar de destaque nos processos de socialização, a transmissão de normas sociais e culturais durante a infância e adolescência na sociedade continua ocorrendo por três principais agências de socialização: família, escola e grupo de pares. As normas são estabelecidas para idade e sexo, influenciando grupo de pares e conformando o comportamento dos jovens. Aqui que são configuradas e reconfiguradas as diferenças de gênero e suas motivações para se engajar em determinadas atividades. Basicamente elas descrevem o uso, mas também indicam que há evidências que as diferentes experiências *online*, preferências e práticas para meninas e meninos, têm impacto sobre conjuntos de competências. Para essas autoras a confiança na Internet está relacionada à frequência de uso, que por sua vez impacta a percepção das habilidades. Enquanto, os jovens desfrutam de muitas atividades semelhantes, há algumas diferenças comuns de gênero. Os meninos expressam ter maior percepção de habilidade e perícia no uso das TIC. Na pesquisa do *EU Kids Online* (Livingstone e Haddon, 2009), com exceção do Reino Unido, os meninos tendem a classificar-se superiores as meninas, descrevem-se como mais especialistas e afirmam ter mais habilidades técnicas ou avançadas.

Essas autoras afirmam que os resultados das pesquisas na Europa ilustram mais diversidade do que uniformidade no uso da Internet pelos jovens e indicam a necessidade de cautela sobre como interpretar estas diferenças como desigualdades. A diversidade de preferências e opções de atividades na Internet,

bem como diferentes motivações para navegação *online*, estão oferecendo um leque de oportunidades para meninos e meninas. Portanto, propõem um termo que consideram mais adequado que seria pensar em termos de diversidade digital, representando escolhas bem como restrições. Os resultados sugerem que a cultura midiática digital dos jovens incorpora amplas atividades similares e riscos comuns em toda a Europa. Em geral, com o passar do tempo, ou seja, quanto mais velhos e mais tempo de uso, as tecnologias digitais tornam-se mais penetrantes e as comunalidades tendem a prevalecer sobre as diferenças. Mas as pesquisas indicam que os jovens estão longe de serem homogêneos e as oportunidades oferecidas pelas aplicações das novas tecnologias de mídia estão se expandindo levando a uma grande diversidade digital. O jogo é a única área onde diferenças de gênero persistem, comum a todos os países da Europa. Elas concluem que estudos em toda a Europa sobre as diferenças de gênero em habilidades são inconclusivos, mas estas precisam ser controladas mais de perto como competências de letramento mediático, pois cada vez mais as habilidades se tornam competências essenciais para a vida .

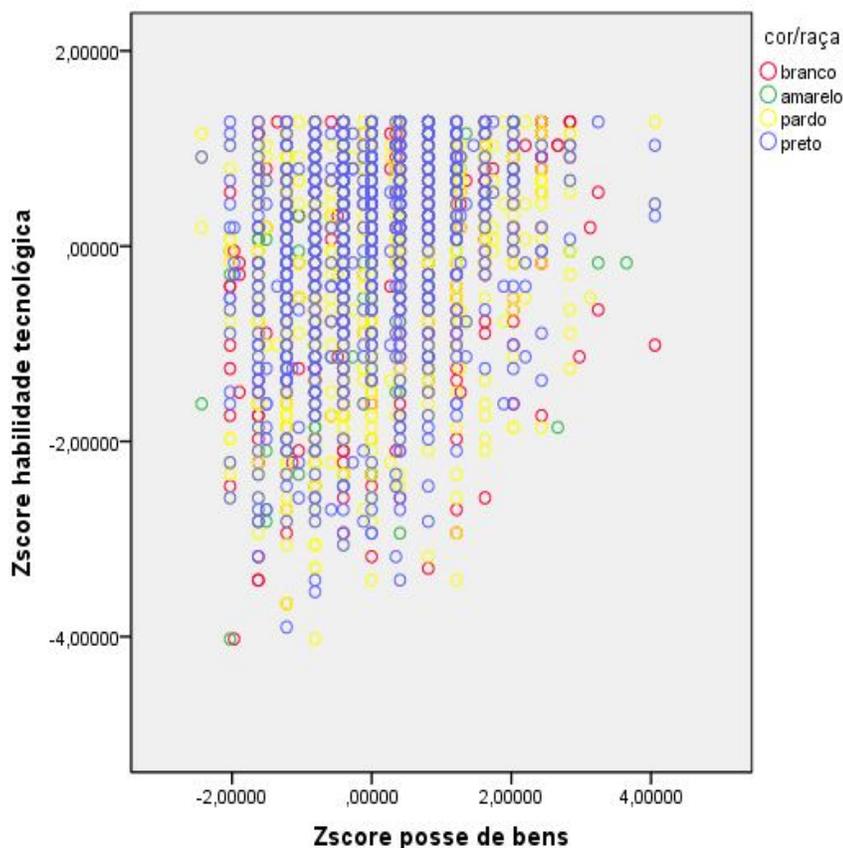
As jovens cariocas da rede municipal de ensino se percebem menos habilidosas apenas quando se trata da habilidade tecnológica e isto, muito provavelmente, está relacionado a um padrão de comportamento referenciado nas atitudes e atividades do que constitui as feminilidades, que pode vir a determinar diferentes graus de motivação para se engajarem em atividades específicas.

A variável raça/cor, no modelo explicativo da habilidade tecnológica, indica os jovens brancos apresentam maior percepção desta habilidade. Deve-se sublinhar que essa vantagem também deve estar refletindo nas possibilidades de maiores oportunidades mediadas tecnologicamente em termos de oportunidade de vida. Neste modelo a questão racial está correlacionada também com a posse de bens, que teve efeito positivo.

Esta é a única regressão em que posse de bens aparece como variável que impacta positivamente a variável dependente. Significa dizer que quanto maior a posse de bens maior a habilidade tecnológica. Pode-se supor que o que está implícito aqui é que os jovens que tem mais habilidade tecnológica tenham Internet com mais velocidade, computadores com mais recursos internos e periféricos (drives mais robustos, webcam, caixas de som etc.) e que esta relação pode levar à consolidação de desigualdades e de exclusão digital. Como se observa no gráfico 57.

Pode-se afirmar que existe uma correlação positiva entre frequência de posse de bens e a percepção desta habilidade. Não há jovens com alta posse de bens e baixa habilidade, mas os jovens com baixa posse de bens têm todos os tipos de habilidade. A dispersão aumenta com a habilidade, ou seja, os jovens cariocas que se percebem com alta habilidade tecnológica têm posse de bens diversificada, da mais baixa à mais alta, mas tende a uma posse de bens abaixo da média. Os jovens que se declararam pardos e pretos estão distribuídos em todos os níveis de habilidade, os brancos tendem para uma percepção de habilidade acima da média.

**Gráfico 57: Correlação entre a frequência de posse de bens por percepção da habilidade tecnológica por raça**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Quanto à defasagem idade/série, estar atrasado três anos teve impacto negativo sobre a habilidade tecnológica, as demais defasagens não demonstraram ter nenhum efeito sobre essa habilidade. Aqui, mais uma vez se coloca a questão da autoestima, como Crahay (2006) e Sousa (1999) apontam em seus estudos; o fato

de estar três anos defasado na escola faz com que o (a) jovem se considere menos habilidoso de uma maneira geral. Ou seja, pode ser uma atividade que estes jovens dominem e se sintam capazes de realizar, mas a reprovação recorrente mina esta confiança, redundando numa menor percepção da habilidade tecnológica.

O tempo de uso também impacta a habilidade tecnológica. Entretanto, usar o computador há três anos ou mais tem o mesmo efeito que usar a cinco anos. Isto significa que quem se considera habilidoso tecnologicamente adquiriu esta habilidade com até três anos de uso do computador, diferentemente da habilidade educacional que quanto maior o tempo de uso mais habilidoso os jovens se tornam. MacQuillan e d'Haenens (2009) indicam que quanto mais tempo usam os jovens se tornam menos propensos a se expor a riscos na Internet. É evidente que aqui não se trata de risco, mas sim de um efeito positivo do tempo de uso sobre a habilidade.

Os tipos de uso – tecnológico, social e educacional – têm um efeito positivo sobre a habilidade tecnológica, sendo que o efeito de maior magnitude é o do uso tecnológico, como era de se esperar. Então, pode-se afirmar que quanto explora os recursos técnicos disponíveis em seu computador, mais habilidoso tecnologicamente este jovem será.

E, por fim, três práticas culturais impactam positivamente esta habilidade: uso de celular, disponibilidade de mídia em casa e assistir à tevê. A variável de disponibilidade de mídia em casa foi um efeito positivo recorrente em todos os modelos, tanto para habilidade quanto para uso. Ela foi composta pelos seguintes itens: televisão; CD de música; aparelho de DVD; aparelho de som/MP3; computador; jogos de computador; Internet banda larga e TV por assinatura (Net, Sky, Direct TV, TVA). O uso do celular também apresenta impacto positivo em todas as regressões, exceto a de uso educacional.

Buckingham (2000) assinala que um dos aspectos da convergência das mídias é acessibilidade delas no âmbito doméstico, possibilitando um menor custo de produção, menor valor de venda e conseqüentemente um maior mercado consumidor. Alia-se a este aspecto a predisposição de famílias com crianças e jovens de possuírem mais mídias em casa. Mas por que a posse de mídias no domicílio impacta a habilidade? Talvez porque poder usar diversas tecnologias amplia as possibilidades de apropriação de determinadas habilidades por comparação e assimilação. Esta atmosfera tecnológica facilita o desenvolvimento destas habilidades de uso.

### 6.3.6 Habilidade Social no uso do computador e da Internet

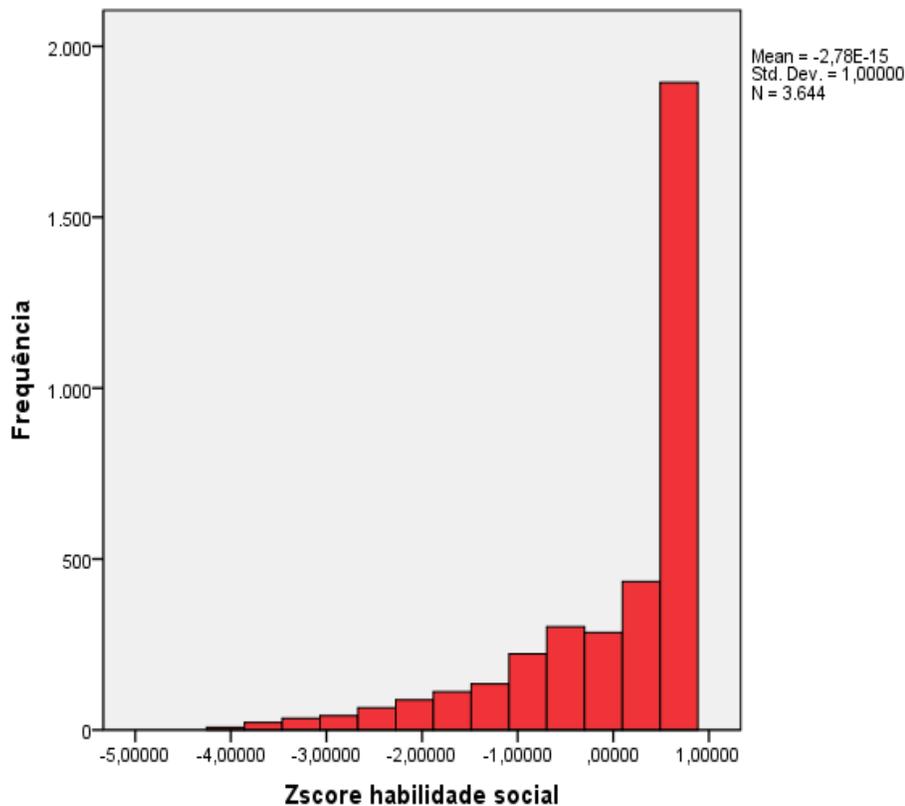
**Tabela 26: Modelo de regressão linear da percepção da habilidade social no uso do computador e da Internet**

Variável Dependente Habilidade social no uso do computador		Variável Dependente Habilidade social no uso do computador	
Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)	Variáveis Explicativas	Coefficiente (padronizado)
Usa em casa	0,060****	Menos de 1 ano	-0,189****
Usa em locais públicos	-0,026***	Mais de 1 ano	-0,135****
Branco	0,089**	Uso educacional	0,079****
Atraso 1 ano	-0,069****	Uso social	0,217****
Atraso 2 anos	-0,056****	Usa Celular	0,067****
Atraso 3 anos	-0,061****	Disponibilidade de mídia	0,106****
Assistir à TV	0,054****		

Legenda: Legenda: (\*\*\*\*) p-valor  $\leq 0,001$ ; (\*\*\*) p-valor  $\leq 0,010$ ; (\*\*) p-valor  $\leq 0,050$ ; (\*) p-valor  $\leq 0,100$ ; (ns) resultado

As outras variáveis relativas à habilidade apresentaram uma distribuição assimétrica positiva, mas nenhuma delas como na habilidade social. Eles se consideram extremamente habilidosos e a grande maioria dos jovens está no nível mais alto. Este apreço dos jovens pelas atividades de comunicação será analisado no item 6.1 deste trabalho.

**Gráfico 58: Distribuição dos jovens pela escala de habilidade social no uso do computador e da Internet**



Fonte: Puc-Rio/Mast – Pesquisa *Juventude e Mídia: fatores escolares e sociais*, 2009

Os jovens cariocas se consideram mais habilidosos na habilidade social do que em qualquer outra. Quanto aos locais de uso, apenas usar em casa e usar em locais públicos tiveram efeito na percepção da habilidade social, sendo que usar em casa, demonstrando ser um efeito recorrente, apresenta um efeito positivo. Neste caso usar em casa significa poder estender a relação com seus amigos além do tempo convencional e com menos limitações que em outros locais de uso. Procurou-se perceber qual a percepção que eles têm de si mesmos das habilidades para falar por textos, imagens ou voz, Como dito anteriormente, a casa é o local que nos acolhe (pelo menos deveria ser), talvez seja assim que estes jovens se sintam em relação às suas casas e possam ter mais autonomia, flexibilidade e mais tempo *online*.

O uso em local público teve um efeito negativo. Este efeito negativo não era esperado nesta habilidade, porque há um entendimento de que os jovens usam as *lan houses* quando não têm outro local para acessarem a Internet especialmente para atividades de entretenimento e para interação social. Acrescenta-se o fato que

qualquer tipo de uso impacta positivamente a habilidade, então por que usar em locais públicos tem esse efeito nesta habilidade? Para tentar compreender melhor este efeito observa-se que esta variável engloba três itens em sua composição: bater papo *online* com voz e imagens, escrever em “Internetês”, bater papo *online* com mensagens escritas, ou seja, o conjunto deles define a habilidade. Deve-se considerar que usar em *lan houses* impacta positivamente o uso social, mas tem efeito negativo nesta habilidade. De alguma forma, os usuários de Internet em locais públicos têm menos habilidade talvez pelo tempo menor de uso diário, onde não possam trocar muitas mensagens, ou muito menos falar com voz ou imagem (que demanda alguma privacidade), onde esse falta de tempo ou menor exposição redunde num efeito negativo, porque o que está em jogo aqui não o uso, mas o grau de autonomia na execução destas atividades.

O efeito cor/raça aponta que ser branco impacta positivamente o modelo . Sem desconsiderar a existência do efeito raça/cor, entende-se que é necessário que se agregue a regressão uma variável de nível socioeconômico para que se possa avaliar a real amplitude e magnitude do fator raça/cor na explicação desta habilidade. Entretanto, como já dito anteriormente não foi possível a criação dessa escala neste estudo.

Na percepção da habilidade social, a defasagem idade/série apresenta efeito negativo, isto é, mais uma vez o fato dos jovens sofrerem retenção provoca uma baixa autoestima que afeta negativamente a percepção desta habilidade. Neste caso, todas as três faixas de atraso impactam negativamente. Então, para a habilidade social estar atrasado na escola diminui esta habilidade, ou seja, faz com que o jovem se perceba menos hábil. Neste caso, o efeito da baixa autoestima está impedindo ou prejudicando a relação com seus amigos, além de estar afetando seu desempenho escolar. O mais importante aqui é perceber que, para os efeitos da sociabilidade, a retenção não precisa ser recorrente, basta estar atrasado um ano que o jovem percebe-se menos capaz de realizar as atividades de comunicação na Internet. Talvez porque o círculo de amigos tenha como principal agente social a escola.

Em relação às variáveis de uso, diferente das outras habilidades, a social não obteve impacto positivo dos três tipos de uso, somente uso educacional e social têm efeito sobre esta habilidade. O uso tecnológico não apresenta impacto algum. Tal ausência de efeito talvez se deva ao fato de que o uso tecnológico englobe atividades que tenham pouca relação com as formas de comunicação dos jovens

pela Internet. Ito (2010) constata que o centro social do mundo especializado em redes de conhecimentos e comunidades (aqueles usuários que são aficcionados – incluindo os *gamers*, os escritores de *fanfictions*, entre outros) são movidos por interesses específicos e uma gama de práticas sociais de compartilhamento de trabalho e de opiniões. Entretanto, as redes de amizade escolar e desempenho acadêmico consideram essas práticas marginais, apesar dessas atividades fornecerem importantes espaços de aprendizagens autodirigidas que são impulsionadas por interesses apaixonados. Talvez seja o caso dos jovens cariocas que não reconhecem que este tipo de uso possa contribuir para a interação social.

Das práticas culturais cultivadas, três apresentam efeito positivo: assistir à tevê, usar o celular e disponibilidade de mídia em casa. Como já dito anteriormente, a atmosfera tecnológica favorece as habilidades, tanto porque as mídias incorporam funções uma das outras, que facilitam a apropriação de uma nova mídia, configurando um padrão para sua habilidade de uso, bem como os conteúdos midiáticos se autoreferem, como em seriados em que as personagens aparecem postando uma mensagem em rede social, ou compartilhando uma foto. Esta disponibilidade de múltiplas formas de mídia na vida cotidiana significa que o conteúdo de mídia está cada vez mais central para a comunicação cotidiana e para a construção da identidade destes jovens.