



Interesse por Tecnologias de Informação e Comunicação em Adolescentes

Tamiris Kreibich da Silva e Daniel Abs
Coordenador: Jorge Castellá Sarriera
www.msmdia.com/gpcpsico
gppc@ufrgs.br

INTRODUÇÃO

➤ Considera-se importante o estudo das tecnologias entre adolescentes pelas mudanças recentes e significativas no que diz respeito à comunicação, às relações entre seres humanos, ou mesmo na relação do homem com seu próprio corpo, necessidades e aspirações.

➤ Prioriza-se neste estudo a **televisão**, o **computador**, a **internet**, os **jogos de computador**, os **videogames** e o **celular** como tecnologias que estão presentes no universo adolescente.

➤ O interesse por essas tecnologias do público adolescente já foi objeto de estudo de Casas (2007), e também de Rizzini (2005) na população brasileira.

➤ Esta pesquisa se insere em uma pesquisa internacional realizada pelo Grupo de Pesquisa em Psicologia Comunitária, abordando o bem-estar e variáveis associadas na população adolescente.

OBJETIVO

➤ Descrever o interesse dos adolescentes nas tecnologias de informação e comunicação (televisão, telefone celular, videogame, computador, jogos de computador e internet).

➤ Verificar diferenças entre sexo, idade, capital e interior, quanto ao interesse em tecnologias.

METODOLOGIA

Participantes

➤ 1591 adolescentes com idades entre 12 e 16 anos ($X = 14,3$, $SD = 1,26$) sendo 607 de Porto Alegre e 982 do interior do Rio Grande do Sul. 548 participantes são meninos e 1042 meninas.

Instrumentos

➤ Escala de interesse em tecnologias de informação e comunicação, constituída por 6 itens relativos ao interesse em Televisão, Celular, Computador, Internet, Videogame e Jogos de Computador, respondidos numa escala tipo *likert* de 1 a 5. Essa escala foi desenvolvida por Casas (2000).

Análise de dados

➤ Foram realizadas análises descritivas e Análises Univariadas de Variância (ANOVA) para verificar diferenças entre as médias dos grupos.

DISCUSSÃO

A adolescência é uma etapa caracterizada por necessidades de socialização, comunicação e formação de grupos. A Internet, item de maior média no interesse dos adolescentes, é um recurso que permite esses processos, dispondo de um espaço tanto para relacionamentos quanto para o isolamento. Além disso, facilita a expressão e produção dos jovens, mantendo o anonimato.

Discute-se que o item de interesse em Computador, que também obteve altas médias, pode ter sido associado pelos adolescentes ao recurso internet automaticamente. No entanto, compreende-se que seu uso tenha muitas aplicações, como a leitura de textos, a visualização de vídeos, músicas, jogos, etc., possibilitando momentos de estudos e lazer.

RESULTADOS

A Internet foi o item com maior média de interesse ($X=4,27$, $SD=1,00$), seguida do Computador ($X=4,17$, $SD=0,99$), Televisão ($X=3,53$, $SD=0,98$), Celular ($X=3,38$, $SD=1,34$), Jogos de Computador ($X=2,99$, $SD=1,46$) e por fim o Videogame ($X=2,79$, $SD=1,46$).

Diferenças por sexo

	Grau de Interesse					
	Médias (Desvio-padrão)					
	Televisão ^a	Computador ^b	Internet ^c	Videogames ^d	Jogos de computador ^e	Celular ^f
Masculino	3,66(0,97)	4,24(0,96)	4,19(1,03)	3,68(1,30)	3,68(1,33)	3,09(1,29)
Feminino	3,46(0,98)	4,13(1,01)	4,31(0,99)	2,32(1,32)	2,63(1,39)	3,53(1,33)
Total	3,53(0,98)	4,17(0,99)	4,27(1,00)	2,79(1,46)	2,99(1,46)	3,38(1,34)

a.F(1,1578)=11,67; p=0,001; b.F(1,1582)=1,594; p=0,21 não significativo; c.F(1,1565)=6,58; p=0,01; d.F(1,1563)=322,82; p<0,001; e. F(1,1558)=131,13; p<0,001; f. F(1,1581)=31,96; p<0,001

Diferenças por idades

	Grau de Interesse					
	Médias (Desvio-padrão)					
	Televisão ^a	Computador ^b	Internet ^c	Videogame ^d	Jogos de computador ^e	Celular ^f
12	3,78(0,98)	4,22(0,99)	4,26(1,03)	3,07(1,51)	3,53(1,34)	3,31(1,35)
13	3,77(0,92)	4,28(0,96)	4,38(0,96)	3,11(1,45)	3,39(1,38)	3,43(1,25)
14	3,54(0,95)	4,26(0,93)	4,37(0,93)	2,77(1,43)	2,92(1,43)	3,39(1,32)
15	3,34(0,93)	4,09(1,01)	4,20(1,02)	2,55(1,36)	2,73(1,43)	3,31(1,28)
16	3,29(1,04)	3,95(1,07)	4,10(1,08)	2,47(1,44)	2,51(1,37)	3,34(1,33)
Total	3,53(0,98)	4,17(0,99)	4,27(1,00)	2,78(1,44)	2,98(1,44)	3,36(1,30)

a.F(4,1574)=16,43; p<0,001; b. F(4,1578)=5,83; p<0,001; c. F(4,1561)=4,16; p<0,05; d.F(4,1559)=12,14; p<0,001; e.F(4,1554)= 24,17; p<0,001; f. F(4,1581)=0,65 não significativo
↑ crescimento do interesse nas idades

Diferenças entre capital e interior

Não foram encontradas diferenças significativas entre as médias da capital e interior considerando $p<0,05$

✓ Verificou-se que no interesse por jogos de computador, há interações significativas entre Região e Sexo ($F_{1,1558} = 5,046$; $p=0,02$) e entre Sexo e Idade ($F_{4,1558} = 2,643$; $p=0,032$) indicando que as diferenças entre capital e interior interferem nas diferenças encontradas entre os sexos, e as diferenças entre os sexos, por sua vez, interferem nas diferenças entre as idades. No entanto, quando conjuntas, as três variáveis não interagem significativamente ($F_{4,1558} = 0,633$; $p=0,64$). Por outro lado, no interesse por internet, somente a interação conjunta entre região, sexo e idade, é significativa ($F_{4,1565} = 2,812$; $p=0,02$).

Discute-se também que diferenças de gênero possam ter influenciado para o videogame ter se apresentado mais interessante para os meninos.

De uma forma geral, o estudo aponta que com o avançar da idade, os adolescentes vão se interessando menos por tecnologias, com exceção do celular, item que não apresentou diferenças estatisticamente significativas entre as idades. Essa mudança de interesses poderia estar associada à transição que ocorre no final da adolescência para as responsabilidades do mundo adulto e a preocupação com a entrada no mercado de trabalho, que exigiria uma mudança de foco na atenção dos adolescentes.

Referências:

Casas, F.; Rizzini, I.; September, R.; Mjaavtn, P.; Nayar, U. (2007) *Adolescents and audio-visual media in five countries*. University of Girona with support from Childwatch International. Institut de Recerca sobre Qualitat de Vida.
Casas, F., Rosich, M. y Alsinet, C. (2000). El bienestar psicológico de los preadolescentes. *Anuario de Psicología*, 31(2), 73-86
Rizzini, I., Pereira, L., Zamora, M.H., Coelho, A.F., Wingrad, B. & Carvalho, M. (2005). Adolescentes brasileiros, mídia e novas tecnologias. *ALOEU*, 6(11):41-63.

