



**ENRICKSON
VARSORI DA SILVA OS DISPOSITIVOS-ECRÃ NO QUOTIDIANO DOS
JOVENS PORTUGUESES**
A mediação-ecrã no uso social do tempo



**ENRICKSON
VARSORI DA SILVA**

**OS DISPOSITIVOS-ECRÃ NO QUOTIDIANO DOS
JOVENS PORTUGUESES**

A mediação-ecrã no uso social do tempo

Dissertação apresentada à Universidade de Aveiro para cumprimento dos requisitos necessários à obtenção do grau de Mestre em Comunicação Multimédia, realizada sob a orientação científica da Professora Doutora Lídia J. Oliveira Loureiro da Silva, Professora Associada com Agregação do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro e coorientação da Doutora Ana Luísa Rego Melro, investigadora do DigiMedia do Departamento de Comunicação e Arte da Universidade de Aveiro.

Fruto do apoio da família e dos amigos. Mais uma jornada completa.

Presidente:

Professora Doutora **Ana Isabel Barreto Furtado Franco de Albuquerque Veloso**
Professora Auxiliar, Universidade de Aveiro

Vogal – Arguente Principal:

Professor Doutor **Raimundo Claudio Silva Xavier**
Professor Adjunto, Universidade do Estado da Bahia

Vogal – Orientador:

Doutora **Ana Luísa Rego Melro**
Investigadora do DigiMedia, Departamento de Comunicação e Arte da
Universidade de Aveiro. **(Co-orientadora)**

Agradecimentos

Não poderia terminar este trabalho sem agradecer os principais apoiadores. As minhas primeiras referências, Sr. Geraldo e Dona Lene pelo amor e pela construção do que sou hoje, são meu alicerce desde sempre.

Agradeço imenso aqueles que viram desde o primeiro dia da minha inquietação e que puderam participar também deste término, Marcus Vinicius e Julio Sanches. Agradeço também os grandes apoiadores em Portugal, Dr. Pedro Lopes, por toda energia positiva e força de vontade, e as minhas orientadoras Professora Lúcia Oliveira e Ana Melro.

Sem vocês esse caminho seria somente um sonho.

Palavras-chave

Ecrã-quotidiano, mediação-ecrã, jovens portugueses, uso social do tempo, tempos hipermodernos.

Resumo

A utilização dos dispositivos-ecrã é marcada por diferentes funcionalidades e contextos no quotidiano da sociedade moderna. A presente dissertação aborda a perspetiva do uso destes aparelhos pelo público juvenil português e a questão do uso social do tempo, através de uma abordagem mista que inclui três dimensões complementares: uma revisão sistemática da literatura para conhecer melhor os conceitos trabalhados acerca do “ecrã-quotidiano” e o uso social do tempo; focus groups que visam uma reflexão aprofundada a partir da experiência e visão dos jovens sobre a problemática e inquérito por questionário a uma amostra mais alargada de jovens. Este trabalho empírico realizou-se ao longo do ano de 2016.

Verificar-se-á, assim, através da revisão da literatura e da análise dos dados empíricos recolhidos, a pluralidade de usos dos objetos ecrã tecnológicos na sociedade pelo público juvenil português e as formas de sociabilidade nas questões de mediação homem-objeto.

Keywords

Screen-daily, screen-mediation, portuguese youth, social use of time, hypermodern times.

Abstract

The use of screen devices is marked by different features and settings in daily life of modern society. This dissertation deals with the prospect of the use of these devices by the juvenile portuguese public and the question of social use of time. Through a mixed approach that includes three complementary dimensions: a systematic review of literature to understand better the concepts worked on the "screen-daily" and the social use of time, focus groups aimed at a thorough reflection from the experience and vision of young people about the problem and questionnaire survey on a larger sample of young people. This empirical work took place throughout the year 2016.

Through the literature review process and the analysis of the collected empirical data, it was possible to verify the plurality of uses that Portuguese youth have for screen objects and the forms of sociability in the matters of man-object mediation.

INTRODUÇÃO	1
Estrutura do trabalho	4
Metodologia	6
Plano de contingência	8
Modelo de análise.....	9
Cronograma.....	12
Motivações pessoais	12
CAPÍTULO 1. A SOCIEDADE ECRÂNICA	14
1.1. Ecrã	17
1.2. Ecrã-quotidiano: revisão sistemática da literatura.....	22
CAPÍTULO 2. TEMPOS HIPERMODERNOS	28
2.1. Tempo.....	30
2.2. Aceleração dos tempos contemporâneos	35
2.3. Uso social do tempo	41
2.4. Uso de dispositivos-ecrã e o uso do tempo	43
2.4.1. A geração dos hiperconectados	46
CAPÍTULO 3. PROCESSO METODOLÓGICO	49
3.1. Descrição de procedimentos	49
3.1.1. Da população	49
3.1.2. Descrição da população.....	50
3.1.3. Da amostra	51
3.1.4. Da questão de investigação	53
3.1.5. Dos objetivos	54
3.1.6. Das hipóteses de investigação.....	54
3.1.7. Do modelo de análise e mapa conceitual	55
3.1.8. Dos métodos e técnicas	59
3.2 Focus groups	60
3.2.1. Amostra	61
3.2.2. Construção, contexto de aplicação e recolha de dados	62
3.2.2. Dimensões de análise dos focus groups.....	63
3.2.3. Perceções sobre a realização dos focus groups	63
3.3. Inquéritos por questionário	64
3.3.1. Amostra	64
3.3.2. Construção, contexto de aplicação e recolha de dados	67
3.3.3. Dimensões de análise do inquérito por questionário	68
3.3.4. Dificuldades sentidas na aplicação dos inquéritos por questionário.....	71
CAPÍTULO 4. OS DISPOSITIVOS ECRÃ NO QUOTIDIANO DOS JOVENS PORTUGUESES	
 PRINCIPAIS RESULTADOS OBTIDOS	73
4.1. Focus groups	73
4.2. Diálogos dos participantes nos focus groups.....	75
4.3. Inquéritos por questionário	81
4.3.1 Análise de hipóteses de investigação	97
CONSIDERAÇÕES FINAIS	120
REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS	125

ANEXOS	130
ANEXO I. Distribuição da amostra dos inquéritos por questionário.....	131
ANEXO II. Consentimento informado para participação em investigação dos encarregados de educação/responsáveis	132
ANEXO III. Pedido de colaboração para os agrupamentos de escolas.....	134
ANEXO IV. Guião dos <i>focus groups</i>	135
ANEXO V. Pedido de autorização a direção-geral da educação: monitorização de inquéritos em meio escolar	137
ANEXO VI. Inquérito por questionário.....	139
ANEXO VII. Resultados SPSS	153

Índice de gráficos

Gráfico 1. Dispositivos-ecrã utilizados com maior frequência	88
Gráfico 2. Número médio de horas de utilização dos dispositivos-ecrã.....	89
Gráfico 3. Dificuldade em gerir o tempo por causa da utilização de dispositivos-ecrã	96

Índice de tabelas

Tabela 1. Principais conceitos, dimensões e indicadores utilizados na dissertação	11
Tabela 2. Tipologias do lazer (Maw, Kaplan e Multi-Nacional Time Budget Research Project)	43
Tabela 3. Modelo de análise.....	56
Tabela 4. Distribuição dos inquiridos por questionário	66
Tabela 5. Caracterização dos inquiridos; sexo, idade e ano escolar	67
Tabela 6. Análise das questões do inquirido por questionário.....	70
Tabela 7. Distribuição da codificação dos focus groups	74
Tabela 8. Relação entre hipótese e excertos dos focus groups	80
Tabela 9. Idade e ano escolar	81
Tabela 10. Distribuição dos distritos participantes no inquirido por questionário	82
Tabela 11. Posse de dispositivos-ecrã dos inquiridos	83
Tabela 12. Idade de aquisição de dispositivos-ecrã pelos inquiridos	84
Tabela 13. Número médio de dispositivos-ecrã por residência	86
Tabela 14. Atividades realizadas em tempo livre em casa	90
Tabela 15. Influência dos dispositivos-ecrã na realização de atividades no quotidiano	92
Tabela 16. Dispositivos-ecrã frequentemente usados em simultâneo.....	94
Tabela 17. Frequência de utilização de dispositivos-ecrã para contactar amigos após término de aulas	97
Tabela 18. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e gestão do tempo consoante aos dispositivos-ecrã	98
Tabela 19. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e posse de dispositivos-ecrã	99
Tabela 20. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e dispositivos-ecrã utilizados.....	101
Tabela 21. Teste Qui-quadrado: influência dos dispositivos-ecrã nas sociabilidades	103
Tabela 22. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso da Televisão e atividades realizadas no quotidiano	105
Tabela 23. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do computador e atividades realizadas no quotidiano	108
Tabela 24. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do telemóvel e atividades realizadas no quotidiano	111
Tabela 25. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do tablet e atividades realizadas no quotidiano	114
Tabela 26. Teste Qui-quadrado: relação sociabilidade pós aulas e idade	117

Índice de cartogramas

Cartograma 1 . Divisão territorial para fins estatísticos (NUTS III).....	51
Cartograma 2. Divisão administrativa de Portugal. Distritos e regiões autónomas	52

Índice de figuras

Figura 1. Demonstração de perspectiva pictórica: o plano E-F-G-H faz interseção a pirâmides visuais cuja base é o cubo e ápice e também o olho do espectador.....	20
Figura 2. Mapa de redução do mundo.	37
Figura 3. A Internet e o consumo de notícias online.	45
Figura 4. Mapa Conceitual.....	58
Figura 5. Assinantes de serviço de telemóvel por mil habitantes	78
Figura 6.Três níveis de análise do <i>multitasking</i>	95

INTRODUÇÃO

Na sociedade contemporânea o adereço transversal e permanente do qual os indivíduos se fazem acompanhados é um dispositivo-ecrã. Do smartphone ao computador portátil passando pelo tablet, o ecrã está presente como elemento quase religioso que permite a conexão com o ausente, que, à partida, conecta o utilizador ao sofisticado universo dos ecrãs com um simbolismo próximo de um ritual que é repetido inúmeras vezes para ter acesso à informação e conteúdo de forma individual. Ligação aos amigos, colegas e conhecidos com quem ao longo do dia se vão trocando mensagens em contínuo como modo de estar ligado, ligação aos conteúdos, à rede social, enfim, uma re-ligação ao ausente que se deseja presente. O ecrã multiforme e omnipresente cria uma nova ecrãosfera (Lipovetsky & Serroy, 2010) que condiciona os consumos e os relacionamentos.

O uso de dispositivos-ecrã instalou-se como dominante no quotidiano hipermoderno da hiperconexão, o que permite propor o conceito de ecrã-quotidiano, que sublinha o quanto as atividades quotidianas sofreram um redesenho pela presença dos ecrãs, em especial os ecrãs móveis, e a possibilidade de conexão ao ausente. Os filósofos Gilles Lipovetsky e Jean Serroy explanam em *O ecrã global* (2010) sobre o domínio dos ecrãs na sociedade desde os primeiros dispositivos que revolucionaram a sociedade. Inicialmente, a invenção dos irmãos Lumière, o cinema, criou uma ruptura até então de tudo que foi visto pela história anterior ao final do século XIX, com imagens que criavam movimento e transbordavam a mágica do audiovisual. Passando por esta primeira fase até ao decurso da segunda metade do século XX, na história dos ecrãs surge um novo aparato que é o grande vetor de transformação social, a televisão. O uso deste dispositivo acompanhou desde os anos 1950 a história de famílias em Portugal pela sua robustez e presença nas casas que remodelou a forma social do quotidiano.

Inicia-se, então, a atual fase dos dispositivos-ecrã que Lipovetsky e Serroy denominam como “todos os ecrãs do mundo”, marcada de uma rede ecrânica¹ que

¹ O termo «ecrânica(o)» surge em Gilles Lipovetsky e Jean Serroy (tradução de Luís Filipe Sarmiento).

Paralelamente, será empregado igualmente por diversas vezes os termos «ecranização» e «ecranizado», além de outros neologismos acerca da temática. Também serão utilizados conceitos não traduzidos como *screenology* de Erkki Huhtamo. Não foram encontradas referências a qualquer

“...transformou os nossos modos de vida, a nossa relação com a informação, o espaço-tempo, as viagens e o consumo (2010, p. 251)”. Neste sentido, os ecrãs passaram a determinar de forma significativa o uso que se faz do tempo, com especial enfoque no uso social do tempo. Se nos questionarmos quanto tempo por dia um sujeito da sociedade hipermoderna passa em frente a um ecrã seremos conduzidos a refletir sobre a importância deste sistema de mediação na mudança da percepção e das relações. Nesse sentido, formula-se a questão orientadora da presente dissertação:

Como é que o uso dos dispositivos-ecrã intervém no modo de estruturação que os jovens em Portugal fazem do uso social do tempo?

O fenómeno hipermoderno que acompanha a atual sociedade no que consiste ao uso de dispositivos-ecrã permite uma avaliação sobre o atual momento social e, com base nesta dissertação, serão delimitadas as principais questões que são a utilização dos aparatos ecrã hiperconectados e a sua relação com o uso social do tempo no quotidiano, tendo em mente o recorte a ser analisado: a utilização destes dispositivos-ecrã pelo público juvenil em Portugal (na definição da metodologia é explicado detalhadamente o recorte e sua estrutura analítica).

A problemática envolta no uso de tecnologias-ecrã já é discutida e analisada por diferentes áreas científicas, tendo como base contributos teóricos da Sociologia e Filosofia ligadas à área de comunicação. O ponto de partida nesta dissertação dá-se pelo contributo de Erkki Huhtamo, com preceitos de uma *“archaeology of the screen”* e o significado cultural, social e ideológico incutidos na sociedade atual. Além de Huhtamo, são trabalhadas as questões levantadas por Gilles Lipovetsky e Jean Serroy sobre uma sociedade denominada hipermoderna que vive numa fase marcada pelo presentismo e pela rapidez informacional, tendo como contributo estudos sobre uma disposição de uma ecrãmosfera e ecrãcultura vivenciadas no quotidiano. Outros autores também contribuem para o desenvolvimento desta pesquisa no que diz respeito aos dispositivos tecnológicos e ao ecrã. São eles: Lev Manovich, Marshall McLuhan e Albert Borgmann.

As questões referentes às temporalidades e ao quotidiano serão contextualizadas com estudos de Emília Araújo, com preceitos sociológicos sobre os diferentes tempos e sua forma política, além de um aprofundamento sobre o assunto em relação aos media

dos termos anteriores em outras obras ou dicionários. O seu emprego justifica-se pela lacuna lexical sentida nos discursos sobre o fenómeno.

digitais com as pesquisas desenvolvidas por Nick Couldry relacionadas com o tempo e os media digitais, e, também preceitos de Manuel Castells ao trabalhar sobre a redução dos tempos e a compressão de espaços devido ao uso dos novos meios de comunicação.

Associadas à atmosfera dos ecrãs e às temporalidades envoltas na sociedade hipermoderna são abordadas questões fundamentais nesta dissertação acerca o uso das tecnologias e sua relação com os jovens nascidos nas últimas duas décadas, principalmente pós-1998. Para isso, são selecionados estudos sobre o comportamento juvenil e as suas relações com a tecnologia no quotidiano. A contribuição de Danah Boyd e os estudos levantados a partir da atmosfera dos adolescentes são importantes para o entendimento da forma como os jovens encaram a vida social associada as tecnologias nas redes sociais online, além de diversos autores como David C. Michael e Yvonne Zhou sobre a *digital generation*, tratada como atual fase desta geração que vivencia o uso do digital.

Elencadas as questões fundamentais desta dissertação, foram traçados os principais objetivos que são trabalhados na questão da sociedade hipermoderna e sua relação com os dispositivos-ecrã, tendo como referência o público juvenil português:

O₁: Analisar a forma como a tecnologia-ecrã se tornou fundamental nas sociabilidades do quotidiano do público juvenil português.

O₂: Perceber como o uso dos ecrãs é associado ao uso social do tempo dos jovens (12-18 anos).

O₃: Analisar a utilização das tecnologias ecrã pela população juvenil em Portugal.

O₄: Compreender a forma que é utilizada a tecnologia ecrã na geração pós 1998.

Pretendeu-se atingir estes objetivos com a metodologia mista, isto é, qualitativa e quantitativa, nomeadamente, através da aplicação da técnica de *focus group* a uma amostra e de inquéritos por questionário junto da população juvenil das escolas públicas em Portugal, associando a um modelo que aproxima o estudo da população analisada de forma indutiva, que é explicado posteriormente na metodologia do trabalho.

Além dos objetivos traçados, foram definidas também hipóteses a partir da questão de partida desta investigação.

H₁: A utilização dos ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens portugueses.

H₂: O ecrã torna-se um objeto omnipresente nas relações sociais, sendo registado seu uso no quotidiano para diferentes tarefas.

H₃: O uso social do tempo é associado à utilização de dispositivos-ecrã em diferentes contextos no quotidiano.

H₄: A utilização do mesmo tipo de ecrã estende-se a diferentes níveis de usabilidade (escolar, lazer, informacional) e fins para diferentes públicos.

Estrutura do trabalho

A dissertação dividir-se-á em dois blocos estruturais, sendo eles: fundamentação teórica e metodologia. Na primeira parte são explorados dois capítulos com as questões acerca dos conceitos e desdobramentos sobre “ecrã” e “tempo”. O primeiro capítulo intitulado *A sociedade ecrânica* inicia a discussão da atual sociedade hipermoderna e a utilização de ecrãs no quotidiano. Para tal, conceitos e preceitos da Filosofia e Sociologia ajudam a fazer uma reflexão sobre este fenómeno. Dando continuidade à questão inicial acerca da sociedade, é desdobrado no mesmo capítulo o tópico Ecrã, que permite ter uma noção espacial dos conceitos atribuídos nesta dissertação. São utilizados para tal a base das pesquisas feitas por diversos autores como Gilles Lipovetsky, Jean Serroy, Erkki Huhtamo, Lev Manovich no que consiste aos ecrãs, além de outros autores para dar suporte aos outros capítulos que trabalham outra contextualização, o tempo. Dentro do mesmo capítulo ainda existe outra subsecção: Ecrã-quotidiano, que trata do uso do ecrã no quotidiano e propõe um novo conceito acerca deste fenómeno, além de explanar questões relacionadas ao uso massivo dos dispositivos tecnológicos que criam uma omnipresença ecrânica ao se relacionarem de forma habitual na sociedade hiperconectada.

O segundo capítulo, *Tempos hipermodernos* faz um recorte da sociedade atual e a imediação do presente, momento no qual a sociedade vive um avanço técnico e de rupturas com o passado no que se refere à tecnologia e aos hábitos sociais. Trabalhou-se o conceito de tempo e seus desdobramentos. Para isso, foram utilizadas as produções científicas de Nick Couldry e Emília Araújo como base para a construção do corpus em relação ao uso social do tempo. Neste capítulo existem quatro subsecções. A primeira

Tempo procurou um ponto de partida sobre as questões que envolvem o conceito-base do tempo e seus desdobramentos na sociedade moderna. Após determinar o conceito utilizado partiu-se para a questão da segunda subsecção Aceleração dos tempos contemporâneos e o atual momento cercado pela agilidade comunicacional pelos aparatos técnicos e pela tecnologia desenvolvida no século atual. Na terceira parte deste capítulo em Uso social do tempo explanou-se o conceito sobre como o tempo é usado socialmente no quotidiano e quais as implicações do mesmo. Em paralelo, também há uma subsecção denominada Gerações hiperconectadas, na qual se aborda a geração nascida depois dos anos 1998 e sua relação com as tecnologias-ecrã e o uso social do tempo no quotidiano.

Na segunda parte: *Processo metodológico*, apresentou-se a estrutura utilizada nesta investigação, partindo, inicialmente, dos *focus groups*, que auxiliaram, posteriormente, através dos seus resultados, a produção de um inquérito para avaliar o uso de tecnologias-ecrã pela população juvenil em Portugal. A população analisada faz parte de três grupos com idades distintas: um grupo com 12 a 13 anos (3º ciclo de escolaridade) e dois grupos; um com 14 e 15 anos e outro de 17 a 18 anos (Ensino Secundário). Essas idades compreendem em sua totalidade alunos que estão entre o sétimo ano e o décimo segundo ano de escolaridade. O uso específico desta população foi delimitado porque fazem parte de uma geração nascida pós-1998², geração hiperconectada com a rede online, através de tablets e smartphones.

Esta segunda parte foi dividida em subsecções *Focus groups*, Inquéritos por questionário e Análise e reflexão, sendo as primeiras subsecções a exploração da metodologia empregue para produção e recolha de dados através dos *focus groups* e inquérito por questionário, respetivamente e, posteriormente, o capítulo 4 com a análise e reflexão dos dados registados e os principais resultados.

Para finalizar, a dissertação explorou as questões fundamentais levantadas ao longo da pesquisa, os pontos pesquisados e as conclusões construídas com base nos dados recolhidos.

² 1998 é o ano que, em Portugal, o acesso à Internet se começa a generalizar, com diversos operadores (na altura, ZON OPTIMUS, TMN, TELECEL, entre outros) a comercializar o acesso. É, portanto, um ano de viragem.

Metodologia

A fundamentação deste capítulo seguiu de forma não autónoma da primeira parte desta dissertação, que contém contributos teóricos levantados relevantes para a construção de sentido sobre os conceitos que servem de base para delimitar o objeto de estudo em questão. De forma reflexiva, foram traçadas evidências no contexto da ecrãnosfera e o quotidiano social das crianças e jovens portugueses, seguindo uma linha de raciocínio teórico por parte dos conceitos englobados. Tendo isso em mente, a posição epistemológica desta investigação foi de carácter misto, e a justificação não se deu apenas por uma escolha do autor, mas sim da necessidade de fazer uma abordagem cuja potencialidade fosse de maior abrangência. Como afirma Moraes e Neves (2007):

Os métodos qualitativos e quantitativos são, em última análise, métodos para garantir a apresentação de uma amostra adequada. Ambos constituem tentativas para projetar um conjunto finito de informação para uma população mais ampla: uma população de indivíduos no caso do típico inquérito quantitativo, ou uma colecção de observações na análise qualitativa. [...] O objectivo em qualquer análise é adequar a técnica à inferência, a afirmação à comprovação (2007, p. 77).

Esta investigação estruturou-se em três estratégias metodológicas complementares:

A primeira consistiu na revisão sistemática da literatura produzida e apresentada em 2015 no IX Congresso da Associação Portuguesa de Ciências da Comunicação - SOPCOM pelos autores Enrickson Varsori e Professora Doutora Lídia Oliveira, com o título *Ecrã-quotidiano: Epifania do Ausente*.

Na questão da abordagem qualitativa, foi feito um levantamento dos autores e conceitos que poderiam ser apropriados na dissertação e contou com uma pesquisa sistemática de livros, artigos, comunicações entre outros, além do uso da revisão de literatura para conectar as diferentes linhas de raciocínio dos autores.

O segundo procedimento consistiu na realização de *Focus Groups* que visavam enriquecer a análise com uma camada de dados qualitativos oriundos das discussões promovidas por esta estratégia. Esta abordagem possibilitou ter contato direto com os

participantes, existindo uma partilha de informações, experiências, pontos de vista, que geram um ambiente para novos conhecimentos. Kitzinger (1995) explica neste sentido que além da capacidade de conseguir muitos dados; “*the method is particularly useful for exploring people's knowledge and experiences and can be used to examine not only what people think but how they think and why they think that way*” (Kitzinger, 1995, p. 299).

A aplicação deste método contou com uma seleção inicial de participantes para fazer parte do projeto. O público-alvo foram de estudantes do terceiro ciclo do ensino básico e secundário das instituições públicas portuguesas que nasceram após 1998. Foram selecionados inicialmente 32 participantes para as entrevistas, e criados quatro grupos de entre seis a doze participantes cada um, divididos em dois grupos com diferentes faixas etárias; 12 a 14 e 15 a 18 anos, respetivamente. O local de realização das sessões foi a cidade de Aveiro – Portugal, no dia 20 de maio de 2016. Contou-se com a presença de um moderador para a condução das entrevistas com os alunos, sendo ele o autor desta dissertação Erickson Varsori. O papel do moderador teve grande importância para o sucesso do *focus group*, porque além de controlar o fluxo de informações entre os participantes, teve de manter o interesse nos grupos e possuir capacidades de comunicação e sensibilidade quanto às questões discorridas, que foram feitas através de uma lista de perguntas e tópicos que a serem seguidos, com questões inicialmente mais genéricas e *a posteriori* questões mais específicas (ver guião do *focus group*). Para finalizar, todas as sessões foram gravadas com autorização prévia e foram redigidas a transcrição deste material como base de apoio para a análise dos dados capitados.

O terceiro procedimento consistiu na realização de inquéritos por questionário junto da população com idades compreendidas entre os 12 e os 18 anos de idade.

A partir dos dados recolhidos através da realização dos *focus groups* foi feita à elaboração dos inquéritos por questionário, que permitiu a realização de uma análise quantitativa, que contou com um inquérito por meio de um questionário aplicado nas escolas de ensino público em Portugal. O objetivo deste método é adequado porque gera um conhecimento elevado sobre a população específica e mostra as condições e modos de vida, os seus comportamentos, os seus valores e opiniões. Outra característica deu-se pela análise do fenómeno avaliado, permitindo aprender melhor sobre novas informações recolhidas, além de uma amostra significativa para poder contextualizar o estudo realizado. Quivy e Campenhoudt explicam que o uso de inquérito traz “a possibilidade de quantificar

uma multiplicidade de dados e de proceder, por conseguinte, a numerosas análises de correlação” (2005, p. 186).

Pretendeu-se aplicar um inquérito de forma exploratória em Portugal para aprofundar o conhecimento sobre os dados que foram utilizados para análise posterior. A população-alvo deste questionário foram os estudantes matriculados no sistema público de ensino de Portugal nascidos após 1998 e que estão entre os 12 e 18 anos, sendo utilizados os dados do Instituto Nacional de Estatística (INE) sobre o número de crianças e adolescentes matriculados no ensino de educação português para definição da amostra. A partir dos dados do INE, a amostra utilizada foi de carácter geral para o particular, sendo “parte ou subconjunto de uma dada população ou universo” (Carmo & Ferreira, 1998, p. 209).

Por ser uma amostra de âmbito nacional optou-se por fazer a aplicação dos questionários de forma estratificada, definida por Carnevalli e Miguel (2001) como uma população que é dividida em grupos, sendo extraída uma amostra aleatória de cada grupo, conforme a proporção na população total. A aplicação foi *online* e contou com apoio de instituições de ensino público em Portugal e professores de comunicação e tecnologia.

Plano de contingência

Os pontos trabalhados nesta dissertação foram divididos conforme o *processo metodológico* descrito no subcapítulo anterior. Por se tratar de um trabalho de investigação de carácter misto, foram identificados pontos e momentos críticos que poderiam comprometer o desenvolvimento da investigação. São eles:

Focus groups: a produção da técnica permite um grande aproveitamento de material qualitativo para pesquisa, mas também requer voluntários para ser feito. No plano metodológico partiu-se da ideia de ter dois grupos de estudantes: de 12 a 14 anos (3º ciclo de escolaridade) e de 15 a 18 anos (Ensino Secundário). Idealmente, o grupo seria constituído pelo número máximo de participantes para trabalhar a técnica, 12, podendo ser diminuído pela carga mínima por sessão que seriam 8 por cada grupo. Isto permitiu uma margem de segurança caso um dos participantes faltasse à sessão, não comprometendo o andamento do trabalho.

Inquéritos por questionário: a aplicação de inquérito por questionário permitiu ter dados quantitativos acerca do objeto de investigação. Inicialmente, a amostra definida no

projeto procura ter resultados baseados na população estudantil dos jovens portugueses. A aplicação do inquérito contaria com auxílio de professores e funcionários das escolas públicas portuguesas.

Entretanto, dada a dificuldade potencial de conseguir contatos pela diferença geográfica, criou um atrito face ao qual se propões o seguinte plano de contingência: mudança de amostra nacional para o raio “centro-norte” de Portugal. Foi definida uma amostra por conveniência sem a necessidade de professores e funcionários terceiros, tendo como encarregado da aplicação deste questionário o autor desta dissertação. E, paralelamente, reforçou-se o pedido de preenchimento do inquérito através das redes sociais *online* e do efeito bola-de-neve, solicitando aos jovens que difundissem o pedido junto dos seus amigos, quer aqueles com quem estão de forma presencial, quer os seus amigos das redes sociais *online*. Com esta estratégia existia a expectativa de se conseguir uma amostra interessante de respostas.

As sugestões deste plano de continência foram baseadas nas possíveis dificuldades de exequibilidade e teve distanciamento crítico para não afetar as técnicas escolhidas para esta produção.

Modelo de análise

O modelo de análise é dado com base na questão de investigação e são trabalhados os objetivos, hipóteses e conceitos-chave que foram dialogados na dissertação e vistos inicialmente na introdução e revistos novamente no capítulo do processo metodológico. Utiliza-se uma tabela que reúne os principais conceitos, dimensões e indicadores gerais empregues.

Conceitos fundamentais da questão de investigação:

Dispositivo

1) “Qualquer peça ou mecanismo de uma máquina destinado a uma função especial” Dicionário Michaelis³ online (2015).

2) É um conjunto heterogêneo, que inclui virtualmente qualquer coisa, linguístico e não linguístico no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança,

³ <http://michaelis.uol.com.br/busca?r=0&f=0&t=0&palavra=dispositivo>, consultado a 10 de maio de 2015.

proposições filosóficas etc. a dispositivo em si mesmo e a rede que se estabelece entre esses elementos (Agamben, 2005, p. 9).

Ecrã

- 1) Superfície plana na qual são projetadas imagens (Danesi, 2009, p. 262).
- 2) Uma superfície plana, retangular posicionada a alguma distância dos olhos (Manovich, 1995, p. 1).
- 3) Interface que intermedeia a relação entre o indivíduo e o conteúdo (texto, imagem, vídeo, som e/ou multimédia) a que assiste e com o qual também já é possível interagir (Melro, 2013, p. 433).
- 4) Os ecrãs criam, como toda a inovação no terreno comunicacional, uma nova percepção sensorial, um modo de conceber o mundo, uma cosmovisão que apresenta ações possíveis, antes impossibilitadas, pelo desenvolvimento tecnológico (Murolo, 2012, p. 6).

Jovens

- 1) Conjunto social cujo principal atributo é o de ser constituído por indivíduos pertencentes a uma dada «fase da vida», prevalecendo a busca dos aspectos mais uniformes e homogéneos que caracterizariam essa fase da vida — aspectos que fariam parte de uma «cultura juvenil», específica, portanto, de uma geração definida em termos etários (Pais, 1990, p. 140).

Uso social do tempo

- 1) Tempo construído socialmente entrelaçado entre vários atores e relacionamentos, movidos pelo interesse e pelo cálculo (Araújo, 2011, p. 30).
- 2) Tempo humano como forma de narrativa social (Ricoeur, 1990, p. 3).
- 3) Relacionamento global com o tempo (Couldry, 2015).
- 4) Aceleração Temporal. (Couldry, 2015).

Tabela 1. Principais conceitos, dimensões e indicadores utilizados na dissertação

Conceito	Dimensão	Indicadores
Dispositivo	Tecnologia Suporte Cultura visual Audiência <i>Media</i> participativos Interação	Dispositivos utilizados no quotidiano Funcionalidades de uso frequente Número de aplicações no(s) dispositivo(s) Número de dispositivos utilizados na interação social Número total de dispositivos-ecrã próprios e no local de residência
Ecrã	Suporte Superfície Objeto tangível Mediador Interação	Número de ecrãs táteis disponíveis no local de residência Número de dispositivos conectados à Internet Existência de mediação entre os ecrãs no local de residência Existência de interação com amigos e família por meio dos ecrãs
Jovens	Faixa etária Ano de escolaridade Posse de dispositivos Tipo de atividades extracurriculares Presença nas redes sociais Jargão linguístico vinculado aos usos dos dispositivos Consumos culturais	Ano de nascimento Ano de escolaridade Número de dispositivos que possui Temporalidade associada à posse de dispositivos-ecrã? Utilização simultânea de dispositivos-ecrã? Dispositivo mais utilizado
Uso social do tempo	Tempo família Tempo relações de amizade Tempo de namoro Tempo de lazer Tempo de estudo Tempo de desporto Tempo de passeio Tempo de consumo cultural Tempo de higiene Tempo de uso da tecnologia para usufruir de conteúdos de lazer (ex. vídeo no <i>Youtube</i>)	Frequência de uso para lazer, estudo, informação, comunicação, trabalho etc. Número de horas de utilização diária dos dispositivos Horário de utilização dos dispositivos Número de dias da semana de não utilização das tecnologias-ecrã

Cronograma

O cronograma inicial desta dissertação foi baseado em todas as atividades feitas e entregues sob orientação da Professora Doutora Lídia Oliveira e Doutora Ana Melro.

ATIVIDADES	DATA
Questão de investigação	16 de outubro de 2015
Fundamentação da questão de investigação	16 de outubro de 2015
Enquadramento teórico v.1	30 de outubro de 2015
Questão de investigação	13 de novembro de 2015
Objetivos da investigação	27 de outubro de 2015
Enquadramento teórico v.2	27 de outubro de 2015
Metodologia	11 de dezembro de 2015
Resumo	19 de dezembro de 2015
Mapa Conceptual	19 de dezembro de 2015
Capítulo 1- A sociedade ecrânica	21 de janeiro de 2016
1.1 O ecrã	21 de janeiro de 2016
1.2 Ecrã-quotidiano	21 de janeiro de 2016
Capítulo 2- Tempos hipermodernos	20 de fevereiro de 2016
2.1. O tempo	20 de fevereiro de 2016
2.2. Aceleração dos tempos contemporâneos	20 de fevereiro de 2016
2.3. Uso social do tempo	20 de fevereiro de 2016
2.4. Gerações hiperconectadas	20 de fevereiro de 2016
Parte 2	
Capítulo 3- Metodologia	19 de dezembro de 2015
3.1. <i>Focus groups</i>	20 de maio de 2016
3.2. Inquéritos por questionário	15 de junho de 2016
3.3 Análise e reflexão	1 de julho de 2016

Motivações pessoais

A ideia de iniciar estudos voltados às questões relacionadas ao quotidiano e as diversas representações que são constatadas empiricamente sobre a proximidade das tecnologias e dos *media* foi um grande ponto de partida para mim. Por ter nascido na geração 1980, vivenciei a construção e disseminação de diversas tecnologias que em minha infância eram distantes e até mesmo ausentes. A relação que é conferida hoje socialmente era impensável quando era criança e adolescente. Os produtos e brincadeiras eram outras, a televisão era considerada o auge das tecnologias de comunicação e o computador só foi realmente um produto de consumo dito como necessário no início dos anos 2000.

Dos telefones fixos ao nascimento do telefone sem fio, que não era o telemóvel ainda, e sim um telefone que permitia uma mobilidade dentro de um raio para utilização que era o nosso lar. O telemóvel veio depois de diversas experiências como a radiomensagem (*pager*) dos anos 1980 e 1990, produto que traduzia minha curiosidade de criança com o futuro das tecnologias.

Depois de ver o *boom* das tecnologias, da internet móvel, dos aparelhos cada vez mais sofisticados como os *smartphones* e tablets, surgiu um momento como estudante que decidi reparar sobre o comportamento e a agregação das tecnologias-ecrã como base para as sociabilidades. Esse foi o ponto inicial para aprender mais sobre um tema que ainda é pouco disseminado academicamente por ser tão novo, se lembrarmos que o primeiro telefone com ecrã tátil surgiu em 2007 com a Apple, e ainda uma nova cultura nasce e agrega os valores dessas tecnologias.

Fica ainda uma inquietação posterior a este trabalho sobre como usamos socialmente nossos tempos, e que caminho os jovens farão em relação ao uso das tecnologias e as sociabilidades, e, principalmente se o destaque que hoje é dado a tecnologia será somente uma passagem para novos padrões sociais.

CAPÍTULO 1. A SOCIEDADE ECRÂNICA

A sociedade ocidental, desde o século XIX, vem a caminhar pelas invenções e descobertas que marcaram e foram relacionadas com o progresso contínuo civilizacional. Isso ocorreu de diversas formas e sempre com mecanismos físicos como o comboio, as estradas, caminhos de ferro, os automóveis e o avião. Todos eles têm em comum o facto do Homem se apropriar destas muitas invenções e criar novas formas de utilizar o espaço em si. Mas essas formas não param somente no limite físico, elas perpassam também pelo âmbito da informação e comunicação. O telégrafo, o telefone, a rádio e, por fim, a televisão. Apesar de todas estas invenções serem parte do cenário moderno, a base da hipermodernidade foi abalizada no ecrã, que se impôs na viragem de dois séculos como a linguagem representativa dos tempos modernos na forma inicial do cinema e desenvolvida pelos inúmeros mecanismos que se tornam presentes no quotidiano da sociedade (Lipovetsky & Serroy, 2010, p. 91).

Historicamente, o ecrã do cinema permitiu uma rutura com o que até então se via como imagem em movimento, trazendo novas perspetivas sobre a base cultural, as formas que antes delimitavam o que era arte mudaram com este novo paradigma da visualidade. A televisão entra também nesta nova fase visual décadas mais tarde, introduzida nos anos 1950, em Portugal, rapidamente é associada aos lares um aparelho de televisão que

torna-se um equipamento básico do conforto moderno em todos os países desenvolvidos. As imagens em tempo real, as transmissões de grandes acontecimentos (Coroação da rainha de Inglaterra, Jogos Olímpicos, assassinato do presidente Kennedy) asseguram a sua penetração em todo o mundo, organizada por redes alargadas de difusão, como a Eurovisão. Os seres humanos de todo o planeta cada vez mais se encontram congregados, ouvindo e vendo sons e imagens que constituem uma base de informações, de conhecimentos e de divertimento. (Lipovetsky & Serroy, 2010, p. 93)

As instantaneidades das informações eram compactadas a partir do ecrã, que admitiam informações através da partilha de imagens. Lipovetsky e Serroy (2010) utilizam o termo *cultura-mundo* para explicar estes fatores que são associados à televisão e

também fazem alusão à teoria de McLuhan (1972) sobre o conceito de *aldeia global*, ao se referirem a um mundo que perde as suas fronteiras, conectado numa nova forma de cultura. Pinto-Coelho (2010) também recorre a McLuhan para debater sobre o atual uso dos objetos ecrã no mundo contemporâneo e sua potencialidade comunicacional e informativa, tornando essencial as questões ligadas ao dia-a-dia:

O ecrã tornou-se um instrumento de comunicação e de informação, um intermediário quase inevitável na nossa relação com o mundo e com os outros. Foi penetrando no nosso espaço vital de modo diverso, ganhando em presença simbólica o que tem vindo a perder em espessura material. (Pinto-Coelho, 2010, p. 190)

A inserção dos ecrãs cada vez é mais manifestada nas tecnologias com o passar dos anos e a sua utilização tem um regime mais sólido e eficaz com diversas funcionalidades. Lipovetsky e Serroy (2010) declaram que esta manifestação de um “ecrã global” tem um novo patamar desde os anos de 1980 e 1990, com a proliferação dos ecrãs o Mundo tornou-se um “hipermundo”. A modificação do aspecto dos ecrãs do cinema para o ecrã compacto, das máquinas pesadas das grandes empresas para uma natureza portátil tange um novo momento que eles chamam de uma nova base de uma cultura-mundo. O novo suporte agora e o seu motor para essa revolução é a Internet, com ramificações que se estendem por todo planeta, conectando os seres humanos uns aos outros e “permitindo-lhes conversar de continente a continente, mostrar-se e ver-se nos blogues com as *webcams*, criar, vender, trocar, e, por fim, inventar uma *second life*” (Lipovetsky & Serroy, 2010, p. 95).

A sociedade começa a modelar-se no uso dos ecrãs, uma sociedade ecrânica onde tudo se coloca ao dispor de suportes que permitem uma quantidade ilimitada de imagens e de informações contínuas, que inclui a forma de interação dos indivíduos e a forma de se comunicarem. Dentro das constantes evoluções a partir da tecnologia, é fundamental salientar que as mudanças a nível global penetram culturalmente Portugal de forma semelhante e trazem à margem uma integração comunicacional tanto a nível informacional, quanto aos níveis de entretenimento, lazer e dos novos *media*. Nos anos 1970 chegam os primeiros computadores, sendo disponibilizados em meio empresarial e universitário e somente na década de 1980 nos lares, com preços mais acessíveis e com tamanhos mais compactos ((Melro, 2013, p. 106). A acentuação no domínio cultural no uso

dos ecrãs é dada à crescente aceitação da população ao uso quotidiano. Um grande exemplo das transformações culturais pode ser visto através da percentagem⁴ de televisores nas casas portuguesas que passou de 91,3% em 1991 para aproximadamente 97% em 1999. O mesmo ocorre com os computadores portáteis (*laptops*), em 1990, apenas 5% das casas em Portugal tinham computador, passando a ter 31,4% em 1999 (Melro, 2013, p. 107)). Num balanço sobre a viragem do século passado para o atual momento Melro (2013) afirma:

No final do século XX eram cada vez mais os equipamentos que rodeavam as pessoas: televisão, rádio, vídeo, telefone, fax e computador; situação que foi sendo alterada na viragem para o século XXI e que, ainda hoje, quase não é possível saber o que mais vai ser criado e colocado à disposição dos indivíduos para ter acesso a informação, para partilhar conhecimentos, para interagir com outras pessoas, etc. (2013, p. 110)

A presença de inúmeros dispositivos com diferentes qualidades e funcionalidades traz à tona o que Lipovetsky e Serroy (2014), ao falar da sociedade hipermoderna, chamam de 'cultura-ecrã'. Uma cultura que é permeada por objetos-ecrã em diferentes níveis sociais; lazer, trabalho, entretenimento, informação, gestão e que moldam diferentes comportamentos e formas de encarar o quotidiano a partir do uso contínuo destas tecnologias. Essa cultura para os autores começa a se instalar e metaforicamente cria-se uma nova espécie.

O *homo sapiens* transformou-se em *homo ecranis*: actualmente nasce, vive, trabalha, ama, diverte-se, viaja, envelhece e morre acompanhado, por todo o lado por onde passa por ecrãs que o mostram como feto nas imagens das ecografias, que lhe oferecem, logo nos seus primeiros meses, uma televisão especialmente concebida para bebés, que lhe propõe encontrar a alma gémea ou um parceiro para uma noite em fóruns de encontros e que vão ao ponto de o ajudar a escolher o

⁴ Os dados estatísticos utilizados foram extraídos da Base de Dados Portugal Contemporâneo-PORDATA

caixão e o modelo do seu túmulo, se assim o desejar, consultando os sítios adequados para os encomendar. (Lipovetsky & Serroy, 2014, p. 96)

O universo comunicacional e a evolução crescente dos meios de comunicação reconfiguram-se juntamente com as novas gerações e isso cria uma apropriação dos objetos ecrã-tecnológicos. Os autores alertam que há 40 anos atrás não existia um meio de comunicação que conseguisse, pelo menos em determinadas categorias da população, reduzir o tempo dedicado à televisão e fazer-lhe concorrência. Hoje, nesta perspetiva, as gerações jovens passam mais tempo diante dos ecrãs e abandonam as mídias tradicionais, tendo uma relação individualizada e personalizada com os novos media. De facto, essas transformações criam uma rutura com as antigas estruturas comunicacionais, e as novas gerações estabelecem novos paradigmas e culturas diante do seu quotidiano recodificado e conectado aos diversos meios de interação (Lipovetsky & Serroy, 2014, p. 97).

A explosão de ecrãs é crescente na sociedade atual e transformou e transforma o modo de relacionamento que se tem ao falar de um dispositivo tão híbrido que ora parece um suporte, ora dá a sensação de não existência pela sua capacidade camuflada e hiperinflamada de funcionalidades textuais, imagéticas e audiovisuais. Evidencia-se por estas características uma relação quase inevitável dos ecrãs aos contornos da sociedade, que está cada vez mais ligada e interconectada a redes (Lipovetsky & Serroy, 2010, p. 251).

Com as múltiplas relações da sociedade atual no que se refere à tecnologia-ecrã ficam perguntas sobre a utilização destes dispositivos, a forma como a população começa a ser inflamada com tecnologias e educada para ter melhor proveito destes objetos que são personalizáveis, que, pelo excesso de informação que pode ser produzida e reenterrada socialmente, acaba por trazer um vazio informacional. Apesar dessas questões serem importantes ao nível sociológico, o objeto desta dissertação concentrou-se no uso dos ecrãs pelos jovens em Portugal. Para isso, é imprescindível começarmos pela seguinte questão: O que entendemos por ecrã?

1.1. Ecrã

A busca por um conceito que respondesse de forma linear e precisa sobre o que é ecrã é bastante ambígua. Diversos autores da Comunicação, Sociologia e Filosofia se depararam com a problemática de definir e determinar a sua aplicabilidade e inúmeras

respostas surgiram. Ao longo dos séculos a palavra ecrã teve o seu aparecimento, diversos contextos de sentido e aplicada a diferentes formas, tendo como base a Arqueologia para ser respondida esta questão.

Dois autores têm grande destaque na construção de identidade inicial sobre o ecrã. São eles Erkki Huhtamo e W. J. T Mitchell. Ambos trabalharam com vestígios da história para trazer do passado uma referência sobre o que se transformou o atual ecrã. Huhtamo (2004) propõe um novo campo de estudo dentro da Comunicação, ‘*screenology*⁵’, um ramo específico dentro dos *media* com o foco nos ecrãs como “superfícies de informação” e não somente como artefatos de projeção. Mitchell (2015) vai à essência da questão e explana sobre a ‘natureza do ecrã’ e sugere uma ontologia para aprofundar o tema de forma dialética e lógica, com uso da noção metafórica para exemplificar. Para isso, usa o exemplo da “Alegoria da Caverna” de Platão, onde sombras eram projetadas nas paredes da caverna e mostravam o que os prisioneiros achavam que era a realidade e afirma:

Two things are worth noting at the outset: the first is that the screen is not the totality of the world it implies: it is only a part of an entire scene or assemblage of parts. All the world may appear on a screen, but a screen is never all of the world. (Mitchell, 2015, p. 232)

Paralelamente, Melro e Oliveira (2013) exemplificam ao falar das sociedades arcaicas orientais: “os teatros de sombras eram uma forma de narrativas com imagens em movimento a duas dimensões, projetadas continuamente sobre um ecrã” (p.172). Similar aos teatros de sombras, em 1810 também já existia a noção das práticas do uso do ecrã como formas projetivas de um espetáculo por Charles Musser, a chamada “lanterna mágica” onde as projeções eram acompanhadas de voz, música e efeitos sonoros. (Huhtamo, 2004, p. 6). Passadas décadas, a técnica da lanterna mágica teve um nível de sofisticação considerável e começou a emergir a projeção em ecrãs cada vez maiores. O número de espectadores crescia e a performance era cada vez mais técnica sobre as

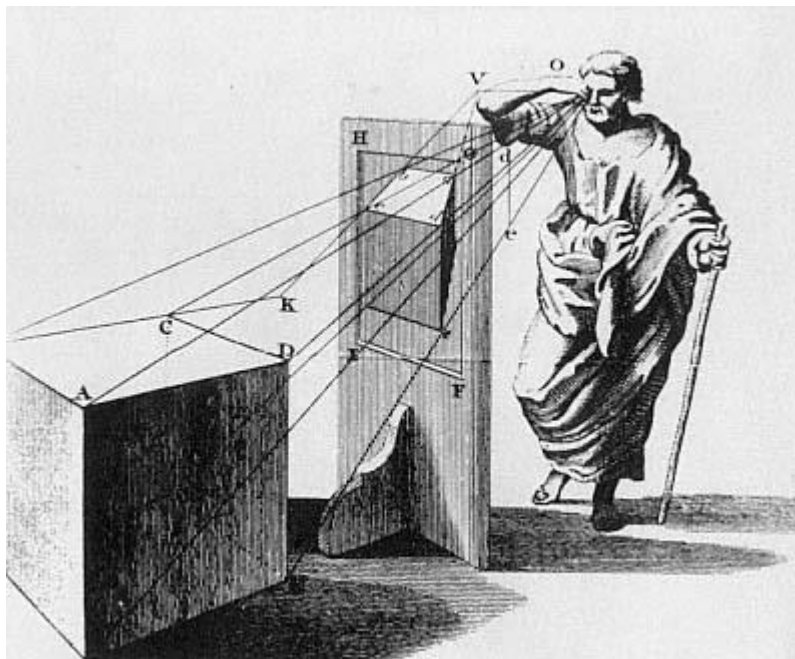
⁵ O termo *screenology* proposto por Erkki Huhtamo (2004) é utilizado anteriormente por Derrick de Kerckhove (2003) na publicação *A arquitetura da inteligência: interfaces do corpo, da mente e do mundo*, sob organização do livro de Diana Domingues (*Arte e vida no século XXI: tecnologia, ciência e criatividade*). Apesar dos termos serem iguais a aplicação do mesmo difere. Kerckhove (2003) utiliza *screenology* como chave para explicar sobre a dominância do ecrã como ponto de entrada para o processamento de informação conectada.

projeções e efeitos visuais até ao início do cinema e sua mercantilização a nível global, uma cultura própria a nível cinematográfico (Huhtamo, 2004, p. 8).

Nesta mesma perspetiva outros exemplos evidenciam momentos históricos, onde o uso do ecrã fez-se presente. A pintura por exemplo é eleita como suporte para simbolizar o uso do ecrã. Pinto-Coelho (2010, p. 20) relembra que a pintura foi base para a conceção do atual ecrã e cita Stephanie Katz, na obra “L'Écran, de L' Icône au Virtuel” no qual o ecrã era pintado antes de ser mecânico e tecnológico, assim como Alain Mons, ao fazer remontar a forma-ecrã à pintura de Vinci. Melro e Oliveira (2013) relatam também o uso das caixas óticas datadas do século XVIII, instrumentos que representavam gravuras de cidades e paisagens coloridas à mão, que eram designadas como “Admirável Mundo Novo” e tinham formato de uma caixa, um ecrã (2013, p. 173).

A arte também é ponto inicial para Manovich ao relacionar o ecrã moderno do computador com a janela renascentista italiana (**figura 1**) que denominou como ecrã clássico. Dentro desta lógica, o autor atribui características do ecrã ao monitor do computador, sendo uma moldura que separa dois espaços diferentes que coexistem de algum modo (1995, p. 1).

Figura 1. Demonstração de perspectiva pictórica: o plano E-F-G-H faz interseção a pirâmides visuais cuja base é o cubo e ápice e também o olho do espectador



Fonte: *Brook Taylor New Principles of Linear Perspective* (1811), <http://publishing.cdlib.org/>, consultado a 10 de janeiro de 2015.

Pinto-Coelho (2010) ao se referir aos estudos de Gunther Kress procura a etimologia como forma de evidência sobre o *status* do que é ecrã. Foi pesquisada a origem em vários idiomas (inglês, francês e alemão) para contextualizar as suas dimensões e usos:

as palavras *screen*, *écran* e *bildschirm* têm uma história comum, ainda que se manifeste de forma diversa nas três línguas e culturas. Nessa história, os significados de defesa, protecção, abrigo, esconderijo e de separação dominam sobre o significado mais recente de exposição ou projecção (*display*). Se pensarmos no primeiro conjunto de significados, em particular na sintaxe implicada (“quem está a ser protegido do quê por quem?”), colocamos o ecrã no processo comunicativo. Podemos perceber como é que este dispositivo, na sua evolução, foi definindo o lugar do sujeito comunicante, do visionador, agindo como um filtro, um espelho distorcido, que dá a ver a imagem segundo um certo formato, e precisa

(em graus e modos diferentes) da percepção e do corpo do espectador para se concretizar. (2010, p. 21)

A pluralidade que é estabelecida no domínio do ecrã, mesmo que distante entre as várias vertentes adotadas, como nas artes, pintura e na tecnologia, tem ligação ao decorrerem do processo comunicacional. Mitchell, assim como Pinto-Coelho, citam o ecrã como um processo comunicativo. Mitchell (2015) entende que os ecrãs não aparecem por si e sim como parte relacional de uma cena, projeção ou visão. Em outras palavras, o ecrã não deve ser considerado como meramente um suporte para projeção de imagens e sim uma espécie peculiar da própria imagem. As interações literais e metafóricas contidas dentro deste sistema é repleto de signos e modelos representados por um sistema de *media* completo (imagem, som, vídeo, texto) e criam uma estrutura que se tece como um sistema de tapeçaria de processos conscientes e inconscientes, além de finalmente o ecrã se tornar uma sinédoque para os *media* (Mitchell, 2015, p. 238).

A perspetiva da evolução de uma conceptualização do ecrã começa-se modelar no século XIX e XX, com a criação do cinema e *a posteriori* da televisão. Levinson (1998) aborda as questões implicadas nos ecrãs do século XX e busca a natureza das diferenças entre a televisão e o computador, e sugere uma nova forma de estudo;

Apesar da rádio, da fotocópia, da edição electrónica e do fax, o século XX pode, na verdade, caracterizar-se como o século do ecrã. Foi assim desde o princípio. [...] Sabemos que a nossa cultura, tanto produziu coisas para o ecrã, como foi substancialmente moldada por elas. Também sabemos que os ecrãs não são monolíticos na sua importância cultural e que diferentes tipos de coisas vão para diferentes tipos de ecrãs e implicam diferentes tipos de processos cognitivos e emocionais. A nossa pergunta, então, é que tipos de coisas aparecem em que tipo de ecrãs – especialmente ecrãs de computadores – e para que efeito. Para encontrar uma resposta, para começar a construir uma taxonomia dos ecrãs [...] (Levinson, 1998, p. 199)

Dentro dessa taxonomia dos ecrãs, as mudanças e interatividade decorrentes da pluralidade de usos cria novos diálogos com os utilizadores, de diluição nas especificidades

do ecrã, uma convergência das funcionalidades e dos conteúdos, tornando cada vez mais personalizável e mais individual, e, que o ecrã acaba por se tornar o lado visível de um processo de convergência em curso, sendo que num curto ou médio prazo se notará uma sistematização nas lógicas de consumo e sociabilidade (Melro & Oliveira, 2013, p. 173).

A crescente convergência dos *media* impõe a questão da face informacional dos ecrãs, que Lipovetsky e Serroy (2010) consideram parte de uma esfera ‘ecrã global’ (2010, p. 253). Este universo impõe-se como um instrumento adaptado às necessidades particulares de cada um e é relacionado com as questões comunicacionais, não querendo dizer que esta individualização é a reclusão perante a sociedade. Para os autores, com os crescentes avanços tecnológicos surge uma “comunicação descentralizada, centrada na interoperatividade e na utilização da rede” e que traz uma reapropriação pela sociedade dos ecrãs e dos instrumentos de comunicação (Lipovetsky & Serroy, 2010, p. 254).

Ao alinhar as informações e evidências contidas neste capítulo, pretende-se contextualizar o atual ecrã como não somente um suporte para um fim específico, mas colocar a questão que os ecrãs produzem e têm características que o tornam além de um simples objeto. O trajeto seguido pelos pesquisadores, de Huhtamo e Mitchell na busca histórica do que poderia ser o ecrã permite uma reflexão sobre o avanço e modificação das empregabilidades do ecrã. Pinto-Coelho (2010) e o próprio Mitchell (2015) ainda explanam sobre o ecrã começar a ter as características focadas na comunicação e não somente na parte física e sólida. Neste sentido, existe a perspectiva de Melro e Oliveira (2013) sobre a convergência do *status* do ecrã ser ponto decisivo sobre a atual sociedade. As funcionalidades contidas nos ecrãs e a forma de uso são cada vez mais personalizadas e nesta mesma linha de raciocínio segue a abordagem de Murolo (2012) ao alegar que a unificação dos ecrãs segue em direção à convergência dos *media*, com novas linguagens audiovisuais e multimédias, tendo novos sentidos incorporados aos velhos suportes e criando uma nova identidade (2012, p. 2).

1.2. Ecrã-quotidiano: revisão sistemática da literatura

O presente subcapítulo apresenta os resultados qualitativos obtidos da revisão sistemática da literatura do artigo “Ecrã-quotidiano: Epifânia do ausente”, no qual não foram divulgados, além de acrescentar conteúdos pesquisados ao longo da dissertação. A criação do artigo foi feita com o intuito de evidenciar os principais contributos na temática do uso dos ecrãs tecnológicos na sociedade moderna produzidos entre 2007 e 2015. Para

delimitar o assunto aqui tratado, serão apresentados os resultados⁶ que estão conectados diretamente com os conceitos e termos associados à palavra ‘ecrã’ e as noções incutidas nas produções científicas escolhidas.

A multiplicidade de termos e variações encontrados na revisão sistemática para empregar a palavra ecrã foi extensa. Desde conceitos como *urban screens* (termo empregado em *Design* e Arquitetura para designar interfaces de imagens apropriadas em espaço público) até *screen time* (termo usualmente utilizado na medicina para indicar o tempo que o paciente interage com o ecrã, isto é, assistir televisão ou usar um computador, por exemplo) foram empregados em diferentes produções científicas.

Existe uma correlação entre os artigos no que se refere à presença dos *media* e a interferência das tecnologias no cotidiano. Pereira (2011) explana que os *media* são um instrumento importante para a percepção do mundo e do próprio *Eu* e destaca a convergência mediática no processo social ao se referir sobre a televisão como ponto inicial.

A paisagem televisiva e o ambiente mediático em geral sofreram mudanças significativas que foram permitidas e impulsionadas pelos avanços tecnológicos das últimas décadas. Meios tradicionais e novos meios transformaram-se em elementos de rede de comunicação local e global, sendo simultaneamente símbolos de apropriação individual e de grupo(s). Eles são, por isso, mediadores das esferas pública e privada, proporcionam informações e imagens da realidade social e fornecem, ao mesmo tempo, parte da «matéria-prima» com que tecemos a nossa própria cultura cotidiana. As suas mensagens são, então, apropriadas e reapropriadas, elaboradas e reelaboradas, de acordo com o contexto e as circunstâncias sociais em que se produzem e recebem. (Pereira, 2011, p. 9)

⁶ A pesquisa feita foi dividida com diversos termos categorizados e combinados para existência de um resultado que fosse ajustado ao objeto de estudo desta dissertação. Serão excluídos desta análise resultados que não se interliguem diretamente com a temática ecrã. Isso ocorre porque foram selecionados artigos que trabalham com a temática sobre conceitos do “uso social do tempo” e “percepção”.

Neste mesmo contexto Melro e Oliveira (2013) abordam sobre esta convergência tecnológica que cria uma nova organização diferenciada dos *media* antigos e mostram uma nova face da usabilidade dos ecrãs, que não são vistos como mero suporte. As autoras explanam que a diversidade vinculada a partir destes dispositivos faz com que as práticas sociais se tornem maiores do que as barreiras físicas do próprio dispositivo (2013, p. 173). Em paralelo, Vanderbeeken (2010) alega que os ecrãs aparentam serem simples mecanismos neutros do uso quotidiano, mas que o seu papel real está longe de ser inocente neste sentido, cumprindo como um grande mediador entre o utilizador e o mundo.

A screen is not something neutral that merely displays fact and fiction in addition to what men can experience on their own behalf. It rather has a massive effect on the constitutive relation between an onlooker and the world s/he lives in. It manipulates this relation in a double manner: it mediates our perception of reality (also causing us to lose touch with reality) and it generates a new reality in a new, mediated environment. (2010, p. 247)

As características apontadas por Vanderbeeken (2010) também são citadas por Melro e Oliveira (2013) em referência a Manovich (1995) ao explicar que o ecrã não é neutro e ocupa uma função agressiva, “*it functions to filter, to screen out, to take over, rendering nonexisting whatever is outside the frame*” (1995, p. 2).

A mediação ecrã-utilizador imiscui-se nas práticas sociais dos indivíduos e torna os ecrãs invisíveis e omnipresentes pela forma que são dados no quotidiano. Vanderbeeken (2010) afirma que:

The screen has become humanised. It has been accepted as an ordinary part of our everyday environment. Because of this shift in the locus of our psychological perception, however, the screen becomes immanent, ubiquitous and hence more influential. Being something familiar, it invades our existence radically and constantly, without being noticed. At the same time, the screen is evolving into new technological forms that generate a remarkable and eye-catching reality of their own—a new world. (2010, p. 247)

A atmosfera humanizada que Vanderbeeken cita também é referência para Melro e Oliveira (2013) ao explicitarem o pensamento de Deuze (2012) no contexto que o caminho que é criado pelas novas tecnologias é presente na sociedade contemporânea e que torna cada vez mais facultativa a presença física dos ecrãs.

Os novos media e os ecrãs a eles associados são invisíveis, e definem a vida dos indivíduos através dessa invisibilidade, sobretudo, quando deixam de pensar na sua presença e assumem uma onnipresença, excetuando-se quando surge algum problema que é necessário resolver e aí voltam a ser visíveis. (Melro & Oliveira, 2013, p. 173)

A presença silenciosa dos ecrãs na sociedade não dá margem para verificar a sua interferência nas nossas vidas. Como referem Melro e Oliveira (2013) a visibilidade dos ecrãs é somente dada e observada a partir do momento que se torna necessário ter a presença física dos objetos. Huhtamo (2012) alega que não é novidade sermos mediados pelas tecnologias e termos certeza que somos mediados, embora não saibamos o que os dispositivos tecnológicos sabem de nós e alerta para a tendência dos ecrãs serem invisíveis às práticas do quotidiano.

As they are part of the practices of everyday life, screens have a tendency to become invisible, they mediate perceptions and interactions, effacing their own identities in the process. We don't stare at the screen; we gaze at what it transmits. But there is more: screens also hide the history of their own becoming, turning into a king of ever-present non-presence, an anomalous object. (2012, p. 145)

O movimento da invisibilidade dos aparelhos tecnológicos também é acompanhado pelo “culto do cada vez mais acompanha-se de um movimento para o cada vez menos: menos volume e massa, menos matéria, menos empecilhos” (Lipovetsky, 2016, p. 117). O caminho para diminuição cada vez maior é alertado pelo autor como uma corrida à miniaturização e à desmaterialização dos produtos técnicos, da lógica do micro, nano e do cada vez mais ligeiro. Esse evento moderno pela leveza não é posto somente na atualidade, é visto em bases dos séculos passados, como as arquiteturas do século XIX de vidro e aço, nas obras de arte, no mobiliário do *design* de vanguarda, nos dirigíveis, nos

balões, aviões, aos quais reduziram o peso dos materiais que os compõe (Lipovetsky, 2016, p. 118).

Neste mesmo sentido, Morin (2015 [1962]) elucida que o nosso cotidiano é trazido para uma atmosfera de voyeurismo moderno relacionada com a cultura do lazer e não nos deparamos sobre a visibilidade dos processos e das dimensões físicas dos ecrãs e tantos outros objetos.

De modo mais lato, há um sistema de espelhos e de vidros, de ecrãs de cinema, de vídeos de televisão, de janelas panorâmicas dos apartamentos modernos, de plexiglas dos *autopullmen*, de janelas de avião, algo sempre translúcido, transparente e refletor que nos separa da realidade física... Essa membrana invisível isola-nos, mas ao mesmo tempo, permite-nos ver melhor e sonhar melhor, ou seja, permite-nos também participar. Efetivamente, através da transparência de um ecrã, da impalpabilidade de uma imagem, uma participação pelo olho e pelo espírito abre-nos o infinito do cosmo real e das galáxias imaginárias. (Morin, 2015 [1962], p. 91)

A transparência citada por Morin (2015 [1962]) vai de encontro ao atual cotidiano da sociedade moderna. Em suma, a importância dos aparelhos tecnológicos desenvolve novas formas de sociabilidade e a questão física acaba por não ser um fator delimitador no que se refere aos diferentes usos. Cada vez mais a mediação da tecnologia fica no plano abstrato às práticas do cotidiano e pensar nesta interferência cria novos contornos no presente e futuro das sociabilidades. A posse de objetos que cumprem silenciosamente tarefas corriqueiras do dia-a-dia passa despercebida e as necessidades de urgência pela utilização destes meios que convergem nessas tarefas tornam-se cada vez mais presentes. Ao longo dos inúmeros afazeres diários surge uma necessidade de utilização da tecnologia. Ver a hora certa, saber a localização de um determinado local, confirmar o preço de um produto, fazer chamadas telefônicas, verificar o *email*, saldo da conta bancária, pagar contas e outras tantas tarefas vão ao encontro de um suporte que é invisível quando cumpre com êxito o que lhe foi ordenado.

A convergência e ruptura ocorrida dada o grande avanço tecnológico é notável neste último século e outras questões tornam-se pertinentes no plano destas tecnologias,

como as questões relacionadas ao tempo que é despendido para as tarefas diárias, do uso social do tempo, de lazer, informação e outras tantas temporalidades que são implicadas num acessório que tem formas que influenciam e remodelam o uso do tempo em si.

CAPÍTULO 2. TEMPOS HIPERMODERNOS

Os contornos da atual sociedade passam por grandes ruturas no que se refere ao avanço tecnológico dado nos últimos dois séculos. A quebra de linearidade dada do fim da Idade Média e a Revolução Industrial marcou a chegada de inúmeros exemplos de como a tecnologia mudaria o presente e o futuro da Humanidade, como a criação das máquinas a vapor que conseguiam produzir em grandes escalas, dos produtos têxteis a metalurgia, métodos que até então não existiam a nível de produção.

A ideia de um avanço baseado na criação e extensão da tecnologia no mundo seduziu e emergiu nas produções em escala, e cada vez mais era possível estender as relações humanas a partir das criações do Homem. A facilidade que os instrumentos tecnológicos permitem à sociedade é inegável e a partir dessa visão começam a modelar costumes vindos do início do século das Luzes.

Fazer um paralelo dos avanços tecnológicos na sociedade atual não é uma simples tarefa, e nem o intuito desta dissertação, mas é evidente que na viragem do século atual, as ferramentas tecnológicas que eram usadas há nem 50 anos atrás foram reconfiguradas e remodeladas aos diferentes usos. Um exemplo atual disso é a televisão, objeto quase decorativo nos lares portugueses e do mundo todo. A forma como é utilizada hoje a televisão difere muito dos primeiros modelos criados. Diversas ferramentas foram embutidas no ecrã televisivo, se antes a informação era unidirecional, agora (desde a viragem para o século XXI) passa para um formato que é possível interagir com os novos recursos, se conectar ao mundo *web* e verificar todas as possibilidades de programação dos canais e até mesmo, em aparelhos mais sofisticados, gravar o conteúdo transmitido.

As transformações e reconfiguração do cenário atual é nomeado por Lipovetsky e Charles (2015) como a fase pós-moderna da sociedade, que a partir dos anos 1970, teve a sua entrada na cena intelectual com o fim de qualificar o novo estado cultural das sociedades desenvolvidas. Esse discurso emplacou no sentido de trazer uma noção de uma sociedade nova que deixava para trás os paradigmas do que achavam obsoleto. Inicialmente as modificações eram vistas nos planos da arquitetura, que projetavam construções futurísticas que davam a ideia de uma temporalidade social onde tudo era marcado pelo aqui-agora (Lipovetsky & Charles, 201, pp. 53-54). Com isso, “o neologismo «pós-moderno» tinha um mérito: o de colocar em relevo a mudança em curso, uma

reorganização profunda do modo de funcionamento social e cultural das sociedades democráticas avançadas” (Lipovetsky & Charles, 2015, p. 54).

A complexidade das relações e os respetivos efeitos anunciam uma era latente e disruptiva com a história passada comparando-se com o presente. A cultura acompanhada da sociedade atual difere em inúmeros pontos e qualquer traço de uniformidade e de unanimidade que já se tenha visto historicamente rompe-se. Por ser um tempo multifacetado, a sensação de poder de escolha faz com que emancipe todos os conceitos do que até então era moderno, e uma nova época se instaura e se instala com propriedades heterogêneas à escala mundial. Nesse sentido, Capra (1982) já esboçava o atual *status* de uma sociedade que vivia de uma desfragmentação dos valores construídos, com grandes paradoxos que nos levam para uma crise geral.

É uma crise complexa, multidimensional, cujas facetas afetam todos os aspectos de nossa vida – a saúde e o modo de vida, a qualidade do meio ambiente e das relações, da economia, tecnologia e política. É uma crise de dimensões intelectuais, morais e espirituais; uma crise de escala e premência sem precedentes em toda a história da humanidade. (Capra, 1982, p. 14)

A identidade a ser construída da geração atual passa também por uma escala de desnivelamento associada ao tempo. A reconfiguração do quotidiano é pautada num tempo que é desconfigurado pelos diversos eixos sociais e políticos. O tempo torna-se um mecanismo valioso não só no sentido cronológico, mas também no sentido de configurar as tarefas que estão presentes no dia-a-dia. Lipovetsky e Charles (2015, p. 25) argumentam que a pós-modernidade cria um alicerce próprio que destrinça os tempos e os coloca em seguimentos diversos e individualizados, sendo que os desejos singulares, da realização pessoal, da estima por si são valorizados porque cumprem com a promessa do prolongamento da esfera privada.

E, tudo é tempo nessa sociedade; tempo de lazer, tempo de trabalho, tempo de ócio, tempo dos afazeres domésticos, tempo empresarial, tempos que delimitam tempos diversos. Nesse sentido, o tempo vira uma bússola que norteia toda a produção humana, principalmente associada a uma sociedade que vive os tempos hipermodernos, que interferem nos modelos de vida, nos padrões de comportamento, nas linguagens e na permanente mudança de uma cultura que se vê mergulhada em processos de construção

contínua. É um momento que põe em causa as angústias humanas, as necessidades mais infligias e as necessidades urgentes. Criam-se parâmetros que se ligam a uma cultura do presente e anterior a esta cultura ficam os eufemismos do efêmero, do novo, do interativo e multiuso. Tudo está conectado e tem um sentido e valor de significância no quotidiano, e ainda assim o tempo propicia uma grande função reguladora que interfere nos modos de vida da sociedade. Fica evidente que o pluralismo da sociedade moderna muda as formas de interação com o quotidiano, mas sempre é necessário ter em mente a que tempo nos estamos a referir e qual a importância dele no quotidiano moderno.

2.1. Tempo

O significado que o tempo tem na sociedade pode ser muito abrangente. Minimizar somente o conceito do que é tempo não é suficiente para determinar e dialogar com o seu potencial perante os seus inúmeros desdobramentos. Partiremos neste subcapítulo da noção histórica sobre como o tempo foi e ainda é priorizado nos séculos passados e atual, e, quais os significados e convergências no quotidiano. O ponto de partida escolhido é baseado na pesquisa de Araújo (2011) sobre a política dos tempos, sendo uma abordagem sociológica a partir do século XX, momento histórico no qual existiu uma política intensa sobre como a questão temporal influenciava a sociedade. Isso porque, no decorrer dos séculos, em particular o período do fim da Idade Média e a Revolução Industrial, surge um impulso para alavancar as crenças e significados dados ao tempo. Nesta fase, o tempo era visto como objeto central da racionalização; produzir o máximo possível num curto tempo. Os regimes socialistas e os sindicatos lutavam nessa época pela igualdade de direito dos trabalhadores, e surge uma preocupação em democratizar o tempo, regularizar as jornadas de trabalho, horas extras, definição de férias e salário.

Os sujeitos estão cada vez mais confrontados com o peso das organizações e das instituições, sendo socializados com a necessidade de saber usar bem o tempo. Socialização esta que se dá através de formas objectivas (regulação mecânica do tempo, através do relógio e de todo um esquema legal alicerçado a base dos princípios de recompensa e de penalização pelo modo “certo” ou “incorrecto” de uso do tempo) e sob formas subjectivas e implícitas, através das quais a disciplina penetra o corpo e a alma dos sujeitos, instalando-se, não mais como imposição externa de um sistema, mas como algo natural, no *habitus*. (Araújo, 2011, p. 34)

Neste sentido, a lógica de um tempo cronometrado é marcada pelo modelo social taylorista-fordista, que a princípio divide claramente o tempo ocupado e o tempo livre, uma nova forma de individualizar as relações do consumo do tempo na sociedade.

A centralidade do tempo nas relações sociais e na construção dos sentidos de direção das sociedades levanta a problematização histórica das diversas passagens orientadas pelo tempo, e através de uma análise crítica apresenta a configuração espaço-temporal por meio do sistema capitalista. Araújo (2011) explana o tempo como objeto político, podendo envolver atores individuais ou coletivos, onde os interesses e as suas modalidades são bases para intervenção e exercícios de poder.

A política do tempo convoca esse mundo real dos paradoxos. O real onde e de onde se realiza o tempo como fonte e como recurso de poder, sujeitando-se a um estatuto de objecto da ação política, incluindo a sua administração como bem quantificável e armazenável no plano da ação imediata e no plano biográfico. Os domínios das relações de trabalho e dos debates acerca dos paradigmas de regulação económica vincam a peleja intestina do (pelo) tempo diário e o ontológico, evidenciando como a presença do tempo é penetrante na experiência social. (Araújo, 2011, p. 25)

As relações temporais que estabelecem na dinamização do tempo ultrapassam os antigos privilégios das classes dominantes. A política do tempo que Araújo (2011) explana é penetrada pela lógica da economia e o tempo configura-se como forma de pagamento para os trabalhadores que o consomem não como lazer, mas como um acesso democrático a um tempo livre que lhes é garantido. Morin (2015 [1962]) narra que este tempo a que os trabalhadores têm direito não é apenas um tempo de repouso, mas também um tempo de consumo de uma cultura de massas. Se fizermos uma comparação, a configuração da jornada do trabalho remodelou-se e foi reduzida ao longo dos anos e, neste sentido, o lazer e consumo é um tempo ganho ao trabalho. “A semana de trabalho passou de 70 horas, em 1860, para 37 horas em 1960, nos Estados Unidos, e de 80-85 horas para 45-48 horas, em França” (Morin 2015 [1962], p. 87).

O novo tempo livre conquistado é preenchido com conteúdos que fogem ao trabalho e que se unem ao lazer. De acordo com Morin (2015 [1962]), o lazer moderno

aparece como “o próprio tecido da vida pessoal, o meio em que o homem procura afirmar-se como indivíduo privado” (2015, p. 89). Independentemente da forma que se utiliza o tempo, as horas que são estabelecidas e cedidas ao trabalhador criam uma mecanização do seu consumo. É possível decidir a forma como se quer ‘gastar’ este tempo. É uma moeda de valor individual e única, sendo utilizada conforme as vontades ou necessidades. Pode-se utilizar de inúmeras formas esse tempo consumível e o lazer é um mecanismo que se torna cada vez mais presente no quotidiano social. ‘Aproveitar o tempo’ torna-se a palavra de ordem da nossa época (Severiano, 2014, p. 86). Com as diversas amarras entre os *media*, família, e até por nós mesmos a busca pela eficiência entra em contato com o domínio do tempo, o aproveitar para fazer mais coisas em menos tempo.

Intrínseca às variáveis do tempo, a modernidade é acompanhada de forma absoluta no decorrer dos afazeres diários. As linearidades deixam de lado o que era visto nos períodos de produção em grande escala dos séculos passados, e agora, permeia de forma individualizada o tempo presente. Um grande alargamento da forma como se usa o tempo é vivenciado pelas diferentes classes sociais, faixas etárias, grupos e etnias. Todos estão dentro desse mecanismo regularizado de forma autónoma, mesmo que usem o tempo que lhe é cabido de forma singular e diferente de outros grupos. Desta forma, o presente ganha um lugar importante e significativo na sociedade moderna. Lipovetsky e Charles (Lipovetsky & Charles, 2015, p. 61) exploram o significado de um presente em constante progresso, onde o passado ressurge e as inquietações do futuro substituem a mística do progresso, permitindo repensar sobre o regime do tempo social que governa este atual período, em questões que vão desde os mercados financeiros, das técnicas eletrónicas da informação, dos costumes individualistas até o tempo livre. Ainda para os autores, esses efeitos criam uma revolução da vida quotidiana, com reviravoltas profundas das aspirações e dos modos de vida, dando origem à “sacralidade do presente” (Lipovetsky & Serroy, 2014, p. 63). Baldi (2011a) define este presente como um cenário de obliquidades que nos últimos anos está a redefinir o tempo como um crachá de identidade, visto que existe uma crise do tempo no que consiste a relacionar o nosso presente com o passado e futuro. A experiência frente a este tempo tem um regime que revela relações próprias com a sociedade, uma forma de estar presente em tudo e todos os locais, assim como a relação das tecnologias vista no capítulo anterior.

El tiempo es cada vez más omnipresente. No reclama distinciones o emancipaciones a los tiempos pasados y futuros, no sufre ninguna “enfermedad de

las cadenas”. *La omnipresencia del presente es una de las figuras más representativas del mundo contemporáneo, en la que no hay que apuntar al tradicionalismo, ni al futurismo, ni a la historia magistra vitae, ni a las luminosas utopías, sino más bien al presentismo.* (Baldi, 2011a, p. 5)

O presentismo explicado por Baldi (2011a) vem do conceito de François Hartog, utilizado para revelar as relações da sociedade ocidental dos séculos XVIII e XIX, pautadas por uma simultaneidade de tempos históricos e a grande valorização do presente se comparado ao passado e futuro. Os imediatismos das relações sociais impactam os novos valores do presente, são a base para diferentes tipos de comportamento, principalmente os de caráter individual. A centralização do “eu” faz emergir um paradoxo no presente de um “indivíduo hipermoderno ser um indivíduo para o futuro, um futuro declinado na primeira pessoa” (Lipovetsky & Serroy, 2014, p. 78). Neste domínio, a intensificação do momento presente e a perda de relevância do futuro são fenômenos correlativos. Innerarity (2011, p. 18) elucida que exigimos ao hoje aquilo que não podemos esperar porvir, sendo uma “sociedade de satisfação imediata⁷”, numa lógica que exerce uma espécie de *just in time* copiada do consumo e dos eixos da comunicação.

As pontuações de Lipovetsky & Charles (2014) vão ao mesmo sentido de Innerarity (2011) ao traçar uma sociedade que vive o presente intenso com o olhar sempre voltado ao futuro. Este futuro insipiente é vivenciado no presente com as promessas de um retrocesso a cultura indiferente do *carpe diem*, exercidos pelas pressões do quotidiano e pelos vários fenômenos que cercam a sociedade. A questão moderna com o tempo mais uma vez já não se priva com as relações de trabalho, isso porque o tempo já tomou posse de todos os aspetos da vida, e é avivado pela grande preocupação de usufruí-lo melhor, mesmo criando uma pressão temporal crescente. A implicação de querer ter melhor aproveitamento do tempo conecta-se ao modelo do *presentista*, dialogado por Baldi (2011b), e emplaca-se um ambiente de contínua preocupação e sensação de não conseguir ter os objetivos concluídos, isso porque o tempo nunca parece bem aproveitado, e novos conflitos são criados a partir da ideia de um tempo multifacetado.

⁷ Referência à teoria de Gerhard Schulze (1992) sobre a temporalidade de curta perspectiva e sobre o domínio sobre o efêmero, dos escritos de: *Die Erlebnisgesellschaft: Kultursoziologie der Gegenwart*.

El presente parece ser una condena que al mismo tiempo nos garantiza la sensación de la ubicuidad y la participación. Paradójicamente, figados en el “todo, ahora!” tememos la ilusión de ser co-protagonistas, baste con pensar en el tiempo pasado delante de nuestras pantallas (portátiles o no). (Baldi, 2011b)

A fragmentação de um tempo moldável permite uma estrutura individualizada no que consiste a organizar o quotidiano da forma que se queira. Os diferentes afazeres diários são preenchidos de forma singular e acompanhados por estruturas tecnológicas que organizam as diferentes agendas, dado o carácter unicista se comparado com os compromissos e a divisão do tempo de outro indivíduo. A pluralização e a crescente procura da tecnologia integram-se de forma não linear, mas, ao contrário de décadas atrás, a automatização e a distribuição do que se quer fazer no dia é norteado pelos diferentes aparelhos de tecnologia, sejam eles computadores, telemóveis e tantos outros dispositivos-ecrã. A fluidez com que se consagra os tempos hipermodernos que Lipovetsky aborda também especulam a velocidade de transição no quotidiano. As atividades do dia-a-dia são cada vez mais urgentes, a pressa em obter resultados e a sensação de um dia curto são sintomas de uma sociedade acelerada que está cada vez mais guiada pela rapidez dos resultados, principalmente relacionados à informação. Araújo (2011) afirma que a relação entre o tempo e os *media* se faz, desta forma, de modo visível, e a rapidez e fruição das informações são pautadas por dispositivos mobilizados no sentido de reduzir os compassos de espera. “De um ou de outro modo, à rotina imperante do quotidiano acresce o insidioso poder dos *media* na constituição do mesmo quotidiano desta feita preso no (do) ecrã” (Araújo, 2011, p. 34).

A redefinição do tempo para as diferentes atividades diante dos novos *media* origina mudanças na forma como se encara o quotidiano. As diluições das fronteiras dadas pelos usos da tecnologia intencionam a forma corriqueira que tantos suportes o fazem e traz à luz de forma ágil e presente a resolução das tarefas que podem ser feitas por aparelhos eletrónicos e hiperconectados em rede. A urgência propicia o que Innerarity (2011) explana ao falar das novas tecnologias da instantaneidade, uma cultura do presente absoluto sem profundidade temporal; “época fascinada pela velocidade e superada pela própria aceleração” (2011, p. 35). O *status quo* de tantos processos rápidos, fluídos acaba por não ter fim. A necessidade de estar presente e ter um aproveitamento máximo das informações cria novos paradigmas em relação aos objetos tecnológicos e a forma como é despendido o tempo. A reconfiguração do presente molda-se num quotidiano

heterogéneo por parte da sociedade, que usa os mesmos mecanismos de sociabilidade como tecnologias, porém de forma singular. Enquanto a mudança para novos horizontes se delinea no atual século, a absorção de tantos processos rápidos acaba por ser deixada em lacunas no que se refere à reflexão, isso porque o maior fator de uma sociedade hipermoderna é a velocidade a que os processos se concretizam e a sensação do que é urgente ser feito. O consumo no seu significado mais amplo é vinculado às ferramentas que nos acompanham no dia-a-dia, seja no que condiz aos eletrônicos como telemóveis, *tablets*, computadores e outros tantos que possuem tecnologia de conexão instantânea, firmados e conectados ao extenso mundo dos novos *media*, o que percebe novas relações entre tempo e espaço.

2.2. Aceleração dos tempos contemporâneos

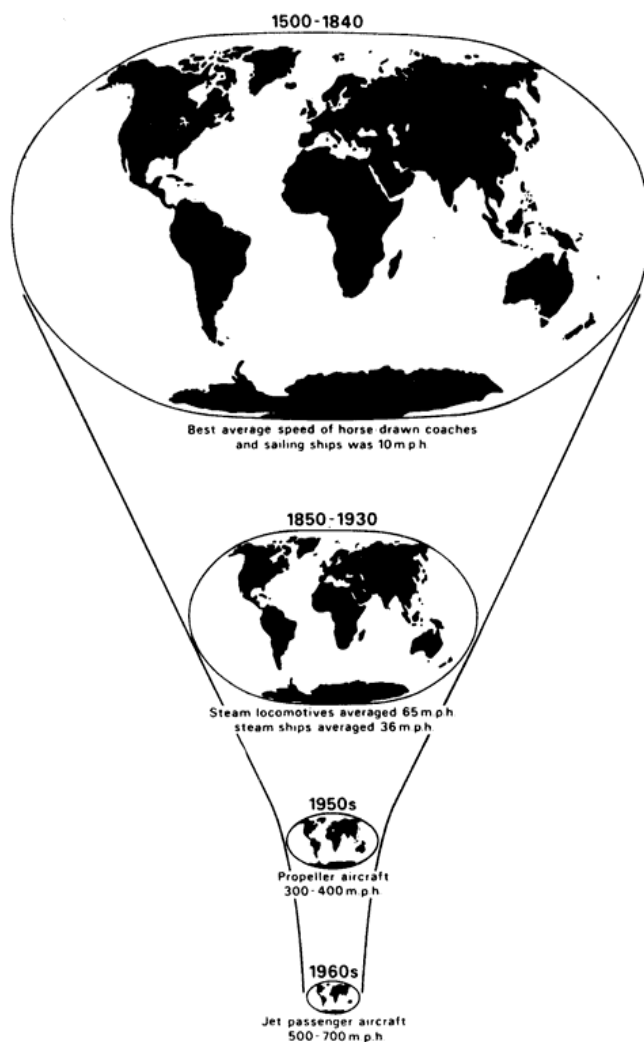
Ao longo dos últimos anos e dos séculos, “as telecomunicações são de fato responsáveis por estender de uma ponta à outra do mundo as possibilidades de contato amigável, de transições contratuais, de transmissões do saber, de descoberta pacífica das diferenças” (Lévy, 1999, p. 14), sendo que as relações do uso dos novos *media* criam uma nova relação com o tempo. Couldry (2015) destaca que as potencialidades dos novos formatos técnicos propiciam uma nova conexão entre a experiência temporal e o uso dos *media*, e explora que com o avanço das tecnologias a percepção perante a velocidade oscilou de forma brusca no que se refere ao tempo e exemplifica:

a transição entre a era pré-telégrafo à era do telégrafo assistiu à transformação do período em que mensagens de longa distância entre continentes poderiam levar, digamos, 6 meses para o período em que poderiam ser comunicadas em 10 minutos, o que corresponderia a uma aceleração de 25.920 vezes! Por outro lado, se considerarmos o salto entre a era do telégrafo (ou mesmo o fax) e a era da internet, isso envolveria uma mudança de comunicação transcontinental (por exemplo, de documentos longos) da ordem de 10 minutos para comunicações que são completadas em prazos de 1 segundo ou menos: uma aceleração de somente 600 vezes. (2015, p. 66)

A diminuição e diluição das fronteiras exemplificada por meio das novas tecnologias de comunicação também pode ser vista no caráter físico no decurso dos últimos séculos. O ideal construído por McLuhan na década de 1960 sobre o conceito “aldeia global” explora justamente o atual exemplo de Couldry (2015), indicando que as tecnologias eletrônicas tendem a encurtar as distâncias e o progresso tecnológico, transformando a grande extensão do mundo em situações que ocorrem numa aldeia por exemplo, um mundo de certa forma interligado a tudo e a todos. A compreensão desse fenómeno é exemplificada por Harvey (1990), que propõe uma forma de delimitar a compreensão dos tempos e espaço, tendo um modelo intitulado de “shrinking map of the world” (**figura 2**), que representa a reestruturação global, estendendo-se também às configurações de relações sociais, laborais e familiares. O autor define metaforicamente a diminuição do mundo exemplificando a partir dos meios de transporte utilizados em diferentes épocas, ou seja, a forma como a evolução tecnológica permitiu um encurtamento entre o tempo para chegar aos destinos através de diferentes meios de transporte. Assim, entre 1500 a 1840 a velocidade média de carruagens puxadas por cavalos e de veleiros era de 10 milhas/hora (cerca de 16km/hora); entre 1850 e 1930, a velocidade média das locomotivas a vapor já era de 65 milhas/hora (104 km/hora) e dos barcos a vapor era de 36 milhas/hora (57 km/ hora); nos anos 1950, as aeronaves a hélice atingiam 300 a 400 milhas/hora (482 a 643 km/hora); nos anos 1960, os aviões de passageiros a jato atingiam os 804 a 1.126 km por hora (entre 500 e 700 milhas/ hora)⁸. A infraestrutura desenvolvida em Portugal também sofreu modificações no plano dos transportes da década de 1980, tendo uma expansão crescente nas rodovias que interligam o país, além da implementação na década de 1990 dos comboios de alta velocidade Alfa Pendular (atinge velocidade máxima de 220km/h), veículo que permite fazer viagens entre países da União Europeia.

⁸ Foram utilizados na integra conversões de unidade explanadas por Melro (2013) sobre o modelo de Harvey (1990).

Figura 2. Mapa de redução do mundo.



Fonte: Harvey (1990, p. 241)

Harvey (1990) alega que a crescente apropriação dos espaços e encurtamento dos tempos para deslocamento e comunicação cria uma redefinição sobre o tempo e espaço, visto a influência dos avanços tecnológicos em diferentes setores na sociedade, e afirma:

As space appears to shrink to a 'global village' of telecommunications and a 'spaceship earth' of economic and ecological interdependencies and as time horizons shorten to the point where the present is all there is, so we have to learn

how to cope with an overwhelming sense of compression of our spatial and temporal worlds. (1990, p. 240)

O percurso atual da sociedade hiperconectada move-se em direção a uma diminuição de escalas físicas cada vez mais abrangentes e um aumento nos espaços digitais, o hiperespaço. Apesar da sensação de uma sociedade menor devido à conta das facilidades das conexões físicas, como por exemplo os transportes cada vez mais ágeis, o universo digital por sua vez, está cada vez maior. Não é surpresa que a cada dia se produza cada vez mais informação nas redes e o filtro acaba por ser os grandes conglomerados empresariais, redes de sociabilidade *online* que são detentores destes espaços. Os utilizadores da Internet estão cercados de contas individualizadas em diferentes contextos, desde os *e-mails* pessoais até às redes como o *Facebook* e *Twitter*, espaços pessoais de compartilhamento de informações, fotos, vídeos e o que desejar ser publicado e inserido no mundo dos bytes. A ampliação do espaço e aceleração do tempo tornam-se características do mundo atual. “O espaço amplia-se enquanto o tempo se acelera: eis como poderíamos sintetizar o fenómeno. Ou ainda: o tempo tende a aniquilar o espaço” (Innerarity, 2011, p. 40). Em alusão a este fenómeno, Levy (1999) utiliza do trecho bíblico sobre a história de Noé e sua arca para explicar sobre o “dilúvio informacional”. Na versão do autor, nós somos Noé e conseguimos enxergar diversas arcas diferentes, e nelas está uma diversidade que se quer preservar. Este segundo dilúvio não terá fim, “não há nenhum fundo sólido sob o oceano das informações” (Lévy, 1999, p. 15), tendo ciência que as informações que são colocadas na internet de alguma forma permanecerão nela e não se consegue controlar aquilo que está em domínio digital, é como querer segurar uma corrente com as mãos.

As transformações digitais e os novos media são potencializadoras de grandes mudanças no quotidiano. Couldry (2015) explica que o universo digital modela a experiência de tempo e define pontos conectores entre as novas tecnologias e a experiência temporal. Dividido em três partes, o autor refere-se inicialmente, à intensidade das atividades no quotidiano seguindo para o segundo ponto que são os resultados dessas interações com outras pessoas, nomeando esse conjunto de práticas como “apropriação temporal” (Couldry, 2015, p. 66). O terceiro ponto trabalhado pelo autor aborda o conceito de Christensen & Røpke “manutenção das coisas juntas”:

Como as infraestruturas digitais (de transmissão, armazenamento, recuperação, representação e assim por diante) aumentam nossa habilidade para conectar diferentes atividades e para ajustar algumas atividades à luz do passado ou outras atividades previstas, tornamo-nos responsáveis e encarregados, em uma escala cada vez maior, de “manter as coisas juntas”: considerar em nossas ações e decisões o conhecimento que presumidamente temos sobre o que alguém (próximo ou nem tanto) fez um dia atrás ou o que eles precisarão fazer amanhã. (Couldry, 2015, p. 67)

Os pontos levantados por Couldry (2015) delineiam o caráter de mudança em relação à percepção das tecnologias digitais e à mudança de tempo no cotidiano. As práticas sociais, sejam individuais, sejam articuladas com outras práticas, criam conexões distintas com o presente. Nesse sentido, o *status* do tempo é compreendido em função da agilização pelas conexões cada vez mais rápidas dadas pela tecnologia, e as inquietações culturais são vistas através da aceleração dos processos. O mundo moderno acaba por ser uma teia acelerada desses processos, e, estar em movimento constante define a sua matriz genética, com a aceleração como motor de operação e a velocidade como a linguagem cotidiana (Duque, 2012, p. 119).

Não obstante das significativas mudanças na estrutura social em diferentes níveis físicos e digitais, a velocidade dos processos diários torna-se uma moeda que possui um peso significativo nas tarefas do cotidiano. Assim como os exemplos acima dados dos meios de transporte e do telégrafo, a era digital também cria suportes cada vez mais ágeis e que “economizam” o tempo de espera. Hoje temos tecnologias que permitem realizar tarefas cada vez mais rapidamente, como exemplo podemos citar os computadores e telemóveis que possuem processadores que comunicam cada vez mais rapidamente ao abrir um *software* ou aplicação, sendo que se torna necessário ter produtos com novas tecnologias para acompanhar as atualizações de mercado, que tempos em tempos são mais sofisticados para o consumo.

Não é imaginável mais esperar minutos para ligar um aparelho de telemóvel e fazê-lo funcionar ou esperar muito tempo para aceder a uma página de Internet, quanto mais esperar para carregar um vídeo numa plataforma *online*. Também se pode falar da velocidade de receção e envio de dados das prestadores e operadores de

telecomunicação. A Internet é comercializada por velocidade de tráfego de dados. Pode-se optar pela recepção de mais velocidade de dados e paga-se por isso, e uma cultura do instantâneo e de “tempo real” instaura-se, ou seja, cria-se “um sentimento de simultaneidade e de imediaticidade que deprecia sempre mais as formas de espera e de lentidão” (Lipovetsky & Charles, 2015, p. 66).

- A densidade do presente é baseada numa medição da cultura do presente incessante e é definida por Innerarity (2011, pp. 37–38) em relação ao campo semântico da aceleração através de três dimensões:
- Técnica. Refere-se ao movimento das pessoas, dos bens e das informações, bem como às velocidades de produção e transformação da matéria em energia e serviços.
- Da mudança social. É o ritmo com que se modificam as formas de ação e as orientações da sociedade.

Do ritmo vital. É uma consequência da escassez dos recursos temporais, ou seja, a quantidade de coisas que se deseja fazer está acima das possibilidades técnicas devido ao crescente aumento da aceleração dos processos, dando sempre a sensação de falta de tempo para concretizar as tarefas no cotidiano.

Ainda para o autor, essas dimensões concentram-se nos meios de comunicação, geradores de imediatez e que configuram uma cultura da urgência que traz o imediato sempre como necessidade em primeira instância. A exemplo disso verifica-se uma onnipresença do tempo por meio de mecanismos em forma de “*zapping, fast, flash, clips, spots, surfing*, mas também nas terapias e no entretenimento ou nos serviços de urgência nas 24 horas do dia” (Innerarity, 2011, p. 42).

Os contornos atuais da sociedade estão a ser modelados pela presença de diversas tecnologias e culturas que se instalam no cotidiano. As modificações de uma sociedade em aceleração contínua também possuem o movimento contrário, o de desaceleração dos tempos. Dentro dos ditames da urgência e do desempenho, existem diversas correntes contra a aceleração frenética. Exemplo disso são os movimentos como *slow food*, surgido em 1986, que procuram abrandar os ritmos cotidianos e aproveitar de forma mais lenta e com qualidade (Lipovetsky, 2016, pp. 69–70).

Os limites naturais são tecnologicamente superados, mas a tecnologia também possui pontos relativos à sua própria superação. O desenvolvimento industrial também passou por diversas fases para chegar ao atual *status* e uma estabilização começa a ser superada pela própria tecnologia que abre espaço para o novo. Além das criações das diversas técnicas, existem outros pontos a serem discutidos como as bases culturais e sociais, questões políticas, abrandamento e estagnação da economia que desaceleram a sociedade de aceleração ativa. Nesse sentido, “descrever a nossa sociedade com base unicamente na aceleração é uma simplificação que não tem em conta as suas ambivalências” (Innerarity, 2011, p. 38), mas evidencia-se que o ponto atual da sociedade é baseado num tempo de urgência, imediatez, e o condicionamento do uso do tempo é reconfigurado conforme as diferentes necessidades, sejam elas guiadas pela tecnologia ou não. Nessa perspectiva, Han (2016) explana que a aceleração dos tempos modernos na nossa atualidade é a experimentação de sintomas de uma dispersão temporal, fruto de uma dissincronia que gera um sentimento de uma vida acelerada e cujo o tempo está sem rumo, mas isso não se dá somente no que é acelerado, se dá num todo.

2.3. Uso social do tempo

A reorganização dos tempos na sociedade ocorreu de forma profunda e uma reestruturação acontece em diversos âmbitos: laborais, escolares, familiares e de lazer na sociedade hipermoderna. É notável que ao longo dos séculos existiu uma convergência sobre a caracterização do tempo e sua função dentro da sociedade. As modificações e as lutas sociais nos últimos séculos permitiram uma nova orientação sobre os direitos civis e o “tempo de consumo” apropriou instâncias, tendo um papel importante sobre o uso social do tempo. A estruturação dos quadros temporais nas sociedades Pós-Revolução Industrial ganha novos formatos perante o uso social do tempo. Articulações da sociedade hipermoderna têm destaque ao se referir ao tempo estabelecido no quotidiano, aos contornos que são dados de um tempo que não se limita somente à ideia fabril, ao contabilizado, cronometrado e de simples direito ao trabalhador que goza de um período para se comprometer com diversas atividades.

Santos (2002) relembra que o grande crescimento de diversos setores, inclusive o *boom* terciário visto na viragem do século passado para o atual também é marca de grandes mudanças na sociedade mundial, inclusive em Portugal, que está a consumir e fazer uso cada vez mais de tecnologias no seu quotidiano. E afirma sobre a revolução no consumo pós-moderno no âmbito familiar que “hoje, a família é uma justaposição de

mosaicos de vida, que se reflectem, também, sobremaneira, no âmbito das suas relações sociais. Uma família passa a ser o ponto de encontro dos gostos filtrados separadamente pelos seus membros” (Santos, 2002, p. 44).

As mudanças de paradigmas da sociedade pós-moderna vão de encontro aos comportamentos de consumo, sejam individuais ou familiares, e o contexto do tempo torna-se figura importante para regular o uso do tempo. Conceitos como ócio, tempo livre e lazer começam a surgir para delimitar o tempo de que fazemos uso, e à partida parecem referir a mesma coisa, no entanto, eles referem-se a diferentes aspetos sociais.

Inicialmente, é necessário delinear sobre o tempo livre. Partiremos do conceito de Munné (1980), que categoriza o ‘tempo livre’ como uma esfera do tempo social relacionada às vontades do ser humano. Adorno (2002 [1946], p. 62) relembra que a expressão ‘tempo livre’ na modernidade era usualmente associada ao ócio, ou seja, socialmente assimilava-se à questão do privilégio do trabalhador. Isso porque o qualitativo livre cria a dualidade entre livre e ocupado, sendo remetido comumente aos aspetos laborais, que pode também ser revisto no tópico.

O ócio, por sua vez, numa amplitude de seu conceito é “*una experiencia gratuita, necesaria y enriquecedora de la naturaleza humana*” (Cuenca, 2000, p. 15), estendendo-se em duas perspetivas: objetivas; interligadas as questões temporais como o tempo dedicado a algo ou em atividades, e, subjetivas; levam em questão a satisfação e a experiência vivida. Para o autor, dentro da Sociologia criou-se um produto que é a relação do ócio ao tempo, difundido a partir da segunda metade do século XX até meados dos anos de 1980 que relaciona o trabalho com o ócio, ignorando as relações das perceções psicológicas envoltas no conceito. Neste contexto, Codina (2002) define o ócio como o processo de compensação no qual o sujeito dispõe de maior liberdade de comportamento para satisfazer os desejos e necessidades pessoais que são frustrados no quotidiano.

O consumo e uso do tempo livre também são apropriados noutras formas além do ócio. O lazer, por exemplo, torna-se parte de uma cultura de massas que se especializa nos prazeres individuais e coletivos, assim “o lazer não é apenas o *quadro* dos valores privados, é também uma realização de si mesmo” (Morin, 2015, [1962], p. 89). Santos (2002) mapeou formas de lazer do século XX (**Tabela 2**) em particular a década de 1960 e verificou dualidades e ambiguidades pelas diversas características das classificações.

Nas três tipologias, os grupos de atividades correspondem às situações que estão mais associadas à experiência do lazer, embora a última classificação do *Multi-National Time Budget Research Project* sistematize pontos como “vida social” que não são propriamente ações do tempo fora do trabalho. Apesar da classificação parecida de ambas as tipologias, é necessário entender que o lazer moderno se comparado com o da década de 1960 sofreu modificações e remodelações perante o cotidiano atual.

Tabela 2. Tipologias do lazer (Maw, Kaplan e Multi-Nacional Time Budget Research Project)

Tipologia de Maw	Tipologia de Kaplan	Tipologia do <i>Multi-National Time Budget Research Project</i>
Conversa, festas Desporto e jogos Teatro Jantar e beber fora de casa, <i>Do It Yourself</i> , jardinagem, conduzir por prazer Divertimentos passivos, repouso, TV, rádio, leitura <i>Hobbies</i>	Sociabilidade Associação Jogo Arte Movimento Imobilidade	Vida social Conversa Organizações Desporto Cinema e teatro Passeios a pé Descanso TV, rádio e leitura <i>Hobbies</i>

Fonte: Santos (2002, p. 47).

A escolha pela forma como é utilizado o tempo acaba por se individualizar cada vez mais. Mesmo tendo distinção das políticas em que o tempo está inserido, se a escolha é permitir um tempo para si ou preenchê-lo com atividades de lazer ou até mesmo de ócio fica ao critério da individualização pessoal. A partir disso evidencia-se a questão do tempo como mercadoria. Um exemplo é o fenómeno atual da produção de equipamentos eletrónicos com acesso à Internet que permitem ‘ganhar’ mais tempo. No entanto, paradoxalmente essas tecnologias acabam por preencher o tempo disponível com mais atividades e afazeres (Aquino & Martins, 2007, p. 481).

2.4. Uso de dispositivos-ecrã e o uso do tempo

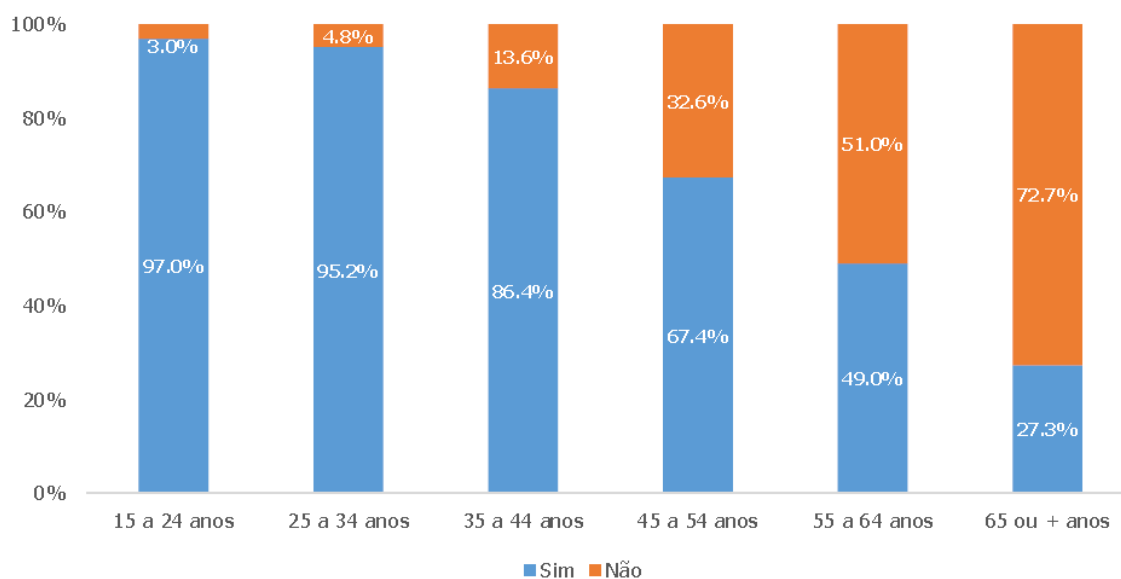
As mudanças no curso das tecnologias acompanham e acompanharão as diferentes gerações que vieram e estão a vir, numa paisagem de novos *media* digitais sendo alicerçados por outros *media*, contínua ou descontinuamente, formando arranjos complexos e híbridos (Almeida, Alves, Delicado, & Carvalho, 2013, p. 347). A massificação

e a quantidade de atributos envolvidos nessas tecnologias permeiam o quotidiano e é frequente associar o uso e uma literacia digital com os indivíduos que estão mais presentes com a tecnologia, principalmente aos jovens nascidos nesse período de grande variedade de produtos e serviços. Ao falar nas características dadas pelas diferentes gerações que estão sempre em progressão, procuramos neste subcapítulo não focar em conceções que dualizam e procuram atributos qualitativos para mostrar as diferenças intergeracionais, mas sim evidenciar através de alguns exemplos como a ciência, principalmente as ciências sociais aplicadas, nomeiam os fenómenos geracionais dos indivíduos nascidos a partir do final da década de 1980 em diante, período de grande influência e convergência no modo de utilização dos novos *media*/ecrã pelos jovens.

O Instituto Nacional de Estatística (INE) realizou, pela primeira vez, em Portugal em 1999 uma pesquisa nacional de aspeto representativo sobre o uso do tempo das crianças compreendidas entre os 6 e 10 anos. Teixeira e Cruz (2006) usam o mesmo formato⁹ que o INE utilizou, sendo produzida uma análise comparativa sobre o uso do tempo dos anos 1999 e 2006. A convergência do uso do tempo no quotidiano é vista em diversos exemplos da pesquisa efetuada neste intervalo de 7 anos. As crianças têm diminuído a média de tempo para dormir (26 minutos) e também a média de tempo para atividades de estudo. Outro fator diferenciador é o aumento das atividades de vida social e entretenimento. As atividades com passatempos e jogos cresceram de forma muito significativa se comparado com as crianças de 1999, sendo o tipo de lazer também diferente, com a entrada de jogos eletrónicos, tendo em consideração que as crianças e jovens de hoje também acabam por ter diferenciações no que consiste ao tempo e sua utilização. Um exemplo disso é a presença e as práticas de consumo das tecnologias que modificam mundialmente as formas como se processam as relações sociais, de conexões fluídas, dinamizadas por meio da Internet principalmente. As sociabilidades e as formas de lazer ganham destaque com a redução progressiva do tempo de trabalho, fruto de uma convergência que produz tempo para dedicar a si (Lipovetsky, 2016, p. 51). Também como parte deste fenómeno, em 2014, é realizado em Portugal o relatório *A Internet e o Consumo de Notícias em Portugal 2015* (**figura 3**). A partir da pesquisa constata-se que 67,3% portugueses acedem à Internet. E filtrando a idade dos jovens que têm entre 15 e 24 anos, 97% utilizam este recurso, contrastando com apenas 27,3% dos inquiridos do escalão etário mais velho, com 65 ou mais anos.

⁹ O modelo utilizado é uma adaptação do *Harmonised European Time Use Surveys* (HETUS)

Figura 3. A Internet e o consumo de notícias online.



Fonte: ERC 2014: Públicos e consumos dos media. OberCom. <http://www.erc.pt/pt/estudos-e-publicacoes/relatorios-de-regulacao/relatorio-de-regulacao-2014>, consultado a 25 de maio de 2015.

A grande gama de produtos tecnológicos hiperconectados permite diferentes modos de sociabilização e práticas no quotidiano. A comunicação em rede torna-se o resultado combinado das ações da globalização na comunicação e da mediação da rede em si, ou seja, a estrutura da comunicação em rede está de acordo com a apropriação social e vinculada aos diferentes aparelhos e tecnologias de interação). Coligado com as questões culturais, o consumo das tecnologias também é evidenciado em diferentes gerações, principalmente nos mais jovens, que possuem uma educação de apropriação das tecnologias digitais. Mannheim (2009) compreende que geração é caracterizada por diversos fatores qualitativos, como o sentimento de pertença e a partilha de valores comuns entre membros da mesma geração ou o seu contraste, e não somente a ideia de fatores quantitativos como a idade ou a década de nascimento. Nessa perspetiva, Scott interpreta que existe uma simultaneidade de processos hierarquizados operados pelos diferentes *habitus*, que vão de encontro com as transformações familiares e históricas em processo, assumindo que geração são simplificações das relações sociais ou de idade (Scott, 2010, p. 252).

2.4.1. A geração dos hiperconectados

A ideia de uma sociedade técnico-científica é pautada a partir do início dos anos 2000. Boyd (2015) ao fazer estudos sobre o comportamento e a vida dos adolescentes americanos, fez uma investigação sobre as diversas conceptualizações adotadas nesta última década e concluiu sobre a massiva disseminação do termo “nativos digitais” para referir a geração atual. De acordo com a autora, surge um eco a partir de 2010 sobre o termo nos EUA e a apropriação segue em diversos âmbitos sociais. Numa perspetiva lógica, se um jovem nasceu com acesso direto às tecnologias digitais e hiperconectadas, pode-se assumir que ele é um nativo digital, mas ao fazer essa associação também se assume que quem não nasceu nessa geração não é um nativo. Antes disso, o conceito começa a ser difundido por diversos autores e em diferentes momentos, tendo referências por exemplo da literatura por John Perry Barlow¹⁰, em 1996, e Douglas Rushkoff também no mesmo ano. Ambos usam a linhas de pensamento semelhantes, empregando o conceito de nativos digitais para saudar as crianças na era digital e “imigrantes digitais” aos mais velhos. Em 2001, o termo é empregado por Marc Prensky¹¹ para salientar as diferenças digitais entre os jovens e as gerações mais antigas e assim surgem outras referências que datam espaços temporais na mesma década (Boyd, 2015, pp. 208–209).

Simetricamente a repercussão dos nativos digitais, termo também utilizado e disseminado por Tapscott (1998), evidenciam as características geracionais relativas aos jovens com acesso à internet e as relações com a cultura e os novos *media* como parte da geração Y ou *Millenium* (1977-1997). O autor alega que os jovens assimilam a tecnologia de maneira muito mais rápida, pois cresceram com ela, mudando os padrões de comportamento e criando culturas digitais, constituindo a *net-generation*. Crítico a esta teoria, Buckingham (2008) também utiliza o mesmo termo, mas com ressalvas sobre a forma empregada por Tapscott. Para o autor, o terreno da tecnologia não pode ter uma visão essencialista e simplista que é responsável pela mudança de comportamentos e valores sobre o utilizador.

Rushkoff (1996) delinea o conceito *screenagers*, alusão aos jovens de 12 a 18 anos que possuem afinidade para a comunicação eletrónica via aparelhos-eocrã, como televisão, computador e telefone. Já nos anos 2000, outros termos foram intitulados.

¹⁰ O termo *nativos digitais* é utilizado por Barlow (1996) no Fórum Económico Mundial de Davos, no texto *A Declaration of the Independence of Cyberspace*.

¹¹ Em estudos mais recentes Prensky deixa de utilizar a distinção entre nativos e imigrantes digitais e emprega um conceito mais próximo da sociedade atual; *digital wisdom*.

Drotner (2000) numa perspetiva de demonstrar o crescente aumento de uso das tecnologias digitais e dos novos *media*, aplica o termo geração multimédia para descrever os atuais jovens. No mesmo contexto, outros autores trabalham com a ideia de *medias* participativos e de criação de conteúdo. Manovich (2002) emplaca com o conceito da geração *Flash*, alusão à estética do *software Flash player*. Para o autor, essa geração é caracterizada pela capacidade de produção estética e cultural e divulgação a partir da Internet. Evers (2004), por sua vez, atribui o nome de geração C, em menção ao 'C' de Conteúdo, dada a grande produção textual e audiovisual que marca este período.

Rivoltella (2010) na leitura de Pinto (2005) sobre a *sociedade multi-ecrãs*¹², traça uma perspetiva da sociedade juvenil a partir de dimensões construtivas que destacam a reorganização das atividades no quotidiano, das questões cognitivas e lógicas em torno das relações sociais. Para o autor, a multiplicação e a co-presença dos ecrãs modificam os regimes de visualidade e as questões relacionadas ao saber.

A multiplicação das telas (ecrãs) comporta seja um crescimento exponencial da informação disponível como uma diminuição dos pontos de vista centrais. Dispor de uma quantidade maior de informação através de uma quantidade maior de telas significa contar com uma quantidade maior de pontos de acesso ao saber.
(Rivoltella, 2010, p. 4)

O delinear das construções sobre o conhecimento provocado pelas tecnologias é estendido pelas gerações e as formas de uso. Prensky, quase uma década mais tarde, retoma as questões envoltas aos nativos e imigrantes digitais e chega à conclusão que faz mais sentido falar de sabedoria digital (*digital wisdom*). "*Digital wisdom means not just manipulating technology easily or even creatively; it means making wiser decisions because one is enhanced*" (2009, p. 8).

A similaridade dos diversos conceitos tem em comum a presença da tecnologia. A direção dos conceitos permanece conectada com modelos diversificados, mas com o mesmo ponto de partida. Se traçarmos um paralelo dos pensamentos de Rushkoff (1996), Tapscott (1998), Pinto (2005), Lipovetsky e Serroy (2010), Rivoltella (2010) é possível caracterizar que vivemos numa sociedade de ecrã(s). Outros autores aqui citados como

¹² Pinto (2005) utiliza *sociedade multi-ecrãs* para destacar a multiplicidade de ecrãs e tecnologias, e foca-se nos estudos sobre a televisão e suas ecologias.

Drotner (2000), Manovich (2002), Evers (2004), Buckingham (2008) e Prensky (2009) por exemplo atribuem as funcionalidades e operacionalidades vividas nos novos *media* como cruciais para as sociabilidades e socialização.

O intuito de mostrar alguns dos vários autores citados aqui não é fazer uma cronologia completa dos conceitos até então usados, mas sim refletir sobre a existência de modificações em curso em relação os jovens nascidos nas últimas duas décadas. A rutura com as gerações mais antigas dá-se em parte como mostrado pelas tecnologias e pelas diferenças culturais que começam a se modelar em consequência de diferentes consumos. O tempo de uso com os ecrãs pelos jovens é orientado por sociabilidades diferentes de décadas atrás. Não é necessário ir distante historicamente para notar que as tecnologias mudaram a forma de interagir na sociedade, e as dinâmicas começam a se estruturar com base na experiência de utilização.

CAPÍTULO 3. PROCESSO METODOLÓGICO

3.1. Descrição de procedimentos

Realizar uma investigação que reflita a utilização dos objetos-ecrã no quotidiano dos jovens portugueses implica um acompanhamento não somente dos indivíduos isoladamente, mas também das sociabilizações envolvidas no quotidiano de forma mais abrangente. Neste capítulo, a atenção incide sobre a metodologia de investigação que se dará preferência para investigar a temática explorada nos capítulos anteriores, mais propriamente, o uso social do tempo e a utilização das tecnologias-ecrã por parte dos jovens nascidos a partir de 1998, em período escolar, matriculados nas escolas públicas, tendo idades compreendidas entre os 12 e 18 anos.

As etapas realizadas ao longo do processo de construção desta pesquisa baseou-se na procura de fontes de informação, bibliográficas e empíricas, sobre estudos já realizados sobre a mesma temática e que informassem sobre a(s) forma(s) como a problemática tinha sido abordada. Nesse sentido, foi necessário pesquisar artigos, reflexões e conteúdos dentro da área abordada para enriquecer sobre a utilização dos objetos-ecrã no quotidiano dos jovens portugueses, principalmente no eixo geracional e trabalhar com a revisão sistemática da literatura.

Neste capítulo, será feita uma abordagem aprofundada a todas etapas percorridas para a recolha e o tratamento de dados. A forma como se definiu a população-alvo e a amostra e que características foram tidas em consideração. Serão novamente mostrados os objetivos, gerais e específicos; as questões de partida, e subquestões e hipóteses. O enquadramento será realizado de forma mais aprofundada e será integrado ao modelo de análise seguido das técnicas de recolha de dados e dos elementos qualitativos e quantitativos deste capítulo.

3.1.1. Da população

A população-alvo é compreendida como a totalidade de elementos ou de unidades de um conjunto considerado dentro da investigação (Quivy & Campenhoudt, 2005, p. 160). Neste caso, compreende-se os estudantes portugueses com idades entre os 12 e os 18 anos, nascidos pós-1998 e matriculados no ensino público português.

As características de delimitação da população-alvo foram definidas de acordo com a Base de dados Portugal Contemporâneo - PORDATA, contemplando dois grupos: alunos do 3º ciclo do Ensino Básico, no qual se compreende como o nível de ensino básico obrigatório com duração de três anos letivos e que, geralmente, tem alunos com idades entre dos 12 e os 14 anos. Corresponde aos 7.º, 8.º e 9.º anos de escolaridade. O segundo grupo compreende o Ensino Secundário, também obrigatório e com a duração de três anos letivos (10º, 11º e 12º anos), com alunos que, geralmente, têm idades entre os 15 e os 18 anos.

Ambos os grupos escolares são baseados na Classificação Internacional Tipo da Educação (CITE ou ISCED em inglês) da UNESCO. Em 2014, o número de estudantes matriculados no ensino público português¹³ era de 1.687.590, sendo 335.894 estudantes no 3º ciclo e 305.613 no Ensino Secundário.

3.1.2. Descrição da população

A divisão que se considerou para a aplicação da metodologia foi a NUTS (Nomenclatura das Unidades Territoriais para Fins Estatísticos), sendo um sistema hierárquico de divisão do território em regiões, dividido em três níveis, em Portugal. Foi utilizada a NUTS II para compreensão da Região Autónoma dos Açores e Região Autónoma da Madeira e para regiões continentais: Norte, Centro, Área Metropolitana de Lisboa, Alentejo e Algarve. O **Cartograma 1** permite ter uma perceção da Divisão Territorial de Portugal e de como foi elaborada a definição da amostra considerando essa divisão.

¹³ Os dados da Direção-Geral de Estatísticas da Educação e Ciência (DGEEC) foram extraídos da sua última atualização feita em 2014. Até o término desta dissertação não foram atualizados dados de 2015 e 2016 com o perfil dos estudantes do ensino público em Portugal.

Cartograma 1 . Divisão territorial para fins estatísticos (NUTS III)



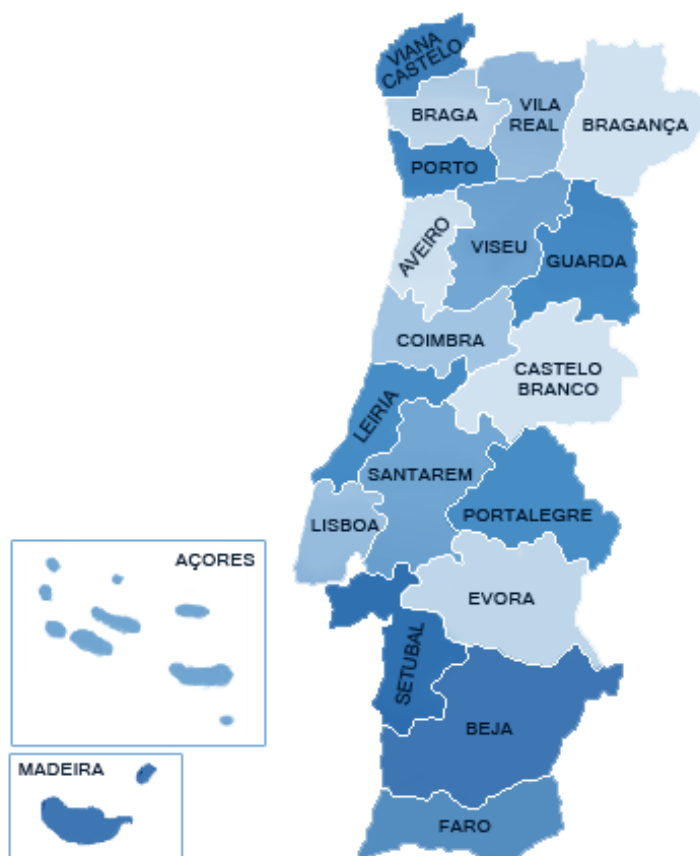
Fonte: (NUTS 2013: As novas unidades territoriais para fins estatísticos, 2015, p. 5)

3.1.3. Da amostra

Para caracterizar os comportamentos de conjunto que interessam nesta pesquisa foi delimitada a amostra, sendo “parte ou subconjunto de uma população ou universo” (Carmo & Ferreira, 1998, p. 209). A base da amostra foi guiada pelo modelo de análise

macro do NUTS II e subdividida depois pelos distritos de Portugal, sendo eles totalizados em 18 distritos administrativos e 2 regiões autónomas. No **cartograma 2** é possível verificar a divisão entre os distritos e as regiões autónomas.

Cartograma 2. Divisão administrativa de Portugal. Distritos e regiões autónomas



Fonte: http://sefstat.sef.pt/img/Distritosnew/mapa_completo.png, consultado em 10 de maio de 2016

Como existe uma grande extensão no país além de uma população-alvo grande, não é possível estudar a sua extensão máxima, por isso optou-se por uma amostra para estudar componentes não estritamente representativas, mas características da população (Quivy & Campenhoudt, 2005, pp. 161–162).

O procedimento inicial adotado para recolha de dados foi o *focus group*, realizado em Aveiro, capital do distrito situada na Região Centro. Foram realizados três *focus groups* com estudantes portugueses nascidos pós-1998, constituindo os seguintes grupos:

- Estudantes do 3º ciclo do Ensino Básico, 7º ano escolar: seis indivíduos (dois do sexo masculino, quatro do sexo feminino);
- Estudantes do 3º ciclo do Ensino Básico, 8º e 9º anos escolares: nove indivíduos (dois do sexo masculino e sete do sexo feminino);
- Estudantes do Ensino Secundário, 12º ano escolar: doze indivíduos (doze do sexo feminino).

Numa segunda fase foi elaborado o inquérito por questionário. O modelo adotado segue as indicações da divisão territorial NUTS II no que consiste à amostra, tendo sido selecionados dois agrupamentos de escolas públicas por distrito em todo território português.

A aproximação aos inquiridos fez-se através dos agrupamentos de escola, e, posteriormente por meio de pedido de preenchimento dos questionários *online*. O número total de agrupamentos escolares incluídos foi de 40, tendo em conta as dificuldades de disponibilidade dos representantes dos agrupamentos e das escolas selecionadas (cf. *Anexo I*)¹⁴.

3.1.4. Da questão de investigação

Ao seguir as sugestões de Quivy e Campenhoudt (2005) sobre a questão de partida na investigação, o tratamento implica em trabalhar um guião que consiga ter na sua conceção clareza, exequibilidade e pertinência, ou seja, “uma boa pergunta de partida deve ser tratada” (Quivy & Campenhoudt, 2005, p. 34).

A pergunta que marcará o início da investigação é a seguinte:

Como é que o uso dos dispositivos-ecrã intervém no modo de estruturação que os jovens em Portugal fazem do uso social do tempo?

É objeto perceber se a utilização dos dispositivos-ecrã (televisão, computador, *tablet*, telemóvel) pelos jovens portugueses intervém ou não na estruturação do tempo quotidiano em diversos contextos: escolar, lazer, entretenimento, informacional e outros,

¹⁴ A realização do estudo teve as escolas como entidades parceiras, ou seja, colaborantes como mediadoras. Implicou o pedido de autorização à Direção-Geral de Educação (DGE), Ministério da Educação (ME).

que pluralizam as relações sociais. Salienta-se que a questão de partida teve implicações na construção dos instrumentos de recolha de dados e foi em função dela que se desenvolveu todo o estudo, bem como as conclusões.

3.1.5. Dos objetivos

Para enunciar a questão de partida, seguiu-se o modelo de atuação explanado por Quivy e Campenhoudt (2005), que consistiu em referir os objetivos da investigação.

São os seguintes objetivos:

O₁: Analisar a forma como a tecnologia-ecrã se tornou fundamental nas sociabilidades do quotidiano do público juvenil português.

O₂: Perceber como o uso dos ecrãs é associado ao uso social do tempo dos jovens (12-18 anos).

O₃: Analisar a utilização das tecnologias-ecrã pela população juvenil em Portugal.

O₄: Compreender a forma que é utilizada a tecnologia-ecrã na geração pós-1998.

O número de objetivos está diretamente relacionado com a dimensão da investigação. Por se tratar de uma análise com várias dimensões de estudo – sociabilidades, uso social do tempo, geração e contextos interdependentes, optou-se pelo alargamento dos objetivos do trabalho.

3.1.6. Das hipóteses de investigação

A organização da investigação gira em torno das hipóteses, fase em que se alicerça a reflexão teórica inicial, sendo “um fio condutor particularmente eficaz” que dá amplitude e assegura a coerência entre as partes do trabalho (Quivy & Campenhoudt, 2005, pp. 119–120).

As hipóteses da investigação são:

H₁: A utilização dos ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens portugueses.

Esta hipótese parte do pressuposto que a utilização de ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens. Os jovens portugueses em geral têm um contacto diário com ecrãs (telemóvel, televisão, *tablet*, computador fixo, portátil) e a partir deles podem interagir e criar sociabilidades. São inúmeras as possibilidades de interação digital presentes nesses dispositivos.

H₂: O ecrã torna-se um objeto omnipresente nas relações sociais, sendo registado o seu uso no quotidiano para diferentes tarefas.

A utilização dos ecrãs no quotidiano apresenta-se de forma ativa nas relações sociais para diferentes tarefas. A consciência de utilizar os dispositivos físicos é minimizada pelas funções das tecnologias. Vanderbeeken (2010) infere que os ecrãs se tornam objetos omnipresentes nas relações do quotidiano, e, na mesma direção Lipovetsky (2016) explana sobre uma civilização do ligeiro, marcada pela diminuição e leveza das tecnologias e por dinâmicas de desmaterialização dos objetos.

H₃: O uso social do tempo é associado à utilização de dispositivos-ecrã em diferentes contextos no quotidiano.

A contextualização do quotidiano atual é marcada por diversas relações sociais que, em suma, se parte do pressuposto a que o uso social do tempo é associado. Desde o entretenimento, informação, lazer e outras formas são associadas aos ecrãs, que acompanham as rotinas individuais e traçam um panorama da atualidade digital.

H₄: A utilização do mesmo tipo de ecrã estende-se a diferentes níveis de usabilidade (escolar, lazer, informacional) e fins para diferentes públicos.

Parte-se da hipótese que o mesmo tipo de ecrã é utilizado em diferentes modos de acordo com a função para a qual é utilizada, ou seja, um ecrã pode ser utilizado para diferentes contextos consoante a vontade do utilizador. Alarga-se esta hipótese também aos diferentes tipos de públicos que utilizam tecnologias de forma personalizada. Por exemplo, um jovem provavelmente utiliza mais determinadas funções do ecrã se comparado com outras faixas etárias.

3.1.7. Do modelo de análise e mapa conceitual

Após definida a questão de investigação, objetivos e hipóteses, realiza-se a construção do modelo de análise, uma forma de identificar os principais conceitos a serem

utilizados na pesquisa e criar um mapa conceptual a partir dos conceitos-chave. Baseando-se no modelo de Quivy e Campenhoudt (2005), utiliza-se as esferas da dimensão, componentes e indicadores que são intrínsecos ao conceito.

Para caracterizar os conceitos centrais, apresenta-se o modelo de análise elaborado:

Tabela 3. Modelo de análise

Conceitos	Dimensões	Componentes	Indicadores
Dispositivo	Contexto	Lazer Familiar Escolar/laboral Informacional Entretenimento	Número de horas Quantidade de atividades Tipo de atividades Forma de utilização (individual ou acompanhado)
	Tecnologia	Televisão Tablet Computador fixo Computador portátil Telemóvel Smartwatch	Número de dispositivos (próprios e na residência) Finalidade de utilização Funcionalidades do dispositivo
Ecrã	Suporte e/ou Superfície	Material/físico-tátil	Físico ou virtual
	Mediador		Utilizador e objeto Utilizador e Utilizador
	Interação		Sociais, virtuais
Jovens	Geração Faixa etária		Ano de nascimento Ano de escolaridade
Uso social do tempo	Tempos em relações sociais e pessoais		Comunicação entre pessoas presenciais Comunicação entre pessoas virtuais Encontros presenciais Encontros virtuais

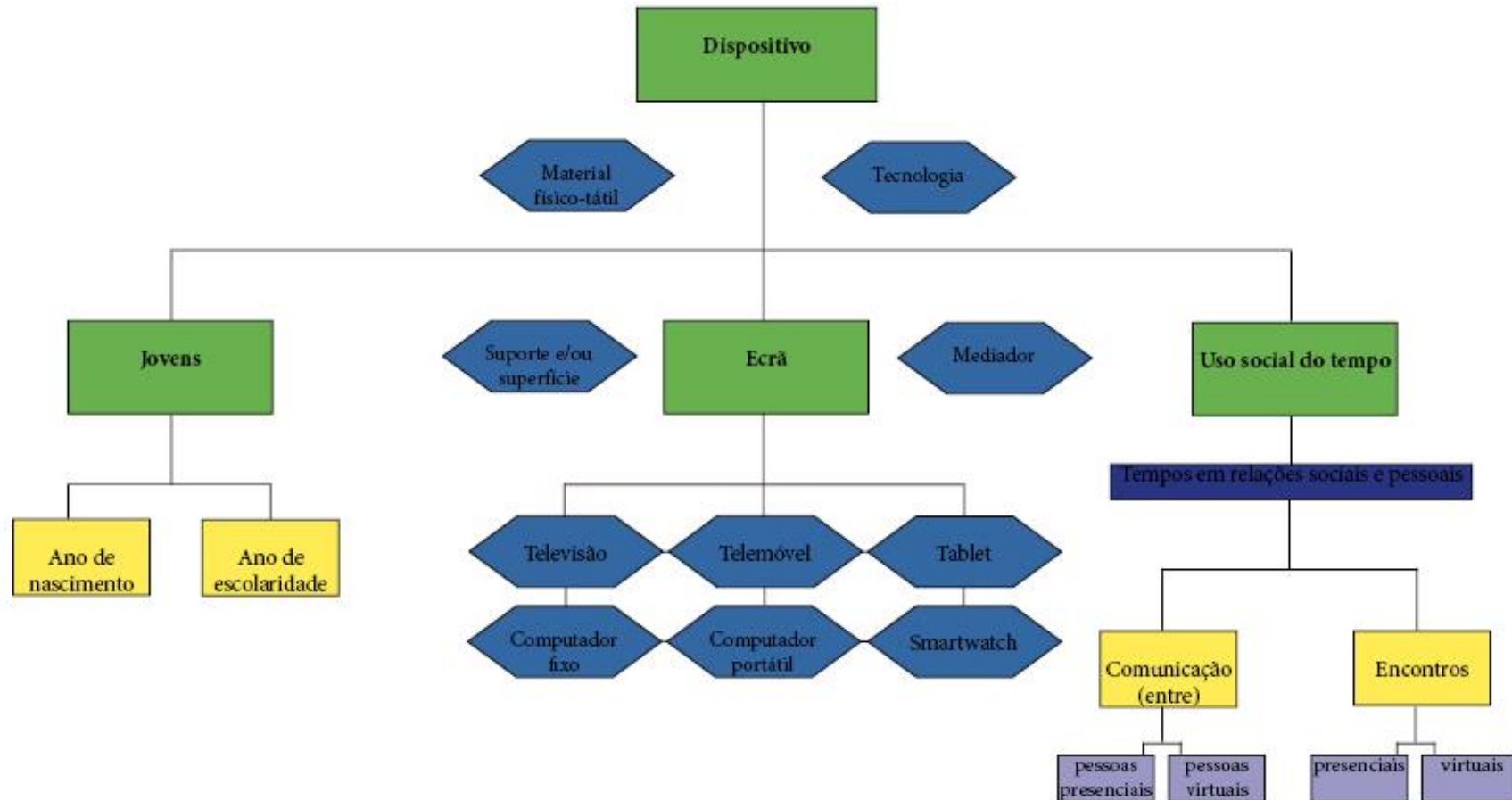
Fonte: Elaborado pelo autor

A partir da estruturação do modelo de análise, cria-se o mapa conceitual para visualização dos conceitos utilizados na pesquisa. Apresenta-se o mapa conceitual na (figura 4) baseados no modelo de Quivy e Campenhoudt (2005).

Os retângulos em verde representam os conceitos-chave utilizados na dissertação, que estão conectados em todos os níveis na pesquisa, sendo interligados (in)diretamente aos hexágonos em azul. Esses por sua vez, representam as dimensões da pesquisa que se conectam aos indicadores representados em amarelo e púrpura.

O conceito de dispositivo fica num maior nível devido sua capacidade de interligar-se com os outros conceitos, tendo os respectivos conceitos jovens, ecrã e uso social do tempo em um mesmo nível. Isso se dá pelo grau de proximidade entre as relações dos jovens com os objetos-ecrã e o uso social do tempo no quotidiano, que é explanado ao longo da pesquisa. O restante dos retângulos presentes, em amarelo e púrpura contém em resumo os principais indicadores utilizados, tendo ligações dependentes ao conceito-chave que estão conectados em questão.

Figura 4. Mapa Conceitual



Fonte: Elaborado pelo autor

3.1.8. Dos métodos e técnicas

Como referência metodológica, inicialmente para recolha de dados empíricos foram feitas as sessões de *focus groups*, cuja realização decorreu em três grupos distintos: dois grupos de estudantes do 3º ciclo do Ensino Básico e um grupo de estudantes do Ensino Secundário, ambos realizados no dia 20 de maio de 2016, contando no total com a presença de 27 estudantes, que são explanadas no tópico separadamente com detalhes do procedimento completo.

Seguido o método dos grupos de discussão, segue-se a sugestão de Fontana e Frey (1994) ao utilizar o método do inquérito por questionário, uma vez que ambos os métodos se complementam e não se substituem em si. A importância dos grupos de discussão permitiu uma análise das reações dos comportamentos sociais dos participantes, das opiniões e conhecimentos que foram partilhados. Após essa etapa, foi introduzido no dia 22 de maio de 2016 o inquérito por questionário no território português, sendo preenchidos via Internet.

Em todas as etapas de realização da recolha de dados foi formalizado o pedido formal de autorização prévio às instituições de ensino e para os encarregados de educação dos estudantes. Na primeira instância dos *focus groups*, foi enviado através dos responsáveis de turma das escolas uma carta com o intuito de autorizar os jovens para participação dos grupos de discussão, sendo feitos dois modelos, um para os encarregados de educação e outro para os responsáveis dos alunos (cf. **Anexo II**). Conquanto, além dos documentos onde constam todas as informações básicas da pesquisa, também foi explicado verbalmente todas as questões que seriam colocadas aos estudantes, os motivos da realização, bem como o interesse da investigação em curso. Todos eles foram devidamente entregues e assinados, não existindo qualquer constrangimento à sua realização.

Nos consentimentos informados também foi solicitada autorização para gravar e filmar as sessões realizadas. As gravações foram informadas e autorizadas pelos participantes e pelos responsáveis dos estudantes, garantindo o seu anonimato, assim como privacidade e a proteção de todos as possíveis eventualidades de danos (físicos e psicológicos), sendo um aspeto importante neste sentido utilizar uma linguagem que se relacione com os estudantes, ao evitar o uso de linguagem técnica e conceitual académica.

Também foi dada a oportunidade dos participantes de receberem uma cópia do trabalho quando concluído após o término do mesmo.

A realização do inquérito por questionário também passou pela mesma dinâmica dos grupos de discussão, sendo enviadas cartas para os diretores responsáveis dos agrupamentos de escolas (básicas e secundárias) um pedido de colaboração com a pesquisa em curso (cf. **Anexo III**⁵). Também foi solicitado na carta, a disponibilização dos encarregados de educação para divulgarem o inquérito, assim como a divulgação em âmbito escolar. Após serem enviadas as cartas via correio, também foram enviadas cópias digitais via *email* para as instituições de ensino e confirmadas *a posteriori* por telefone sobre a disponibilidade dos agrupamentos.

3.2 Focus groups

A utilização do método de grupos de discussão permite uma amplitude na colheita de dados empíricos. Kitzinger (1995) afirma que o método é uma técnica que agiliza de forma conveniente os dados recolhidos pelo pesquisador, sendo uma vantagem para trazer conhecimento, experiências e descobrir o que os participantes pensam.

Como primeira ferramenta utilizada na parte metodológica, o *focus group* auxiliou por meio da incidência dos diálogos as respostas que colaboraram com a etapa seguinte, o inquérito por questionário. O modelo dos grupos de discussão feito com os estudantes portugueses foi conduzido para captação de dados, sendo primordial a comunicação estratégica entre o investigador e os envolvidos. Kitzinger (1995) alega que se feito de forma correta e envolvente o grupo de discussão pode "*...encourage participation from those who are reluctant to be interviewed on their own*" (1995, p. 300).

As dinâmicas dos grupos de discussão ocorreram com o objetivo principal de dar voz aos diversos participantes e obter uma recolha plural. A interação entre os participantes permitiu também que o clima das conversas fosse mais solto, mesmo pautadas com um guião pré-definido. Este, por sua vez foi definido anteriormente como uma estratégia entre o interlocutor e os participantes, tendo o mesmo guião¹⁶ para as três sessões como suporte para condução dos grupos (cf. **Anexo IV**).

¹⁵ O modelo anexado é meramente informativo. Todas as cartas enviadas foram feitas manualmente com o nome dos agrupamentos separadamente.

¹⁶ O guião produzido teve como referência o modelo de Melro (2013), tendo modificações de acordo com a temática da pesquisa aplicada.

3.2.1. Amostra

A delimitação da amostra é um aspeto importante para a análise dos dados qualitativos. A estratégia adotada parte primeiramente da idade dos participantes, sendo fator decisivo delimitar grupos que tivessem a mesma idade ou uma margem mínima de diferença entre eles. Isso porque a diferença entre a idade e o grau escolar dos jovens ao se falar de Ensino Básico e Secundário é grande, visto que um ano de idade pode alterar bastante a percepção e concepções sobre as tecnologias e uso do tempo social no quotidiano ao se tratar de perfis em construção escolar e psicológica. A segunda delimitação foi geográfica, optando por fazer grupos de discussão em Aveiro, cidade na qual a Universidade de Aveiro possibilita a utilização dos espaços físicos para produção dos grupos, além do contacto com as escolas públicas.

Foi realizado o contacto direto com o Agrupamento de Escolas Homem Cristo em Aveiro, tendo como intermediário professores que colaboraram com duas turmas diferentes para a produção dos grupos, sendo o terceiro grupo criado em colaboração com participantes voluntários.

O número de participantes por sessão dos grupos de discussão respeitou os preceitos deferidos por Morgan (1996), que constata que a participação de grupos que tenham entre 6 a 12 participantes permite maior controle e equilíbrio na gestão dos participantes. Nos três grupos feitos o número estabeleceu-se nesse princípio, tendo elementos com 12, 14 e 15 e 17 e 18 anos, respetivamente. O objetivo principal da linearidade das idades foi ter uma construção com os mesmos tipos de paradigmas envolvidos no uso social do tempo e utilização dos dispositivos-eocrã, o que permitiu um maior equilíbrio ao nível das experiências individuais e coletivas.

3.2.2. Construção, contexto de aplicação e recolha de dados

As dinâmicas dos *focus groups* foram feitas através da permissão e disponibilidade dos professores que cederam o espaço como extensão das aulas regulares. Os grupos de discussão foram produzidos na Escola Básica João Afonso de Aveiro e Escola Secundária Homem Cristo, ambos pertencentes ao Agrupamento Escolas de Aveiro, e também no Departamento de Comunicação e Arte na Universidade de Aveiro.

Posterior à aplicação da técnica, realizou-se o tratamento da informação captada, ou seja, transcrição dos *focus groups* e respetiva análise de conteúdo, de comportamentos via observação direta. Quivy e Campenhoudt (2005) afirmam que as observações dadas em entrevistas podem auxiliar por ser uma ferramenta infinitamente ampla por incidir o comportamento e manifestações das relações sociais no momento da aplicação.

A informação tratada foi dividida na análise de conteúdo com trechos retirados e agrupados de acordo com o guião utilizado (cf. **Anexo IV**), dividindo-se em tópicos que acompanhamos da questão de partida, sendo:

- Contexto de utilização dos ecrãs
 - Periodicidade de uso
 - Local de uso
 - Contextos sociais (familiar, estudo, entretenimento, lazer)
- Ecrãs
 - Tipo de ecrãs utilizados
 - Preferência de uso
 - Atividades realizadas
- Uso social do tempo
 - Gestão do tempo
 - Relações sociais
 - Descrição do quotidiano

3.2.2. Dimensões de análise dos *focus groups*

As dimensões dos grupos de discussão também foram retiradas a partir do guião, tendo quatro dimensões analisadas:

- Tipo de ecrã utilizado (televisão, computador fixo, portátil, telemóvel, outros), colocando-se questões relativas ao uso pessoal, assim como a frequência de utilização de cada um;

- Preferências/motivos de utilização, tentando, nesta altura, compreender se se utiliza mais um ecrã do que outro e, neste caso, quais os motivos para isso acontecer;

- Atores envolvidos (sozinhos ou acompanhados), sobretudo para compreender qual o conhecimento dos perigos existentes e se há lugar à ocorrência de relações de cooperação e/ou conflito;

- Obstáculos/dificuldades/problemas encontrados, por forma a analisar se a utilização dos ecrãs e, de um modo geral, quais vantagens e desvantagens encontram na utilização dos ecrãs utilizados.

Todas as dimensões foram elaboradas de forma que os participantes tivessem liberdade para responder, tendo em conta que o tempo de duração dos grupos de discussão à partida era de 60 minutos aproximadamente.

3.2.3. Perceções sobre a realização dos *focus groups*

A realização dos *focus groups* tem em si uma importância para a caracterização da investigação na recolha de dados empíricos e por meio desta recolha foi possível que a etapa do inquérito por questionário fosse direcionada de forma precisa nas questões colocadas. Foi a partir dessa primeira fase em campo que foi possível retirar as primeiras conclusões e perceber algumas fragilidades da investigação.

Primeiramente, apesar das datas de produção dos grupos de discussão estarem previstas no cronograma e não ter tido atrasos, a dificuldade em conseguir o contato com os estudantes foi um obstáculo que teve de ser tratado por meio dos responsáveis educacionais nas escolas e permissão dos tutores. Conseguir permear dentro das escolas demorou tempo, e a agenda escolar dos estudantes é rigorosa, ou seja, era necessário ter

uma lacuna na agenda do professor para a realização dos grupos. Além da questão temporal, angariar voluntários para uma pesquisa voltada para investigação a nível juvenil causou resistências por conta da segurança e privacidade dos mais novos, lembrando que o grupo mais novo tinha em média 12 anos de idade.

Durante as sessões dos três grupos, a nível comparativo, ter de controlar e seguir o guião com jovens não foi uma tarefa fácil. Chamar a atenção e demonstrar que a pesquisa em desenvolvimento é atrativa para os estudantes foi o principal procedimento a ser feito. Consoante a idade dos participantes, era mais fácil de dialogar e produzir conteúdos reflexivos sobre a temática. Isso refletiu na periodicidade dos grupos, sendo que o grupo dos jovens mais novos (12 a 13 anos) teve menor duração, por conta das respostas curtas e também pela atenção dada conforme se passava o tempo.

No final, foi necessário também transcrever o material gravado. Esta etapa exigiu tempo devido ao número de participantes dos grupos, sendo facilitado pelo isolamento acústico das salas cedidas.

3.3. Inquéritos por questionário

A segunda etapa do processo metodológico parte pela construção do inquérito por questionário. Com a utilização da primeira técnica de recolha de dados, os *focus groups*, construiu-se um modelo de questionário centrado nas questões de investigação, “sendo um processo em que se tenta descobrir alguma coisa de forma sistemática” (Carmo & Ferreira, 1998, p. 139). Também, se evidenciam vantagens na produção do questionário no que refere à possibilidade de quantificar os dados, e de proceder, por conseguinte, às análises de correlação (Quivy & Campenhoudt, 2005).

3.3.1. Amostra

A definição da amostra baseia-se na caracterização macro do NUTS II e subdividida depois pelos distritos de Portugal, sendo eles totalizados em 18 distritos administrativos e duas regiões autónomas. A caracterização do território permitiu a seleção¹⁷ de agrupamentos de escola cujo nível de educação são o 3º ciclo do Ensino Básico e Ensino Secundário das escolas públicas portuguesas. Tendo em consideração

¹⁷ A seleção dos agrupamentos foi feita através do Portal das escolas em Portugal. <https://www.portaldasescolas.pt/>

que os agrupamentos poderiam não aceitar o convite de participação para a pesquisa, cujo o preenchimento foi através da Internet, também se fez o convite através das redes sociais *online* em âmbito nacional.

Foram selecionados 40 agrupamentos de escolas, sendo dois por distrito, incluindo as regiões autónomas de Portugal. O objetivo de recolha visou o máximo de colaboração entre os atores envolvidos, o que permitiu a recolha de 406 inquéritos preenchidos a nível nacional.

Inicia-se a caracterização da amostra dos inquéritos por questionário, indicando o número de inquéritos respondidos, por região NUT II e distrito.

Tabela 4. Distribuição dos inquéritos por questionário

Região NUTS II	Distrito	Inquéritos
Norte	Viana do Castelo	12
	Braga	26
	Porto	22
	Vila Real	8
	Guarda ¹⁸	28
	Bragança	25
Centro	Coimbra	25
	Aveiro	19
	Leiria	31
	Viseu	16
	Castelo Branco	24
Área Metropolitana de Lisboa	Lisboa	39
Alentejo	Portalegre	20
	Évora	24
	Beja	44
	Setúbal	0
	Santarém	12
Algarve	Faro	30
Região Autónoma da Madeira	Região Autónoma da Madeira	0
Região Autónoma dos Açores	Região Autónoma dos Açores	1
	Total	406

Verifica-se através dos totais que a participação dos inquiridos por região e distrito sofre uma divergência pela representatividade por área, sendo totalizados 121 inquiridos na Região do Norte, 115 na Região do Centro, 39 na Região Metropolitana de Lisboa, 100 na Região do Alentejo, 30 na Região do Algarve e 1 na Região Autónoma da Madeira e Açores.

¹⁸ O distrito da Guarda encaixa-se como um exclave, ou seja, é um território legal politicamente ligado a outro território do qual não é fisicamente contíguo, sendo usualmente associado entre as regiões Centro e Norte.

Dentro da amostra também pode ser vista a relação da idade e sexo da população.

Tabela 5. Caracterização dos inquiridos; sexo, idade e ano escolar

	Idade							Total	%
	12	13	14	15	16	17	18		
Masculino	19	21	30	74	36	30	7	217	53.45
Feminino	34	39	30	31	31	14	10	189	46.55
Total	53	60	60	105	67	44	17	406	100.0

Ano escolar	Inqueridos	%
7º ano	56	13.8
8º ano	69	17.0
9º ano	59	14.5
10º ano	111	27.3
11º ano	61	15.0
12º ano	50	12.3
Total	406	100.0

É possível verificar que a distribuição total entre sexo é muito próxima, sendo 217 masculinos e 189 femininos totalizando 406 inquiridos, ou seja, 53,45% são do sexo masculino e 46,55% do sexo feminino. Pode-se notar que a distribuição de questionários por idade é irregular, não existindo um padrão entre os sexos. A maior frequência de respostas por idade é no sexo masculino, totalizando 74 inquiridos com 15 anos, e no feminino são 39 inquiridas tendo 13 anos. A menor distribuição no sexo masculino é de 7 respondentes e no caso feminino 10, sendo ambos os casos com 18 anos.

Em relação ao nível escolar, a distribuição é mais homogénea, tendo em média 16,65% por ano escolar, tendo uma rutura no 10º ano escolar que possui mais inquiridos, totalizando 27,3%.

3.3.2. Construção, contexto de aplicação e recolha de dados

O inquérito por questionário foi elaborado de raiz, no entanto, teve como orientação inicial o modelo executado por Melro (2013) em *Gerações de ecrã em meio rural: Estudo dos novos media no quotidiano rural português de três gerações* e o modelo de Cardoso (2013) em *Para além da internet e dos mass media*. Para além disso, foi importante a elaboração dos *focus groups* numa etapa prévia ao inquérito por questionário,

de modo a compreender o caminho que seria importante seguir e as questões que seriam pertinentes colocar.

Para a aplicação dos inquéritos por questionário, inicialmente foi solicitada a autorização para a realização da investigação à Direção-Geral da Educação através do pedido de Monitoração de Inquéritos em Meio Escolar no final do mês de maio de 2016 (cf. **Anexo V**). Após o parecer positivo do Ministério da Educação, foram enviados para os agrupamentos as cartas por correio postal com o convite para participação do preenchimento dos inquéritos por questionário pelos alunos, tendo como auxílio a participação dos encarregados de educação para divulgação e explanação do processo, podendo ser preenchidos em contexto de aula ou mesmo em âmbito doméstico na casa dos inquiridos.

Os contatos com as escolas, no sentido de perceber se tinham recebido a carta convite para preenchimento dos inquéritos, se estavam predispostos a colaborar com a investigação, bem como sanar quaisquer dúvidas que pudessem existir, foram retomados a partir da primeira semana de junho de 2016. Nesse sentido, foram enviados *emails*, contacto direto via telefone para qualquer implicação relacionada com a pesquisa. Assim, os primeiros questionários foram recebidos a partir da mesma semana de junho, sendo finalizada a receção no final do mesmo mês.

Após a sua aplicação, a informação recolhida foi tratada e organizada por meio do *software* SPSS v.23, sendo estabelecidas as correlações que se consideraram pertinentes entre os dados, com o objetivo de testar as hipóteses e obter conclusões fidedignas das mesmas.

3.3.3. Dimensões de análise do inquérito por questionário

O modelo elaborado do inquérito por questionário foi estruturado a partir de questões na sua maioria fechadas, tendo uma última questão aberta (cf. **Anexo VI**). Através das perguntas iniciais, fez-se a caracterização social e demográfica, com o objetivo de recolher informações como idade, sexo, nível de escolaridade e localização geográfica dos inquiridos. O segundo conjunto de perguntas trabalha com a dinâmica dos dispositivos-eocrã. Foram separadas questões referentes ao número de dispositivos e as relativas à frequência de uso, os modos de utilização e as práticas relacionadas com o quotidiano. O principal objetivo das questões inseridas é delinear o perfil dos inquiridos, e com isso, compreender o tipo de representações no que se refere ao uso social do tempo.

Pretendia-se que o questionário pudesse aferir sobre as dinâmicas que se delimitaram nos *focus groups*, e com as perguntas no inquérito poder representar os dados de forma mais sistematizada.

Na **Tabela 6** encontra-se a reunião da informação partilhada no início deste capítulo, como as questões de investigação, os objetivos e o modelo de análise, cruzada com as questões do inquérito por questionário. A finalidade da tabela foi responder à questão: que perguntas no inquérito dão resposta à questão de investigação e se enquadram nos objetivos, bem como no modelo de análise construído? Foi um importante instrumento no trabalho porque permitiu verificar se existia algum objeto que estaria a ser esquecido ou se alguma questão colocada no inquérito se encontrava fora do âmbito de análise da investigação.

Tabela 6. Análise das questões do inquérito por questionário

Questão de partida	Objetivos	Questões do Inquérito	Conceitos	Dimensões	Componentes	Indicadores
Como é que o uso dos dispositivos ecrã intervém no modo de estruturação que os jovens em Portugal fazem do uso social do tempo?	Analisar a forma como a tecnologia ecrã se tomou fundamental nas sociabilidades do quotidiano do público juvenil português	2.1., 2.2., 2.3., 2.4., 2.5., 2.7., 2.8., 2.10., 2.11., 2.12., 2.13., 2.14., 2.15., 2.16., 2.17.	Dispositivo	Contexto	Lazer Familiar Escolar/laboral informacional entretenimento	Número de horas Quantidade de atividades Tipo de atividades Forma de utilização (individual ou acompanhado)
				Tecnologia	Televisão Tablet Computador fixo Computador portátil Telemóvel Smartwatch	Número de dispositivos (próprios e na residência) Finalidade de utilização Funcionalidades do dispositivo
			Ecrã	Suporte e/ou Superfície	Material/físico-tátil	Físico ou virtual
	Mediador			Utilizador e objeto Utilizador e Utilizador		
	Interação			Sociais, virtuais		
	Analisar a utilização das tecnologias ecrã pela população juvenil em Portugal	2.1., 2.2., 2.3., 2.4., 2.5., 2.7., 2.8., 2.9., 2.11., 2.12., 2.13., 2.14., 2.15., 2.16., 2.17.	Jovens	Geração		Ano de nascimento Ano de escolaridade
Compreender a forma que é utilizada a tecnologia ecrã na geração pós 1998	1.1., 1.2., 1.3., 2.2., 2.3., 2.5., 2.6., 2.8., 2.10., 2.11., 2.12., 2.13., 2.14., 2.15., 2.16., 2.17.	Faixa etária				
Perceber como o uso dos ecrãs é associado ao uso social do tempo dos jovens (12-18 anos)	1.2., 2.1., 2.2., 2.3., 2.4., 2.5., 2.6., 2.7., 2.8., 2.9., 2.10., 2.11., 2.12., 2.13., 2.14., 2.15., 2.16., 2.17.	Uso social do tempo	Tempos em relações sociais e pessoais		Comunicação entre pessoas presenciais Comunicação entre pessoas virtuais Encontros presenciais Encontros virtuais	

3.3.4. Dificuldades sentidas na aplicação dos inquéritos por questionário

A aplicação dos inquéritos por questionário foi uma fase que exigiu muita atenção a todos os detalhes para execução. Pretendia-se abarcar todo o território português, selecionar todos os distritos e regiões autónomas e obter o maior número possível de respostas.

As dificuldades para realização dos inquéritos por questionário iniciaram-se na própria construção do modelo utilizado. Isso deu-se porque fazer um instrumento que contemplasse todos os objetivos da pesquisa, hipóteses e se mantivesse na perspetiva da questão de investigação é tarefa que prima atenção sobre as escolhas que seriam feitas. Além da construção de um modelo válido, as preocupações com a quantidade de perguntas, o tipo de afirmações contidas e a forma de abordagem e construção textual poderiam fazer diferença na ótica do inquirido. Por conseguinte, ainda não era suficiente somente receber as respostas, teriam de ser inquéritos de forma válida para a pesquisa.

Antes de enviar o instrumento para os agrupamentos, foi necessário fazer o pedido de autorização à Direção-Geral de Educação (DGE). Esse pedido faz-se *online*, através da própria plataforma¹⁹ para o efeito e, apesar de ter sido registado no tempo previsto para o próprio *site*, a aprovação para aplicação do inquérito somente se fez presente após o prazo de previsão. Esse tipo de detalhe teve um impacto grande na própria produção e análise dos dados registados *a posteriori*, isso porque o ano escolar das escolas públicas começa, em média, na segunda quinzena de setembro e termina no começo do mês de julho. Fazer a aplicação dos inquéritos no final do ano letivo causou dificuldades pelo viés da disponibilidade dos encarregados de educação e da própria agenda dos estudantes que estavam em período de provas escolares.

Após a aprovação da DGE, enviaram-se via correio postal todas as cartas convite para os agrupamentos selecionados, e para reforçar o convite também se enviaram *emails* com o mesmo conteúdo, além de telefonar para todos os agrupamentos para certificar que já haviam recebido os pedidos de colaboração. O objetivo de ser redundante no pedido era minimizar os possíveis atrasos decorridos nas fases anteriores, o que permitiu uma organização a nível dos inquiridos e sua análise após o preenchimento dos inquéritos.

¹⁹ <http://mime.gepe.min-edu.pt/>

Com a receção de todos os questionários iniciou-se o tratamento dos dados. Com o *software* SPSS foi criada uma base de dados (cf. **Anexo VII**²⁰) com o intuito de organizar e conseguir codificar todos as respostas válidas. No final da organização da base de dados, inicia-se o tratamento dos dados, as correlações entre as questões e a verificação do nível de significância do inquérito.

²⁰ Os resultados completos em SPSS podem ser conferidos através do formato digital também anexado nesta dissertação.

CAPÍTULO 4. OS DISPOSITIVOS ECRÃ NO QUOTIDIANO DOS JOVENS PORTUGUESES

|PRINCIPAIS RESULTADOS OBTIDOS

Feita a descrição das fases de recolha de dados empíricos, será agora dada atenção neste capítulo aos resultados obtidos durante os *focus groups* e os inquéritos por questionário. Essa apresentação dos dados recolhidos segue a ordem da descrição dos procedimentos, ou seja, primeiro apresentam-se os resultados ao nível dos grupos de discussão seguindo para os inquéritos. Serão ainda delineadas outras pesquisas que são inerentes à investigação, relacionadas com o uso social do tempo, quotidiano dos jovens portugueses e utilização dos dispositivos-ecrã.

4.1. Focus groups

A elaboração dos *focus groups* tinha como principal objetivo apoiar a elaboração do inquérito por questionário, servindo como base para todo o material recolhido, ou seja, todos os conteúdos empíricos disponibilizados nas sessões poderiam dar representatividade na escolha das perguntas que seriam utilizadas no inquérito, o que seria excluído e o que poderia ser utilizado em outras oportunidades de investigação.

Nessa etapa foi necessário fazer a codificação dos dados captados via áudio, e por conseguinte, analisar o conteúdo disponibilizado e organizado através das transcrições dos momentos mais pertinentes, visando associações às categorias consideradas relevantes para a análise de conteúdo. Quivy e Campenhoudt (2005) apontam que ao utilizar a análise de conteúdo, as informações conseguem ser tratadas com grau de profundidade se comparado com outras técnicas, além de “satisfazer harmoniosamente as exigências do rigor metodológico e da profundidade inventiva, que nem sempre são facilmente conciliáveis” (Quivy & Campenhoudt, 2005, p. 227).

As informações e dados captados nos grupos de discussão foram separados, catalogados e delimitados com o apoio do guião desenvolvido para a produção, e, à medida que as transcrições eram analisadas, colocavam-se as referências a que pertenciam os grupos de perguntas distintos, separados por temáticas, tendo como apoio o *software* NVivo 11.

A **tabela 7** representa a imagem geral da distribuição dos dados pelas categorias de análise, incorporando-se o número de referências e fontes em cada categoria e subcategoria.

Tabela 7. Distribuição da codificação dos *focus groups*

Temas	Categorias	Subcategorias (N1)	Subcategorias (N2)	Fontes	Ref.	% ref.
Contexto de utilização dos ecrãs	Período do dia	Manhã		1	5	2.63
		Tarde		-	-	-
		Noite		3	10	5.26
		Todo o dia		2	6	3.16
	Local de uso	Casa	Família/Amigos	2	7	3.68
		Rua		2	3	1.58
		Escola		3	7	3.68
	Tipo de uso	Estudo		3	9	4.74
		Entretenimento		3	5	2.63
		Trabalho		-	-	-
		Passar o tempo		2	3	1.58
		Informação		2	4	2.11
	Preferência em utilização	Companhia		3	12	6.32
		Sozinho		3	14	7.37
	Forma de comunicação	Acompanhado		3	5	2.63
Presencial			3	16	8.42	
	Virtual		2	5	2.63	
Subtotal						58.42
Ecrãs	Tipos de ecrã utilizados	Televisão		2	9	4.74
		Tablet		3	11	5.79
		Telemóvel		3	26	13.68
		Computador	Fixo/Portátil	3	9	4.74
		Consolas	Playstation/Wii...	3	6	3.16
		Smartwatch		-	-	-
Subtotal						32.11

Uso social do tempo (uso dos dispositivos ecrã)	Gestão do tempo	Ajuda Atrapalha Indiferente		3	10	5.26
				3	7	3.68
				1	1	0.53
				Subtotal		9.47
					Total	100

A imagem global das referências na tabela 7 revela que, no discurso dos 27 participantes, a dimensão do *Contexto de utilização dos ecrãs* (58.42%) se destaca, tendo ainda as dimensões *Ecrãs* (32.11%) e *Uso social do tempo* (9.47%). A dinâmica dos assuntos abordados revelou conexões com todos os temas, mas as caracterizações mais presentes destacavam-se nos contextos de utilização dos dispositivos-ecrã do que quais dispositivos utilizavam e o uso social do tempo. As limitações ocorreram no momento em que os jovens falaram sobre o tempo que utilizavam e a forma que encaravam a utilização dos ecrãs (lazer, entretenimento, passar tempo etc) porque não conseguiam dissociar e categorizar que “agora é momento lazer” ou “agora é momento estudar”, uma vez que as dinâmicas do quotidiano são muito mais rápidas e tendem a não ter grandes ruturas ao fazer uma atividade ou outra.

De um modo geral, as categorias trabalhadas com os participantes não tiveram grandes distanciamentos em números de vezes referenciadas, visto que cada dimensão poderia conectar-se com outra. Ainda assim, os valores mais elevados são vistos em *Telemóvel* (13.68%) com 26 referências que é conectada ao tema *Ecrã*, e, em segundo lugar a forma de comunicação *Presencial* (8.42%) com 16 referências que é conectada ao tema de *Contexto de utilização dos ecrãs*.

4.2. Diálogos dos participantes nos *focus groups*

Os três grupos de discussão realizados revelaram discursos que guiaram a produção posterior do inquérito por questionário. A partir da análise de conteúdo é possível incidir sobre as mensagens capturadas nas discussões, sendo um importante mecanismo para revelar as informações importantes. Optou-se nesta dissertação pela análise temática do conteúdo, ou seja, “revelar as representações sociais ou os juízos dos locutores a partir de um exame de certos elementos constituídos do discurso” (Quivy & Campenhoudt, 2005,

p. 228). Sendo ainda feita a divisão a partir do método da análise categorial, que consiste em compreender e comparar as frequências das características significativas.

A partir das entrevistas realizadas com o apoio do guião (cf. **Anexo IV**) e, posteriormente, da tabela das frequências (**tabela 7**), serão mostrados alguns excertos que deram luz à construção das perguntas do inquérito por questionário. É necessário salientar que além de ter sido crucial o instrumento dos grupos de discussão para seguir a pesquisa para o segundo método, que é o inquérito por questionário, a avaliação dos dados qualitativos retirados em todos os *focus groups* permitiu conhecer, de forma aproximada, o comportamento dos jovens portugueses que fizeram parte da pesquisa.

A primeira dimensão analisada foi a questão do *Contexto de utilização dos ecrãs*, sendo dividido no período do dia a ser usado, local de uso, preferências de utilização e a forma de comunicação dada com os objetos-ecrã.

O intuito desta primeira dimensão analisada foi perceber como se desenvolve o quotidiano dos jovens e o modo como os dispositivos-ecrã estão presentes ao longo do dia. No excerto da estudante Ana (nome fictício), 14 anos, nota-se que o dia começa com o uso de tecnologias.

Descreve-me a tua rotina, quando é que comesças a utilizar algum tipo de tecnologia ao longo do dia?

Às 7 da manhã eu acordo e fico com o telemóvel meia hora para sair da cama, porque eu fico muito desinformada durante a noite.... Depois paro e vou arranjar-me, e, depois paro e na viagem que é para escola que é meia hora eu fico no telemóvel também. E na escola fico a usar como relógio e depois que chego a casa fico com ele. Se eu não tiver nada para estudar nessa altura eu fico toda a tarde e à noite também (Ana, exc.1).

O maior número de referências sobre o período de utilização dos ecrãs é no período da *Noite* com 10 referências, sendo seguido do *Dia inteiro* com 6 referências. Verifica-se também que o local de uso está dividido entre *Casa* e *Escola*, ambos referidos 7 vezes. Isso acontece devido ao horário escolar dos jovens, porque as aulas iniciam de manhã e vão até ao final da tarde.

A versatilidade que os dispositivos-ecrã têm, permitem a personalização da forma como é usado, e isso foi visto nos grupos de discussão. Não existiu uma resposta padronizada sobre o tipo de utilização, ou seja, pode ser mais utilizado para estudos, entretenimento, trabalho, passar o tempo, informação e outras tantas agendas que podem ser incluídas. Quando foi perguntado aos estudantes qual é o *Tipo de uso* que fazem no quotidiano, foram citados mais vezes no contexto de fazer *Companhia*, sendo referidos 12 vezes, seguido do uso para *Estudar*, referido 9 vezes. A estudante Margarida (nome fictício), 18 anos, quando é perguntado sobre o tipo de utilização dos dispositivos-ecrã explana:

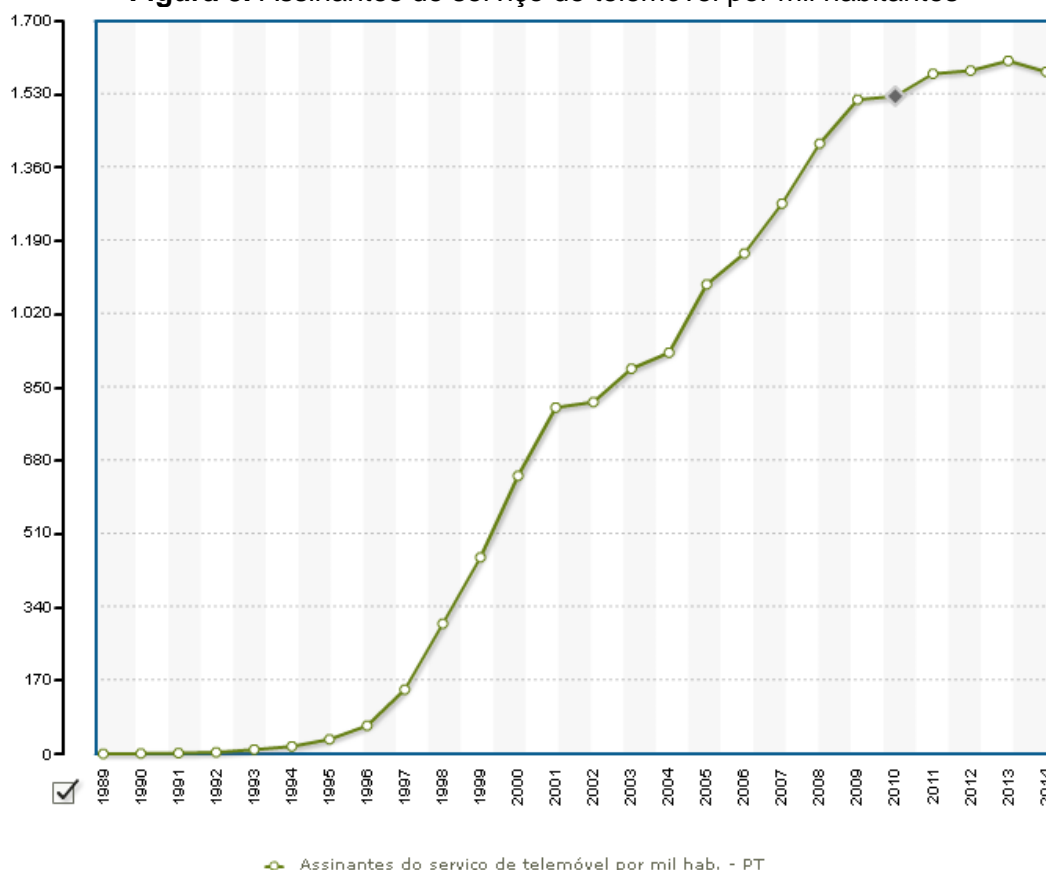
Sempre estou com o computador, com a televisão e o telemóvel ao mesmo tempo.

Mas por quê? A televisão é companhia, o computador é para quando eu for fazer algum trabalho ou falar com alguém no *facebook* e também mensagens com alguém... E o telemóvel também para falar com alguém e mandar mensagens (Margarida, exc.2)

As relações que a tecnologia tem com os participantes dos grupos de discussão também atentaram sobre o contexto de estarem sozinhos ou acompanhados. Na categoria *Tipo de uso*, foi mencionado que os ecrãs servem de companhia (12 referências) para os jovens, mas ao perguntar se preferem utilizar objetos-ecrã acompanhados, foram referidos 14 vezes que preferem estar *Só*, em contraponto com as 5 referências sobre estarem *Acompanhados*.

Na segunda temática, foram abordados os *Tipos de ecrã* utilizados no quotidiano. O maior número de vezes foi referido o *Telemóvel* (26 referências), seguido da *Televisão* e *Computador* (9 referências ambos). É ainda relevante mencionar que, em Portugal, existe um crescimento, de ano para ano, no número de assinaturas de telemóvel pela população portuguesa. Segundo a última pesquisa divulgada na Base de Dados Portugal Contemporâneo (PORDATA), o número de assinantes do serviço de telemóvel duplicou do início dos anos 2000 até 2014 (**figura 5**).

Figura 5. Assinantes de serviço de telemóvel por mil habitantes



Fonte: <http://www.pordata.pt/DB/Europa/Ambiente+de+Consulta/Gr%C3%A1fico>, consultado em 20 de maio de 2016

Na temática do *Uso social do tempo*, foi trabalhada a categoria *Gestão do tempo* e as implicações das tecnologias no quotidiano dos jovens portugueses. O intuito foi perceber como são desenvolvidas as relações no quotidiano e a forma como as tecnologias-ecrã podem auxiliar e/ou prejudicar as relações de sociabilidade no dia-a-dia. Foram referidos, maioritariamente, que as tecnologias associadas à gestão do tempo *Ajudam* (10 referências) e *Atrapalham* (7 referências).

Para instigar os participantes nos *focus groups*, também foi perguntado dentro deste último tema como seria um quotidiano sem os dispositivos-ecrã que são hiperconectados com a Internet. Por se tratar de 3 grupos com idades diferentes, os graus das respostas já davam indício da forma que as tecnologias estão presentes em cada uma das faixas etárias. Nos seguintes excertos de Mateus (nome fictício), 12 anos, João (nome fictício), 13 anos, e, Carolina (nome fictício), 18 anos, nota-se a proximidade das atividades ligadas aos ecrãs e à Internet.

Como que seria se vocês não tivessem as tecnologias-ecrã no quotidiano. Por exemplo, se não tivessem Internet para conectar ao telefone, computador, tablet etc.

Não conseguiria viver... Fui um dia para a casa dos meus tios e eles não tinham internet em Castelo Branco. Quando cheguei eu estava doidinho e falava “Mãe, vá ligar a Internet já”... Foi muito mau porque a televisão só tinha os canais 1, 2 3 e 4 e mais nada (Mateus, exc.3).

Se calhar as conversar com os amigos iriam melhorar... às vezes a internet atrapalha. Por exemplo, já aconteceu de eu ir tomar um café, e, se um começa a usar o telemóvel, todos usam o telemóvel. Todas as pessoas ficam sem falar. Perde-se a ligação com os amigos por isso (Carolina, exc.4).

Seria a primeira vez que eu iria à biblioteca... então acho que seria um bom aluno (João, exc.5).

Para além da prévia dos excertos incluídos, nota-se que os primeiros indícios da questão de partida começam a ser delineados a partir das respostas dos *focus groups*. Dentro das hipóteses levantadas, primeiramente serão lembrados alguns tópicos que fazem parte das hipóteses do modelo de análise.

Na **tabela 8** são associados os excertos selecionados e as hipóteses da investigação.

Tabela 8. Relação entre hipótese e excertos dos *focus groups*

Questão de partida	Hipóteses	Excertos
<p><i>Como é que o uso dos dispositivos-ecrã intervém no modo de estruturação que os jovens em Portugal fazem do uso social do tempo?</i></p>	<p>H₁: A utilização dos ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens portugueses</p>	<p>1., 2., 3., 4., 5.</p>
	<p>H₂: O ecrã torna-se um objeto omnipresente nas relações sociais, sendo registado o seu uso no quotidiano para diferentes tarefas.</p>	<p>4., 5.</p>
	<p>H₃: O uso social do tempo é associado à utilização de dispositivos-ecrã em diferentes contextos no quotidiano</p>	<p>1., 2.,</p>
	<p>H₄: A utilização do mesmo tipo de ecrã estende-se a diferentes níveis de usabilidade (escolar, lazer, informacional) e fins para diferentes públicos</p>	<p>1., 2., 4.</p>

A similaridade das hipóteses de investigação e a associação nos diálogos torna tarefa difícil para relacionar as hipóteses com os excertos. O quotidiano dos jovens portugueses e a proximidade do discurso deles permeiam campos abrangentes no que se refere ao nível do uso social do tempo. Utilizar ecrãs no quotidiano permite uma abertura na utilização e nas tarefas do dia-a-dia. As ideias marcadas por Lipovetsky (2015) diagnosticam bem os excertos colocados na dissertação. Uma sociedade hipermoderna, que intensifica a sua própria modernidade ao cercar-se de instrumentos técnico-científicos vê-se mergulhada nos próprios desejos, de um simultâneo absoluto, que prima pelo autónomo das próprias escolhas. O mesmo pode ser reparado no discurso de Han (2016), que fala sobre sensação de inclusão que os dispositivos-ecrã fazem ao indivíduo no presente, uma *sociedade líquida* que flui e vive a base do atual, a espera sempre da morte do efémero que nos trará sentido.

É necessário também recordar que a opção pela análise categorial através do *software* NVivo permitiu que fossem organizadas as principais características de acordo com as referências citadas pelos participantes, além da produção de conhecimento por meio dos discursos, falas, pensamentos e opiniões que cercaram toda a produção dos *focus groups*. Decidir qual das informações seriam incluídas como parte da atmosfera da dissertação não foi uma tarefa exata, tendo alguns excertos selecionados para dar voz em algumas falas que ganharam destaque dos participantes. Mais uma vez, é necessário frisar que a análise dos dados qualitativos foram uma ponte para a próxima ferramenta a ser

analisada, o inquérito por questionário. Os discursos dos participantes foram essenciais para a produção das perguntas que serão base dos dados quantitativos, uma vez que se conheceu melhor o universo dos estudantes portugueses.

4.3. Inquéritos por questionário

Os resultados²¹ obtidos nos inquéritos por questionário serão apresentados de acordo com as respostas obtidas durante a recolha de dados. Foram rececionados 406 inquéritos válidos, dos quais 217 (53,4%) eram respostas do sexo masculino e 189 (46,6%) do sexo feminino.

Para análise dos inquéritos considerou-se o nível do alfa, ou seja, a aceitação de que a probabilidade de que as diferenças estatísticas não existam efetivamente é de 0,05; para um valor de t de 1,95 e uma margem de erro de 5%. A cor laranja são indicados os valores mais relevantes encontrados em todas as tabelas.

Primeiramente, far-se-á a caracterização sociodemográfica dos inquiridos. Na **tabela 9**, é possível verificar a idade e o ano escolar dos inquiridos.

Tabela 9. Idade e ano escolar

		Ano escolar frequentado						Total
		7º ano	8º ano	9º ano	10º ano	11º ano	12º ano	
Idade	12	53	0	0	0	0	0	53
	13	3	57	0	0	0	0	60
	14	0	11	49	0	0	0	60
	15	0	1	10	94	0	0	105
	16	0	0	0	7	57	3	67
	17	0	0	0	7	4	33	44
	18	0	0	0	3	0	14	17
	Total		56	69	59	111	61	50

A composição dos inquiridos teve diferenças na questão das idades e do ano escolar frequentado. O maior número de questionários foi preenchido entre os estudantes de 15 anos (105 respostas) e o menor número entre os estudantes de 18 anos (17

²¹ Os resultados obtidos na integra podem ser consultados no **Anexo VII**.

respostas). A diferença deu-se devido à disponibilidade das escolas públicas em Portugal de colaborarem com a pesquisa, visto que a altura na qual foi dada a autorização por parte da DGE para aplicação do inquérito coincidiu com o final do ano letivo.

A diferença na colaboração pode ser vista também na questão territorial. Na **tabela 10** encontra-se a distribuição dos distritos participantes.

Tabela 10. Distribuição dos distritos participantes no inquérito por questionário

Distrito	Frequência	%
Aveiro	19	4.7
Beja	44	10.8
Braga	26	6.4
Bragança	25	6.2
Castelo Branco	24	5.9
Coimbra	25	6.2
Évora	24	5.9
Faro	30	7.4
Guarda	28	6.9
Leiria	31	7.6
Lisboa	39	9.6
Portalegre	20	4.9
Porto	22	5.4
Santarém	12	3.0
Viana do Castelo	12	3.0
Vila Real	8	2.0
Viseu	16	3.9
Região Autónoma dos Açores	1	0.2
Total	406	100

A distribuição das respostas válidas em Portugal não foi linear. Foram convidados através de pedido formal para os agrupamentos escolares, via correio, todos os distritos nacionais, inclusive as Regiões Autónomas. A colaboração com maior destaque foi do distrito de Beja, com 44 inquiridos (10,8%) e no oposto a Região Autónoma dos Açores, com apenas 1 resposta (0.2%). Não houve respostas dos distritos de Setúbal e da Região Autónoma da Madeira devido à agenda escolar e interesse prévio pela pesquisa em andamento.

Inicia-se a análise com uma tabela correspondente à posse dos dispositivos-e-crã. Os resultados que se apresentam em seguida são os dispositivos assinalados pelos inquiridos.

Tabela 11. Posse de dispositivos-e-crã dos inquiridos

		Idade							% Total	Total
		12	13	14	15	16	17	18		
Televisão	Não	0	2	1	0	0	1	0	0,99	4
	Sim	53	58	59	105	67	43	17	99,01	402
Telemóvel	Não	0	3	0	0	1	0	0	0,99	4
	Sim	53	57	60	105	66	44	17	99,01	402
Computador fixo	Não	29	38	28	56	42	33	5	56,90	231
	Sim	24	22	32	49	25	11	12	43,10	175
Computador Portátil	Não	37	34	14	38	20	11	6	39,40	160
	Sim	16	26	46	67	47	33	11	60,60	246
Tablet	Não	29	29	27	55	39	17	11	50,98	207
	Sim	24	31	33	50	28	27	6	49,02	199
Consolas	Não	41	45	45	83	61	36	11	79,32	322
	Sim	12	15	15	22	6	8	6	20,68	84
Smartwatch	Não	49	60	56	89	66	39	14	91,87	373
	Sim	4	0	4	16	1	5	3	8,13	33

Em linhas gerais, o número de dispositivos-e-crã associados aos jovens foi grande. 99,01% dos inquiridos possuem televisão e telemóvel, em contraponto com os menos de 1% assinalados. De acordo com a pesquisa realizada pela Entidade Reguladora para Comunicação Social- ERC²² em 2016, 99% da população vê televisão de forma regular, não se observando diferenças significativas em termos etários e de género, sendo que, a seguir à televisão, em número de equipamentos/aparelhos de telemóveis/*smartphone* estão com maior presença nos lares portugueses (75,2%), seguido pelo computador portátil/*laptop* (52.9 %), o leitor/gravador de DVD (48.5 %), o computador fixo (32.5 %), o *tablet* (30.2 %) e as consolas de jogos (26.2 %).

A alteração do tipo de dispositivo pode ser vista a nível de computador da estrutura do equipamento, sendo verificado em 43,10% na posse dos computadores fixos contra 60,60% dos computadores portáteis. O *tablet* também teve pouco mais de 50% em posse, tendo níveis relevantes se comparado com as consolas (20,68%) e os *smartwatch* (8,13%).

²² <http://www.erc.pt/documentos/Estudos/ConsumoAVemPT/index.html>, consultado em 01 de agosto de 2016.

Para além dos dispositivos que os jovens possuem, também foi perguntado no inquérito a idade no qual os jovens tiveram a primeira aquisição e acesso às tecnologias em questão. Na tabela abaixo é possível conferir a relação idade e dispositivos-ecrã.

Tabela 12. Idade de aquisição de dispositivos-ecrã pelos inquiridos

		% Total	Total
Televisão	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	97,78	397
	Nunca tive	0	0
	De 8 a 11 anos	1,47	6
	De 12 a 14 anos	0,75	3
	De 15 a 18 anos	0	0
Telemóvel	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	9,60	39
	Nunca tive	7,38	30
	De 8 a 11 anos	61,10	248
	De 12 a 14 anos	20,45	83
	De 15 a 18 anos	1,47	6
Computador fixo	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	60,06	252
	Nunca tive	32,75	133
	De 8 a 11 anos	3,69	15
	De 12 a 14 anos	1,23	5
	De 15 a 18 anos	0,24	1
Computador portátil	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	69,45	282
	Nunca tive	5,40	22
	De 8 a 11 anos	13,30	54
	De 12 a 14 anos	11,35	46
	De 15 a 18 anos	0,50	2
Tablet	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	0,50	2
	Nunca tive	43,60	177
	De 8 a 11 anos	47,50	193
	De 12 a 14 anos	6,40	26
	De 15 a 18 anos	2	8
Consolas	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	19,21	78
	Nunca tive	58,12	236
	De 8 a 11 anos	19,95	81
	De 12 a 14 anos	2,70	11
	De 15 a 18 anos	0	0

Smartwatch	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	19	77
	Nunca tive	67,71	275
	De 8 a 11 anos	10,60	43
	De 12 a 14 anos	1,70	7
	De 15 a 18 anos	0,99	4

As tecnologias estão presentes em diversos contextos no quotidiano. A **tabela 12** mostra a idade média em que os inquiridos tiveram acesso a equipamentos-ecrã, assim como a lembrança de sempre ter tido contacto desde que nasceram ou alguma memória que associe os artefactos desde a infância. No primeiro *media* avaliado, a televisão, teve como resultado em 97,78% a lembrança de já existir na casa dos inquiridos e fazer parte do quotidiano geral. Como foi ressaltado ao longo da dissertação, dos primeiros instrumentos-ecrã a nível doméstico, a televisão ganhou espaço nos lares a partir dos anos 1950 em Portugal, modelando os princípios de entretenimento e informação ao longo das gerações e passando por súbitas modificações na estrutura do produto e também nas dinâmicas de consumo. Vieira, Mendonça, Quintanilha e Cardoso (2013) afirmam que o perfil contemporâneo do consumidor se desdobra em níveis de espectador/utilizador a partir dos anos 2000, sendo eles divididos em espectadores em rede; espectadores-participantes e espectadores-editores, perfis que sempre tiveram as tecnologias presentes em sua própria contemporaneidade e que os utilizam de forma personalizada.

Na amostragem dos inquiridos, a aquisição do primeiro telemóvel ocorreu dos 8 aos 11 anos (61,10%), tendo uma grande diferença com os jovens de 12 a 14 anos (20,45%) que estão na segunda posição em termos percentuais. Cardoso, Espanha e Lapa (2007) relatam que nas gerações mais novas possuem telemóvel possivelmente a partir da perspectiva dos pais que compram os telemóveis porque acreditam que será um benefício para família, um modo de ter controle sobre os jovens, de localiza-los e entrar em contato via chamadas telefônicas.

No que se refere à utilização dos computadores, a lembrança de ter a presença do dispositivo-ecrã fixo é de 60,06% e em portátil totaliza-se em 69,45%. É possível sugerir uma possível convergência dos *media* ao comparar que 32,75% dos inquiridos nunca tiveram um computador fixo, contrastando apenas 5,40% na categoria portátil. Lipovetsky (2016) afirma que a sociedade contemporânea prioriza o fluído e o móvel. O que é leve dinamiza cada vez mais o mundo material e cultural, e invade as nossas práticas comuns e remodelou o nosso imaginário.

Durante muito tempo, no domínio tecno-económico, a prioridade foi dada aos equipamentos pesados. Agora, é atribuída ao ultraleve, à miniaturização, à desmaterialização. O pesado evocava o respeitável, o sério, a riqueza; o leve evocava a pacotilha, a falta de valor. Vivemos uma imensa revolução do mundo material no qual as técnicas e os mercados remetem mais para as lógicas do leve do que as lógicas do pesado. (Lipovetsky, 2016, pp. 11–12)

Consequente as informações contidas na tabela sobre a aquisição dos dispositivos-ecrã, encontra-se a posse do *tablet* e do *smartwatch*. Ambas as tecnologias possuem um presente histórico no consumo quotidiano. Dentro das respostas dos inquiridos, 58,12% nunca tiveram *tablets*, seguido de 67,71% do *smartwatch*. Outro fator a ser observado é que os jovens que são detentores dos *tablets* estão, na sua maioria, entre os 8 e 12 anos (47,50%).

Em relação à presença dos dispositivos-ecrã em ambiente doméstico, foi perguntado o número de dispositivos existentes na residência dos inquiridos. A tabela abaixo disponibiliza os resultados válidos dessa questão.

Tabela 13. Número médio de dispositivos-ecrã por residência

		Total	% Total			Total	% Total
Televisão	0	0	0.0%	Tablet	0	23	5.7%
	1	7	1.7%		1	145	35.7%
	2	81	20.0%		2	188	46.3%
	3	166	40.9%		3	49	12.1%
	4	135	33.3%		4	1	0.2%
	5 ou mais	17	4.2%		5 ou mais	0	0.00%
Telemóvel	0	0	0.0%	Consolas	0	54	13.3%
	1	1	0.2%		1	296	72.9%
	2	12	3.0%		2	44	10.8%
	3	75	18.5%		3	8	2.0%
	4	166	40.9%		4	2	0.5%
	5 ou mais	152	37.4%		5 ou mais	2	0.5%

Computador fixo	0	31	7.6%
	1	135	33.3%
	2	172	42.4%
	3	67	16.5%
	4	1	0.2%
	5 ou mais	0	0.0%
Computador portátil	0	6	1.5%
	1	97	23.9%
	2	202	49.8%
	3	96	23.6%
	4	3	0.7%
	5 ou mais	2	0.5%

Smartwatch	0	232	57,1%
	1	153	37,7%
	2	19	4.7%
	3	2	0.5%
	4	0	0.00%
	5 ou mais	0	0.00%

Entre os inquiridos, observa-se que todos possuem pelo menos um aparelho televisor ou mais em casa. A maioria está entre dois ou mais aparelhos, somando mais de 94%, tendo na maior percentagem três aparelhos (40,90%). Vieira *et al* (2013) explanam que mesmo com as alterações em curso no eixo das tendências sobre a televisão, a fragmentação dos hábitos de consumo, ao se referir a esfera da oferta dos aparelhos na sociedade, ainda está em constante modificação. Ao longo das gerações, inclusive as dos nascidos a partir da proliferação de outros ecrãs-técnicos, começam a utilizar os objetos-ecrã num nível diferenciado se comparado com as gerações mais antigas e, em suma, o papel do aparelho televisivo sofre uma divergência quanto um produto que era somente utilizado como propagador de conteúdo unidirecional.

A diferença entre o número de telemóveis na casa dos inquiridos é notável. Todos os respondentes têm pelo menos um telemóvel na residência (0.2%), uma representação mínima se comparada com a grande maioria que possui dois telemóveis ou mais, sendo que a concentração está entre os quatro aparelhos (40,9%) e cinco ou mais (37,4%).

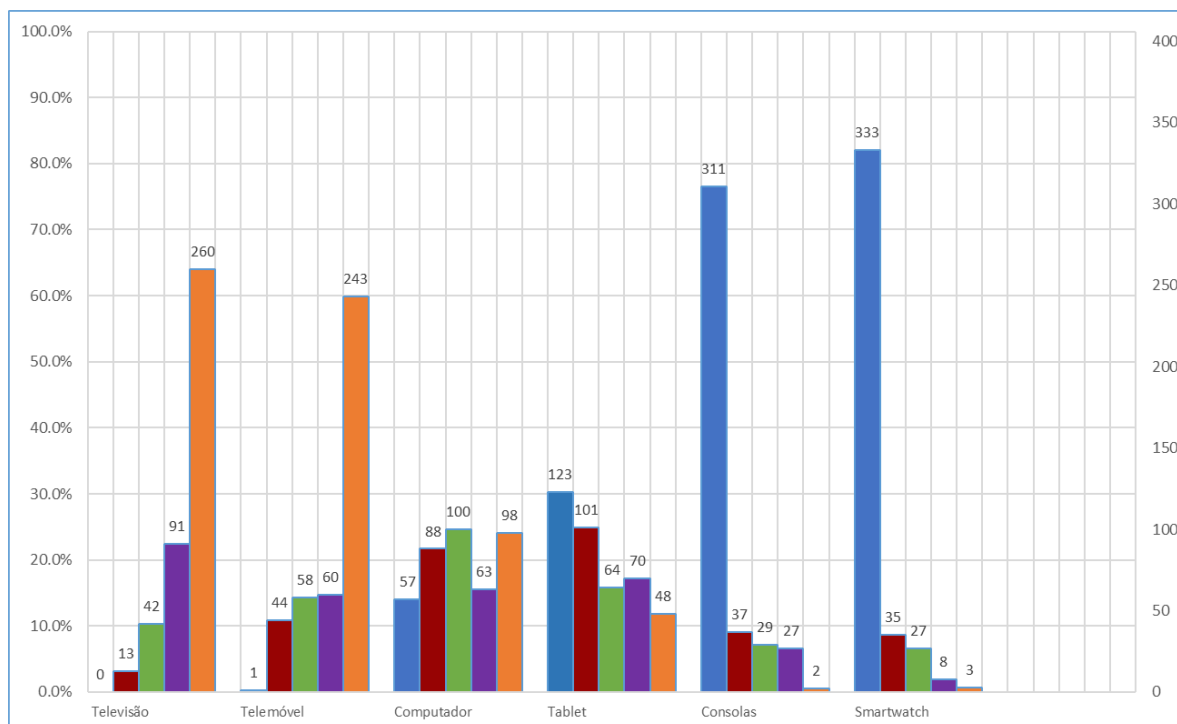
Ao comparar os resultados entre o número de computadores fixos e portáteis chega-se a números próximos de acordo com as respostas dos inquiridos. A não presença de computador fixo (7,6%) e do portátil (1,5%) em ambos é baixa. A presença desses dispositivos é vista em média de dois a três aparelhos em ambos os casos, não tendo diferenças consideráveis.

Na questão dos *tablets*, a frequência média foi de dois dispositivos (82%) por residência dos inquiridos, as consolas de jogos portáteis apresentaram um número médio de um equipamento por domicílio (72,9%). Apesar de ambos os dispositivos terem diferentes particularidades e funções, ao retomar os dados dos *focus groups*, vale lembrar que muitos dos participantes dos grupos explanaram que utilizam o *tablet* para jogar, uma vez que seria mais prático um equipamento mais versátil dentro das diversas funcionalidades e modo de operá-los.

Por último, o *smartwatch* tem como resultado nenhum (57,1%) e um (37,7%) nos lares dos inquiridos. Dentro dos números obtidos, ressalta-se que os relógios digitais são algo novo dentro da indústria de tecnologia, não tendo fontes significativas sobre a aceitação e rejeição ao nível de pesquisa académica.

Torna-se importante, então, agora compreender a frequência de utilização dos dispositivos-ecrã. Verificou-se que nem todos os inquiridos lhes acedem da mesma maneira, nem possuem os mesmos dispositivos, mas como serão as frequências de utilização? O **gráfico 1** apresenta os resultados em termos de frequência de utilização e o **gráfico 2** apresenta em termos de média de horas de utilização.

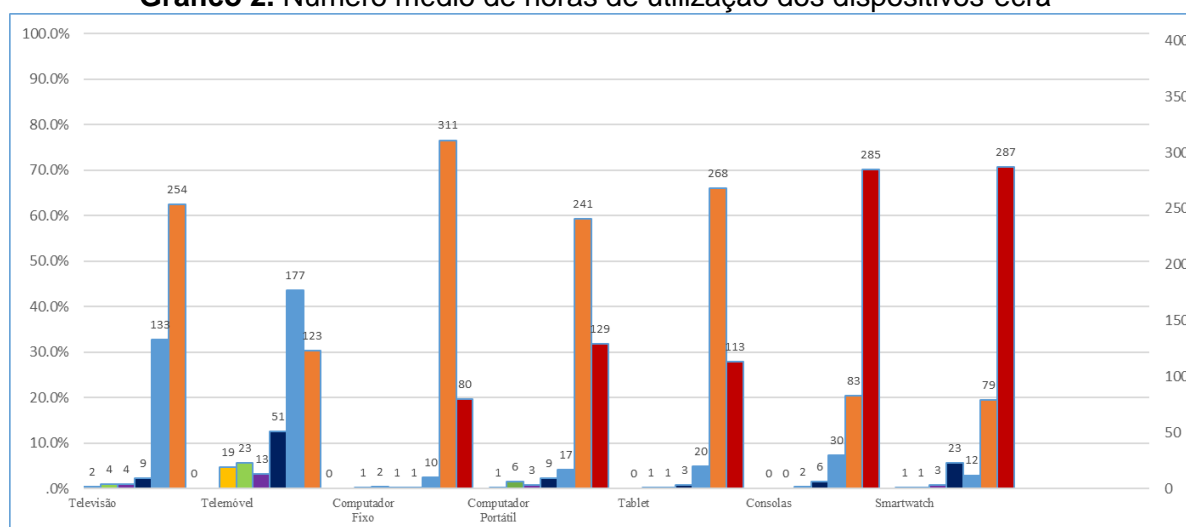
Gráfico 1. Dispositivos-ecrã utilizados com maior frequência



■ Não uso ■ Raramente uso ■ Uso pontualmente ■ Uso frequentemente ■ Uso sempre

O **gráfico 1** permite concluir que a maioria dos equipamentos-ecrã são utilizados diariamente, embora tenham diferenças grandes em frequência de utilização. A televisão compete com a maior frequência (64%) nas rotinas do quotidiano, seguido do telemóvel (59,9%), do computador (24,1%) e do *tablet* (11,8%). Os dispositivos que apresentaram menor uso no quotidiano foram *smartwatch* (0,7%) e consola de jogos (0,5%). Nota-se também que uma grande parcela dos inquiridos não possui ambos os dispositivos, tendo o não uso das consolas em 76,6% e o *smartwatch* em 82%.

Gráfico 2. Número médio de horas de utilização dos dispositivos-ecrã



- Mais de 12 horas
- Entre 9 e 12 horas
- Entre 6 e 9 horas
- Entre 3 e 6 horas
- Entre 1 e 3 horas
- Menos de 1 hora
- Não tenho esse equipamento

Na questão do número de horas de utilização dos equipamentos, os resultados foram mais dispersos, dado o tipo de dispositivo-ecrã, visto que nem todos os respondentes possuem os mesmos dispositivos e utilizam da mesma forma. Os inquiridos responderam que utilizam a televisão em uma grande maioria, na frequência de menos de uma hora diária (62,6%), seguido de um a três horas (32,8%). O telemóvel também se centrou no mesmo tipo de utilização, sendo utilizado pelo menos uma hora por dia (30,3%) e aumentando o uso na frequência de uma a três horas diárias (43,6%). Já a média do computador portátil se comparado ao fixo também difere, tendo pelo menos a modalidade fixa em 76,6% em utilização de menos de uma hora diária, e, o portátil tendo 59,4%. O valor diário dos que utilizam *tablet* em menos de uma hora diária também ficou com margem parecida com os outros dispositivos, somando 66%. As consolas de jogos, por sua vez, na utilização mínima tiveram a marca de 20,4%, e o *smartwatch* 19,5%.

A utilização dos diversos dispositivos-ecrã é recorrente no quotidiano da população em geral em Portugal. As pesquisas da ERC²³ em 2016 revelam que não existem diferenças significativas em termos de idade em diversos dispositivos-ecrã no que se refere as horas de consumo e utilização. A televisão como já referido ao longo da dissertação, tem papel importante como base doméstica, seja ela no que condiz a respeito do lazer ou informação, tendo o seu uso regular em quase 100 por cento dos lares. Outros dispositivos como o telemóvel firmam também a presença de acordo com o levantamento da pesquisa, tendo rotinas de consumo alcançadas pela pluralidade dos *media*, que conectam e se unem pelos caminhos da hiperconexão da Internet e as possibilidades que a web permite.

Relacionado ao número de horas que os jovens passam a utilizar os dispositivos-ecrã também foi questionado aos inquiridos quais atividades eles faziam no tempo livre quando estavam em casa. Para isso foi feita uma escala com atividades do quotidiano e a frequência de utilização.

Tabela 14. Atividades realizadas em tempo livre em casa

		Total	% Total			Total	% Total
Ver televisão /interagir com televisão	Nunca	9	2.2%	Navegar na Internet	Nunca	1	0.2%
	Raramente	30	7.4%		Raramente	3	0.7%
	Pontualmente	78	19.2%		Pontualmente	10	2.5%
	Frequentemente	79	19.5%		Frequentemente	78	19.2%
	Sempre	210	51.7%		Sempre	314	77.3%
Estudar/fazer trabalhos de casa	Nunca	5	1.2%	Ler livros, revistas <i>online</i> , etc.	Nunca	20	4.9%
	Raramente	10	2.5%		Raramente	82	20.2%
	Pontualmente	106	26.1%		Pontualmente	177	43.6%
	Frequentemente	193	47.5%		Frequentemente	63	15.5%
	Sempre	92	22.7%		Sempre	64	15.8%
Jogar	Nunca	4	1.0%	Usar sites e aplicações de conversação (<i>facebook</i> , <i>whatsapp</i> , etc)	Nunca	3	0.7%
	Raramente	60	14.8%		Raramente	35	8.6%
	Pontualmente	44	10.8%		Pontualmente	102	25.1%
	Frequentemente	258	63.5%		Frequentemente	115	28.3%
	Sempre	40	9.9%		Sempre	151	37.2%

²³ consultado em 01 de agosto de 2016, http://www.erc.pt/documentos/Estudos/ConsumoAVemPT/ERC2016_AsNovasDinamicasConsumoAudioVisuais_web/assets/downloads/ERC2016_AsNovasDinamicasConsumoAudioVisuais.pdf

Ouvir música	Nunca	3	0.7%	Falar ao telemóvel	Nunca	4	1.0%
	Raramente	5	1.2%		Raramente	78	19.2%
	Pontualmente	66	16.3%		Pontualmente	87	21.4%
	Frequentemente	216	53.2%		Frequentemente	208	51.2%
	Sempre	116	28.6%		Sempre	29	7.1%
Usar computador para atividades não ligadas à Internet	Nunca	87	21.4%	Enviar SMS	Nunca	4	1.0%
	Raramente	157	38.7%		Raramente	90	22.2%
	Pontualmente	60	14.8%		Pontualmente	59	14.5%
	Frequentemente	43	10.6%		Frequentemente	216	53.2%
	Sempre	59	14.5%		Sempre	37	9.1%

Foram selecionadas algumas atividades que foram comentadas e observadas através dos *focus groups* em relação às práticas no quotidiano realizadas no tempo livre na casa. Das respostas válidas pelos inquiridos, nota-se que uma grande maioria utiliza frequentemente ou sempre inúmeros objetos-ecrã no tempo livre em casa. A televisão, mais uma vez, representa bastante em consumo no tempo livre dos jovens, constando a soma dos que *sempre* (51,7%) e *frequentemente* (19,5%) utilizam em mais de 70% dos inquiridos, tendo a não utilização somente com 2,2%. O mesmo aconteceu com as atividades ligadas aos estudos tendo uma margem alta no tempo livre dos jovens, constando a soma dos que *sempre* (22,7%) e *frequentemente* (47,5%) utilizam em mais de 70% dos inquiridos, sendo que os jovens que não fazem atividades escolares no lar apenas constam com 1,2%.

As atividades ligadas ao lazer como jogar e ouvir música tiveram também uma parcela significativa no quotidiano dos jovens, tendo os jogos presença nos casos de *frequentemente* e *sempre* somando mais de 70%, e a música num total de mais de 80%, sendo que os jovens que não jogam ou não ouvem música representam em ambos os casos 1% ou menos.

Das atividades ligadas diretamente ao computador, foram separadas as atividades que não são ligadas à Internet e as que são ligadas. O intuito de separar ambas as atividades é saber se objetos-ecrã que não possuem conexões ligadas à web teriam a mesma presença no tempo livre dos jovens, visto que as grandes funcionalidades de hiperconexão permitem sociabilidades que somente são feitas quando se está no universo *online*. Dos inquiridos válidos, somente pouco mais de 25% utilizam *sempre* e *frequentemente* o computador quando não tem conexão via Internet, sendo que *raramente* (38,7%) e *nunca* (21,4%) somam mais de 60 % do total.

Em relação às atividades ligadas à Internet, dos inquiridos válidos, houve uma massiva e quase total percentagem que *frequentemente* (19.2%) e *sempre* (77.3%) utilizam a Internet nos tempos livres em casa. Ainda em relação à web, mais de 30% dos inquiridos leem revistas, artigos e livros *frequentemente* e *sempre*, e também utilizam aplicações de conversação *online* (*Facebook*, *Whatsapp*) somam-se em mais de 65%.

Por último, falar ao telemóvel *frequentemente* e *sempre* se somam a quase 60% dos casos dos inquiridos válidos, e enviar SMS ultrapassa os 60%.

Além das atividades no quotidiano realizadas no tempo livre dos jovens, também foi perguntado aos inquiridos a relação do uso dos ecrãs e a sua influência na realização de algumas atividades. Para isso, foi categorizado se a influência “facilita”, “dificulta” ou “não faz diferença” para os jovens. Na tabela abaixo é possível verificar os resultados válidos obtidos.

Tabela 15. Influência dos dispositivos-ecrã na realização de atividades no quotidiano

		Total	% Total
Estudar (fazer pesquisas pela Internet)	Facilita	361	88.9%
	Dificulta	43	10.6%
	Não faz diferença	2	0.5%
Estudar (manter-me concentrado e focado)	Facilita	28	6.9%
	Dificulta	339	83.5%
	Não faz diferença	39	9.6%
Entreter/brincar	Facilita	98	24.1%
	Dificulta	127	31.3%
	Não faz diferença	181	44.6%
Estar com amigos	Facilita	58	14.3%
	Dificulta	161	39.7%
	Não faz diferença	187	46.1%
Estar com família	Facilita	34	8.4%
	Dificulta	191	47.0%
	Não faz diferença	181	44.6%

As atividades realizadas no âmbito escolar via Internet tiveram uma margem de 88,9% com a declaração de facilitador em fazer buscas e pesquisar conteúdo didático, contrapondo com apenas 10,6% que alegam que a Internet dificulta no que se refere ao estudar. Apesar da grande percentagem atestar que a web facilita nas pesquisas escolares, também foi constatado através das respostas que manter-se focado nos estudos quando se utiliza dispositivos-ecrã, principalmente quando se tem acesso à Internet acaba por atrapalhar e diminuir o rendimento e a concentração, tendo 83,5% das respostas nesse sentido, e com uma percentagem mínima que alega que os ecrãs facilitam na concentração.

Ressalta-se que o ambiente da web possibilita um universo de informações que se conecta com os diferentes níveis que produzem conteúdo, sociabilidades, entretenimento e que por si se infiltram no quotidiano hiperconectado dos jovens. A cibercultura explanada por Lévy (1999), cujas dimensões são infinitas, acaba por ter indiretamente relação com o perfil de utilização dos jovens. O fluxo de informações contidas na Internet e as ferramentas de sociabilidade dispersam a atenção ao navegar pelo universo *online*. Não há surpresa que os jovens sintam dificuldade em manter-se concentrados com a aproximação de tantos dispositivos-ecrã hiperconectados com o mundo virtual. Santaella (2005) afirma que, dentro das modificações na sociedade, torna-se mais evidente o novo perfil de leitores seja diferente, inclusive dos jovens. A autora explica que a sociedade, desde a idade pré-industrial, move-se no sentido de modificar as percepções e habilidades sensoriais, ou seja, o perfil de concentração e leitura sofreram rupturas e novos paradigmas perante as tecnologias do quotidiano. A pesquisadora ainda propõe a tipologia do chamado *leitor imersivo*, aquele que “começa a emergir nos novos espaços incorpóreos da virtualidade” (Santaella, 2005, p. 11).

Em relação ao uso dos dispositivos-ecrã com o entretenimento/brincar e estar com amigos e familiares, nos dados válidos, 24,1% consideram o uso dos ecrãs como facilitador ao brincar e se entreter, e 31,3% acreditam que atrapalha, tendo ainda a maioria considerado que os dispositivos-ecrã não fazem diferença (44,6%). Quase metade dos inquiridos afirma que estar com amigos e familiares também teve números similares ao constatar que utilizar dispositivos-ecrã não fazem diferença nas sociabilidades com familiares e amigos, tendo uma percentagem pouco maior que os 44% em ambos os casos. A quase totalidade da outra metade das respostas discorda com os respondentes e afirma que as tecnologias-ecrã dificultam nas sociabilidades, tendo 39,7% em relação aos amigos e 47% em relação a família.

Para além da capacidade da atual sociedade em fazer várias tarefas em simultâneo, existe a relação do uso de diversos equipamentos-ecrã com diferentes finalidades. Nota-se que, em muitos momentos do dia-a-dia, fazemos uso de diferentes ecrãs para realizar diferentes tarefas, e, conseqüentemente, o número de ecrãs que nos cercam tomam funcionalidades que migram conforme nossa agenda. Assistir televisão e ao mesmo tempo ter o telemóvel próximo de si, ou, trabalhar e fazer tarefas com o computador e ter outros dispositivos-ecrã ligados como televisão, telemóvel, *tablet* etc. Apesar da migração da migração de tecnologia para fazer tarefas pontuais, existem também a utilização em simultâneo de diversos objetos-ecrã para manutenção de tarefas no quotidiano. Nesse sentido, foi perguntado aos inquiridos que dispositivos utilizam frequentemente em simultâneo, não necessariamente restringindo a questão ao número absoluto que poderia ser um, dois, três ou mais dispositivos, mas sim a interação entre os ecrãs para realização de tarefas em simultâneo.

A **tabela 16** mostra os resultados obtidos dos dispositivos-ecrã que são frequentemente usados em simultâneo pelos jovens.

Tabela 16. Dispositivos-ecrã frequentemente usados em simultâneo

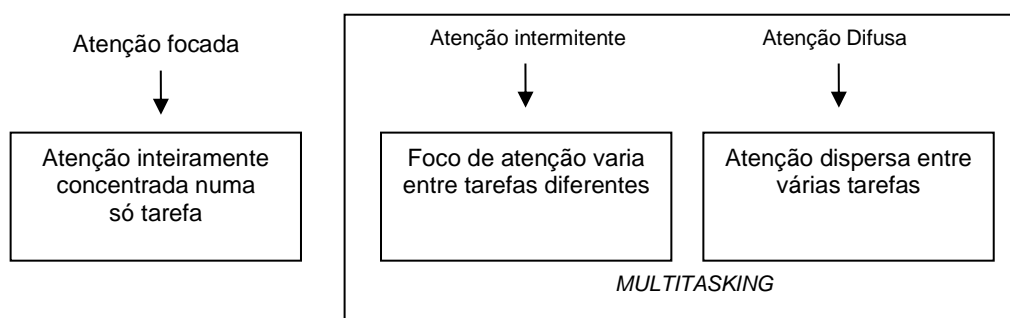
Televisão			
	Inquiridos	%	% Total
Não	16	3.9	3.9
Sim	390	96.1	100.0
Total	406	100.0	
Telemóvel			
	Inquiridos	%	% Total
Não	28	6.9	6.9
Sim	378	93.1	100.0
Total	406	100.0	
Computador			
	Inquiridos	%	% Total
Não	343	84.5	84.5
Sim	63	15.5	100.0
Total	406	100.0	

Consolas			
	Inquiridos	%	% Total
Não	347	85.5	85.5
Sim	59	14.5	100.0
Total	406	100.0	
Smartwatch			
	Inquiridos	%	% Total
Não	401	98.8	98.8
Sim	5	1.2	100.0
Total	406	100.0	

A televisão e telemóvel ganharam destaque na associação do uso simultâneo dos dispositivos-ecrã. Ambos com mais de 90% estão presentes nas atividades que associam ter ligados os ecrãs para realizar diferentes tarefas, tendo seguidos outros dispositivos como computador (15,5%), consolas de jogos (14,5%) e smartwatch (1,2%). Vale ressaltar que a decisão de ter restringido os ecrãs destacados na questão do inquérito (**tabela 16**) foi baseada nos diálogos apresentados nos grupos de discussão, e não determina que outros dispositivos também não sejam usados no quotidiano ao mesmo tempo.

A geração rodeada pelas bases multimédia e informacionais normalizam, geralmente, a Internet como base no seu quotidiano. Cardoso, Espanha e Lapa (2009) explanam que os jovens estão a intensificar as utilizações em vários *media* ao mesmo tempo, no qual denominam como *multitasking*, ou seja, a utilização de diversas tecnologias simultaneamente. Os autores também afirmam que mesmo com a capacidade de realização de várias tarefas em simultâneo, é importante perceber que o nível de atenção também é diluído entre as tarefas. Nesse sentido, os pesquisadores identificam três níveis de análise sobre a atenção consoante o uso dos *media* (cf. **Figura 6**).

Figura 6.Três níveis de análise do *multitasking*

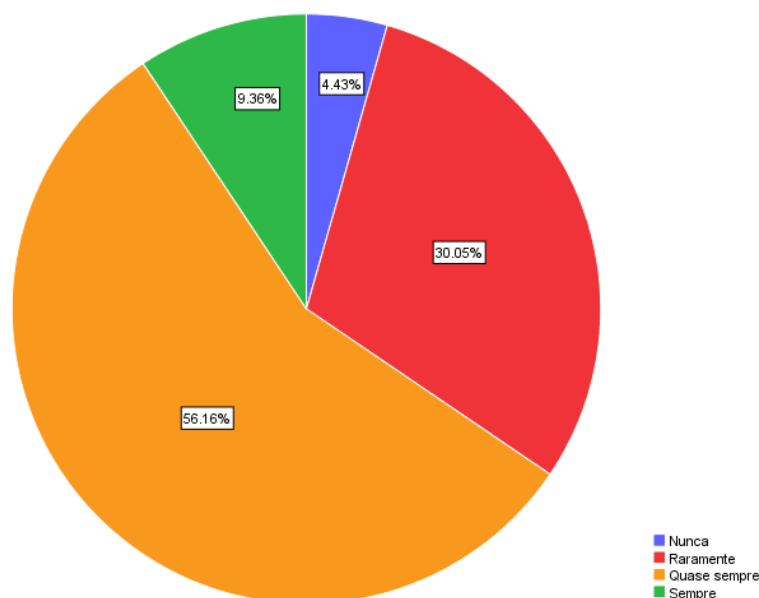


Fonte: (Cardoso, Espanha, & Lapa, 2009, p. 180).

Os níveis mostrados representam a atenção dos jovens consoante os diferentes momentos na realização das tarefas *multitasking*. O primeiro nível, denominado “atenção focada”, é dado exclusivamente quando se dedica a uma só tarefa. No segundo nível, “atenção intermitente”, a criança ou adolescente vai desenvolver diversas tarefas em paralelo, aproveitando o que os autores chamam de “momentos mortos” para alterar de suporte mediático, mas fixando a sua atenção numa só tarefa por vez. O terceiro nível, “atenção difusa”, acontece quando a atenção fica dispersa entre vários estímulos.

A importância dos estudos de Cardoso, Espanha e Lapa (2009) vão ao encontro da questão da gestão do tempo dos jovens consoante o uso das tecnologias com ecrã. Em muitos momentos a tecnologia pode interferir na forma como organiza as tarefas diárias, sejam elas ligadas aos estudos, trabalho, entretenimento, sociabilizações e tantas outras formas que aproximam o utilizador perante ao ecrã luminoso. No **gráfico 3** contém o resultado da seguinte pergunta feita no questionário para os jovens portugueses: “Com que frequência sente dificuldades em gerir o seu tempo por causa da utilização de dispositivos-ecrã?”.

Gráfico 3. Dificuldade em gerir o tempo por causa da utilização de dispositivos-ecrã



Das respostas válidas, os inquiridos que *quase sempre* (56,16%) e *sempre* (9,36%) têm dificuldades em gerir o tempo por causa da utilização dos dispositivos-ecrã passam os 65% do total dos jovens, tendo *raramente* (30,05%) e *nunca* (4,43%) pouco mais que 34%.

Os dispositivos-ecrã utilizados pelos jovens também permitem a configuração de seu uso para estender as conversas tidas no ambiente escolar que acabam por ter continuidade quando os alunos já estão no ambiente doméstico. Na **tabela 17** contém os resultados da seguinte questão: “Quando já está em casa, com que frequência utiliza tecnologias com ecrã (computador, telemóvel etc) para contactar os amigos para continuar a conversar?”.

Tabela 17. Frequência de utilização de dispositivos-ecrã para contactar amigos após termino de aulas

	Frequência	%	% Válida	% Acumulada
Nunca	1	.2	.2	.2
Às vezes	104	25.4	25.6	25.9
Quase sempre	233	57.0	57.4	83.3
Sempre	68	16.6	16.7	100.0
Total	406	99.3	100.0	
Missing System	3	.7		
Total	409	100.0		

Entre as respostas válidas do inquérito, os jovens que *quase sempre* (57,4%) e *sempre* (16,7%) utilizam os dispositivos-ecrã para continuar a conversar somam-se em mais de 74% do total dos inquiridos. A utilização dos ecrãs como plataforma para sociabilidade é possibilitada pelas conexões via Internet e também pelas SMS, se for o caso, no uso do telemóvel. A versatilidade dos ecrãs cria novas formas de sociabilizar e também se multiplicam em diferentes contextos de utilização. O mesmo ecrã é utilizado para conversar depois das aulas e também é utilizado para fazer pesquisas de escola, fazer videochamadas e realizar outras tarefas consoante a necessidade do utilizador.

Seguidamente aos principais resultados conferidos, será realizada uma análise às hipóteses de trabalho e será avaliada a sua confirmação ou refutação, considerando os testes mencionados no início deste capítulo. A escolha dos testes a aplicar partiu da análise inicial à variável dependente, uma vez que a amostra tinha um valor bastante significativo, apenas se a variável dependente fosse qualitativa se aplicavam testes não-paramétricos.

4.3.1 Análise de hipóteses de investigação

Este subcapítulo tem como objetivo apresentar a análise realizada às cinco hipóteses que foram o fio condutor da investigação. Em seguida, será realizada a verificação da aceitação ou rejeição da primeira hipótese:

H₁: A utilização dos ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens portugueses.

Para o teste desta hipótese considera-se a forma que os jovens percecionam na perspetiva sobre os dispositivos-ecrã serem ou não fatores que influenciam no quotidiano. Além disso, será considerada a idade que os estudantes entraram em contacto e/ou adquiriram os dispositivos-ecrã e o valor médio de utilização dos respetivos aparelhos-ecrã, que se verifica no grupo amostral do inquérito por questionário, totalizando 406 respostas válidas.

Tabela 18. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e gestão do tempo consoante aos dispositivos-ecrã

Chi-Square Tests- Influência dos ecrãs no quotidiano			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	59.984 ^a	18	.000
Likelihood Ratio	62.230	18	.000
Linear-by-Linear Association	.939	1	.332
N of Valid Cases	406		

a. 10 cells (35.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .75.

As influências que os dispositivos-ecrã criam para os jovens pode ser vista através do resultado do teste não paramétrico Qui-quadrado. Em muitos momentos na dissertação foi conferido que as tecnologias permitem e criam formas de sociabilização e influenciam de algum modo. Através do teste não paramétrico Qui-quadrado (**tabela 18**) é possível afirmar que há diferenças significativas na gestão do tempo conforme a utilização dos diferentes ecrãs no quotidiano, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05, ou seja, há associação entre as duas variáveis analisadas.

Também se verifica na **tabela 19** (cf. **tabela 12**) o teste Qui-quadrado a relação da idade com a posse dos dispositivos-ecrã.

Tabela 19. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e posse de dispositivos-ecrã

Chi-Square Tests- Televisão

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	25.008 ^a	1 2	.015
Likelihood Ratio	20.978	1 2	.051
Linear-by-Linear Association	2.839	1	.092
N of Valid Cases	406		

a. 14 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .13.

Chi-Square Tests- Tablet

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	79.239 ^a	2 4	.000
Likelihood Ratio	72.541	2 4	.000
Linear-by-Linear Association	.201	1	.654
N of Valid Cases	406		

a. 20 cells (57.1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .08.

Chi-Square Tests- Telemóvel

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	91.566 ^a	2 4	.000
Likelihood Ratio	91.780	2 4	.000
Linear-by-Linear Association	.028	1	.868
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (45.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .25.

Chi-Square Tests- Consolas de videogame

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	117.334 ^a	1 8	.000
Likelihood Ratio	108.949	1 8	.000
Linear-by-Linear Association	6.367	1	.012
N of Valid Cases	406		

a. 9 cells (32.1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .46.

Chi-Square Tests- Computador fixo

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.267 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	58.681	24	.000
Linear-by-Linear Association	10.373	1	.001
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (60.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .04.

Chi-Square Tests- Smartwatch

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	159.474 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	157.864	24	.000
Linear-by-Linear Association	2.338	1	.126
N of Valid Cases	406		

a. 17 cells (48.6%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .17.

Chi-Square Tests- Computador portátil

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	82.655 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	81.518	24	.000
Linear-by-Linear Association	6.170	1	.013
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (45.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .08.

A relação apresentada entre a posse dos dispositivos-ecrã consoante a idade revelou por meio do teste Qui-quadrado que pode-se afirmar que há diferenças significativas em todos os dispositivos-ecrã analisados, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05, ou seja, há associação entre as duas variáveis analisadas. Neste mesmo sentido, também se acresce o discurso obtido em muitos excertos dos jovens participantes dos *focus groups*, que ressaltam que determinadas tecnologias-ecrã foram obtidas conforme cresciam e ganhavam maturidade, desde a televisão que já faz parte do quotidiano português ao *tablet* e telemóvel que são comprados de acordo com a idade dos jovens, além de outros inúmeros produtos audiovisuais que acompanham o ritmo comercial

e cultural das gerações. É necessário salientar que a relação apresentada da idade dos jovens com a posse dos ecrãs é indiretamente ligada a hipótese em questão, mas criam corpo para mostrar que a relação das sociabilidades é emergida logo nas primeiras experiências juvenis.

Verifica-se também a questão da média de utilização dos dispositivos-ecrã no quotidiano (cf. **gráfico 1**) através do teste Qui-quadrado, apresentado na tabela a seguir.

Tabela 20. Teste Qui-quadrado: relação entre idade e dispositivos-ecrã utilizados

Chi-Square Tests- Televisão				Chi-Square Tests- Tablet			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)		Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	31.392 ^a	15	.008	Pearson Chi-Square	119.032 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	32.429	15	.006	Likelihood Ratio	101.453	20	.000
Linear-by-Linear Association	1.345	1	.246	Linear-by-Linear Association	1.481	1	.224
N of Valid Cases	406			N of Valid Cases	406		

a. 6 cells (25.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.60.

a. 17 cells (56.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .25.

Chi-Square Tests- Telemóvel				Chi-Square Tests- Consolas de videogames			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)		Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	62.566 ^a	20	.000	Pearson Chi-Square	58.619 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	76.031	20	.000	Likelihood Ratio	58.107	20	.000
Linear-by-Linear Association	21.075	1	.000	Linear-by-Linear Association	.084	1	.772
N of Valid Cases	406			N of Valid Cases	406		

a. 6 cells (20.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .12.

a. 19 cells (63.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .37.

Chi-Square Tests- Computadores

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	65.074 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	79.286	20	.000
Linear-by-Linear	10.525	1	.001
Association			
N of Valid Cases	406		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 7.02.

Chi-Square Tests- Smartwatch

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	64.034 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	72.659	20	.000
Linear-by-Linear	4.337	1	.037
Association			
N of Valid Cases	406		

a. 0 cells (0.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 5.91.

A relação de utilização dos diferentes dispositivos-ecrã consoante a idade também foi analisada através do teste Qui-quadrado. Verifica-se que os dispositivos televisão, telemóvel, *tablet*, consolas de jogos possuem uma associação estatisticamente significativa entre a idade e a frequência de utilização dos dispositivos-ecrã, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05. Já nos dispositivos computadores (fixo e portátil) e *smartwatch*, apesar dos níveis de significância serem 0, não é possível afirmar que existe uma relação entre a idade e a frequência, visto que em ambos os casos as frequências mostradas são menores que 5, ou seja, não se pode afirmar com precisão a relação das duas variáveis.

É necessário também focalizar que o consumo de dispositivos-ecrã consoante a idade também permite novas formas de sociabilidade que antes eram feitas de outras formas, para diferentes tarefas, sejam elas no que consiste estudar, lazer, passar o tempo, estar com família e amigos. Na **tabela 20** foi feito também o teste Qui-quadrado para comprovar a veracidade desse argumento baseado nos resultados de parte da tabela sobre a Influência dos dispositivos-ecrã na realização de atividades no quotidiano (cf. **tabela 15**).

Tabela 21. Teste Qui-quadrado: influência dos dispositivos-ecrã nas sociabilidades

Chi-Square Tests- Brincar				Chi-Square Tests- Presença família			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)		Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	45.269 ^a	12	.000	Pearson Chi-Square	28.329 ^a	12	.005
Likelihood Ratio	46.802	12	.000	Likelihood Ratio	28.387	12	.005
Linear-by-Linear Association	4.321	1	.038	Linear-by-Linear Association	3.175	1	.075
N of Valid Cases	406			N of Valid Cases	406		

a. 1 cells (4.8%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 4.10.

a. 3 cells (14.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.42.

Chi-Square Tests- Presença amigos			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	38.166 ^a	12	.000
Likelihood Ratio	38.109	12	.000
Linear-by-Linear Association	.223	1	.637
N of Valid Cases	406		

a. 1 cells (4.8%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 2.43.

As sociabilidades no quotidiano perante o uso dos dispositivos-ecrã centram diversos modos que competem no auxílio de tarefas e sociabilidades. Nos resultados apresentados na tabela acima não é possível afirmar com exatidão que existe uma relação entre as sociabilidades de estar com amigos, pais e até mesmo brincar consoante a idade dos inquiridos, isso porque as frequências das respostas foram menores que 5, mesmo tendo o (*p-value*) menor que 0,05.

Em diversos momentos dos *focus groups* foi referido pelos participantes que as tecnologias em si modificam a forma que eles agiam e estavam presentes no que se refere às sociabilidades. Cardoso, Espanha e Lapa (2009) afirmam que as modificações nas sociabilidades sofreram alterações e ruturas perante a elevada utilização de tecnologias

em inúmeros contextos, integrando novos artefatos no quotidiano para diversas atividades diárias, inclusive a reorganização dos tempos.

A estruturação apontada pelo autor sobre as modificações culturais em Portugal, ao verificar os resultados apresentados pelo inquérito por questionário e pelo teste não paramétrico Qui-quadrado, podemos afirmar que existem provas estatisticamente comprovadas que a utilização de ecrãs permite mudanças nas formas de sociabilidade no quotidiano dos jovens portugueses. Então a hipótese 1 é aceita.

Será testada a segunda hipótese:

H₂: O ecrã torna-se um objeto omnipresente nas relações sociais, sendo registado o seu uso no quotidiano para diferentes tarefas.

A presença dos dispositivos-ecrã foi marcada ao longo da dissertação com os diversos usos no quotidiano. As referências utilizadas por diversos autores como Lipovetsky (2015), Rivoltella (2010), Pinto-Coelho (2010), Cardoso (2013), Melro (2013) e outros permitiram construir que as dinâmicas da sociedade moderna centradas no uso de tecnologia e ecrãs se diluem no quotidiano. Ao mesmo tempo que essas referências criaram um norte a nível de pesquisa juntamente com a revisão sistemática da literatura utilizada também para tal, foi importante dar voz aos jovens nos grupos de discussão, que salientaram em inúmeros momentos que os objetos-ecrã faziam companhia, estavam presentes no âmbito escolar, nas relações familiares, na comunicação e sociabilidades para diferente tarefas. Os inquéritos por questionário também foram cruciais para poder identificar a questão dos ecrãs serem ou não ominipresentes no que condiz no dia-a-dia.

Para o teste desta hipótese foram cruzadas as relações do número de horas que os principais dispositivos-ecrã analisados nesta dissertação juntamente com atividades do quotidiano com os mesmos ecrãs. Foram selecionados os principais ecrãs mostrados ao longo desta dissertação (televisão, computador, telemóvel e *tablet*) e utilizado novamente o teste não paramétrico Qui-quadrado para amostras independentes.

Tabela 22. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso da Televisão e atividades realizadas no cotidiano

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo TV

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	88.469 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	98.217	20	.000
Linear-by-Linear Association	34.823	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .04.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo Musica

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	64.920 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	65.580	20	.000
Linear-by-Linear Association	.099	1	.754
N of Valid Cases	406		

a. 24 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo vídeos

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.664 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	40.735	20	.004
Linear-by-Linear Association	1.208	1	.272
N of Valid Cases	406		

a. 23 cells (76.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo para jogar

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	75.126 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	63.602	20	.000
Linear-by-Linear Association	3.029	1	.082
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo vídeos gravação

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	219.381 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	79.389	20	.000
Linear-by-Linear Association	49.426	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 22 cells (73.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .05.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo leitura

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	88.395 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	67.031	20	.000
Linear-by-Linear Association	7.606	1	.006
N of Valid Cases	406		

a. 20 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .10.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo pc sem Internet

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	16.521 ^a	20	.684
Likelihood Ratio	17.546	20	.617
Linear-by-Linear Association	.407	1	.524
N of Valid Cases	406		

a. 20 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .21.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo estudar

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	154.750 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	94.938	20	.000
Linear-by-Linear Association	4.340	1	.037
N of Valid Cases	406		

a. 23 cells (76.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo chats

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	102.846 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	114.643	20	.000
Linear-by-Linear Association	.000	1	.998
N of Valid Cases	406		

a. 22 cells (73.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo telemóvel

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	143.700 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	100.910	20	.000
Linear-by-Linear Association	15.232	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 22 cells (73.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo Internet

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	61.142 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	44.664	20	.001
Linear-by-Linear Association	.001	1	.970
N of Valid Cases	406		

a. 24 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .00.

Chi-Square Tests. Nº horas TV - Tempo SMS

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	145.090 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	107.874	20	.000
Linear-by-Linear Association	8.009	1	.005
N of Valid Cases	406		

a. 22 cells (73.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Ao verificar a relação do ecrã Televisão consoante as atividades realizadas no quotidiano (**tabela 22**) através do teste Qui-quarado verificou-se uma associação estatisticamente significativa em todas as atividades propostas pelo inquérito por questionário, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05. As atividades no quotidiano sejam elas nos tempos livres dos jovens ou em outros tempos sociais, de sociabilização, entretenimento e os muitos tempos presentes no quotidiano são mecanismos que tornam os ecrãs como parte não somente simbólica como dialogado nesta dissertação, mas como dispositivo essencial e omnipresente nas várias relações entre os jovens e sociedade.

Verificam-se também as relações das atividades no cotidiano com o uso do computador.

Tabela 23. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do computador e atividades realizadas no cotidiano

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo TV**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	68.090 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	76.375	24	.000
Linear-by-Linear Association	1.106	1	.293
N of Valid Cases	406		

a. 25 cells (71.4%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo Musica**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	87.151 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	88.250	24	.000
Linear-by-Linear Association	31.548	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 28 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo videos**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	65.395 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	82.773	24	.000
Linear-by-Linear Association	.919	1	.338
N of Valid Cases	406		

a. 28 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo para jogar**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	89.474 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	76.351	24	.000
Linear-by-Linear Association	.049	1	.825
N of Valid Cases	406		

a. 26 cells (74.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo gravação**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	87.034 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	78.983	24	.000
Linear-by- Linear Association	35.219	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 27 cells (77.1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo leitura**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	109.899 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	82.300	24	.000
Linear-by- Linear Association	4.153	1	.042
N of Valid Cases	406		

a. 26 cells (74.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .05.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo pc sem Internet**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	88.930 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	107.929	24	.000
Linear-by- Linear Association	16.746	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 25 cells (71.4%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .11.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo estudar**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	167.768 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	55.253	24	.000
Linear-by- Linear Association	16.240	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 28 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo chats**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	86.628 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	100.103	24	.000
Linear-by- Linear Association	.530	1	.467
N of Valid Cases	406		

a. 27 cells (77.1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo telemóvel**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	54.998 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	64.561	24	.000
Linear-by- Linear Association	.000	1	.996
N of Valid Cases	406		

a. 26 cells (74.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo Internet**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	237.771 ^a	24	.000
Likelihood Ratio	77.285	24	.000
Linear-by- Linear Association	36.029	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 29 cells (82.9%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .00.

**Chi-Square Tests. Nº horas
Computador - Tempo SMS**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	49.212 ^a	24	.002
Likelihood Ratio	54.079	24	.000
Linear-by- Linear Association	.090	1	.764
N of Valid Cases	406		

a. 26 cells (74.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Ao realizar o teste Qui-quarado em relação ao uso dos computadores (**tabela 23**) verificou-se uma associação estatisticamente significativa em todas as atividades propostas pelo inquérito por questionário, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05. Assim como o dispositivo-ecriã televisão, o computador também se torna um equipamento com presença com grande importância nas atividades do quotidiano, sendo presente nas diversas apropriações que ampliam o seu uso.

Segue a análise agora com o dispositivo telemóvel.

Tabela 24. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do telemóvel e atividades realizadas no quotidiano

Chi-Square Tests. Nº horas telemóvel - Tempo TV

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	151.985 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	118.620	20	.000
Linear-by-Linear Association	26.401	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (53.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .29.

Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel - Tempo Musica

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	155.132 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	158.160	20	.000
Linear-by-Linear Association	12.439	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (53.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .10.

Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel- Tempo videos

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	80.199 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	76.804	20	.000
Linear-by-Linear Association	6.318	1	.012
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (53.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .13.

Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel- Tempo para jogar

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	158.739 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	165.248	20	.000
Linear-by-Linear Association	16.020	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 15 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .13.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel-
Tempo gravação**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	210.651 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	183.077	20	.000
Linear-by- Linear Association	73.164	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 15 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .32.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel-
Tempo leitura**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	171.113 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	142.378	20	.000
Linear-by- Linear Association	5.143	1	.023
N of Valid Cases	406		

a. 13 cells (43.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .64.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo pc sem Internet**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	216.017 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	195.319	20	.000
Linear-by- Linear Association	.477	1	.490
N of Valid Cases	406		

a. 12 cells (40.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is 1.38.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo estudar**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	121.908 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	103.112	20	.000
Linear-by- Linear Association	52.524	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (53.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .16.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo chats**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	202.102 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	224.843	20	.000
Linear-by-Linear Association	66.007	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 14 cells (46.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .10.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo telemóvel**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	240.093 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	186.685	20	.000
Linear-by-Linear Association	95.242	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 16 cells (53.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .13.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo Internet**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	51.804 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	36.709	20	.013
Linear-by-Linear Association	2.955	1	.086
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .03.

**Chi-Square Tests. Nº horas Telemóvel
- Tempo SMS**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	247.714 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	185.096	20	.000
Linear-by-Linear Association	91.541	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 15 cells (50.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .13.

Ao realizar o teste Qui-quadrado em relação aos telemóveis (**tabela 24**) verificou-se uma associação estatisticamente significativa em todas as atividades propostas pelo inquérito por questionário, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05. Assim como os dispositivos anteriores, a apropriação do telemóvel torna-se omnipresente pelas características do seu uso. Os excertos e diálogos presentes nos *focus groups* já delineavam os contornos dos aspetos da presença significativa perante o quotidiano dos jovens portugueses, tendo agora a comprovação de forma estatística da relação entre o tempo de uso e as atividades desenvolvidas no dia-a-dia.

Por último, foi realizado o teste Qui-quadrado referente ao ecrã *tablet*.

Tabela 25. Teste Qui-quadrado: relação entre número de horas no uso do *tablet* e atividades realizadas no cotidiano

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo TV

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	42.277 ^a	20	.003
Likelihood Ratio	49.443	20	.000
Linear-by-Linear Association	13.097	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 20 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo Musica

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	93.530 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	103.301	20	.000
Linear-by-Linear Association	15.955	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 22 cells (73.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo videos

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	48.045 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	41.710	20	.003
Linear-by-Linear Association	3.765	1	.052
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo para jogar

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	69.081 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	73.454	20	.000
Linear-by-Linear Association	4.340	1	.037
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

**Chi-Square Tests. Nº horas Tablet -
Tempo gravação**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	105.954 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	70.080	20	.000
Linear-by- Linear Association	2.856	1	.091
N of Valid Cases	406		

a. 20 cells (66.7%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .02.

**Chi-Square Tests. Nº horas Tablet -
Tempo leitura**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	114.286 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	134.062	20	.000
Linear-by- Linear Association	28.529	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 19 cells (63.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .05.

**Chi-Square Tests. Nº horas Tablet -
Tempo pc sem Internet**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	56.672 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	56.881	20	.000
Linear-by- Linear Association	3.205	1	.073
N of Valid Cases	406		

a. 19 cells (63.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .11.

**Chi-Square Tests. Nº horas Tablet -
Tempo estudar**

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	157.886 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	131.251	20	.000
Linear-by- Linear Association	33.725	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo chats

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	49.619 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	58.343	20	.000
Linear-by-Linear Association	18.951	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 19 cells (63.3%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo telemóvel

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	151.374 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	137.625	20	.000
Linear-by-Linear Association	1.033	1	.310
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo Internet

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	113.097 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	42.148	20	.003
Linear-by-Linear Association	6.419	1	.011
N of Valid Cases	406		

a. 24 cells (80.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .00.

Chi-Square Tests. Nº horas Tablet - Tempo SMS

	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	153.999 ^a	20	.000
Likelihood Ratio	142.346	20	.000
Linear-by-Linear Association	2.544	1	.111
N of Valid Cases	406		

a. 21 cells (70.0%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .01.

A relação do *tablet* consoante as atividades realizadas no quotidiano (**tabela 25**) através do teste Qui-quarado permitiu verificar uma associação estatisticamente significativa em todas as atividades propostas pelo inquérito por questionário, visto que o nível de significância (*p-value*) é inferior a 0,05.

Em todos os dispositivos-ecrã analisados nesta hipótese em específico, foram comprovados a associação estatística do uso dos ecrãs com as atividades do quotidiano. Como afirmado anteriormente, os diálogos nos *focus groups* permitiram, numa primeira instância, constar que os dispositivos-ecrã de alguma forma eram uma constância em

comum com os diferentes perfis dos jovens, sejam eles mais novos ou mais velhos. Com a comprovação estatística baseada nos testes Qui-quadrado, é possível confirmar a hipótese 2.

Prossegue-se, agora, com o teste à terceira hipótese:

H₃: O uso social do tempo é associado à utilização de dispositivos ecrã em diferentes contextos no quotidiano

Ao testar essa hipótese, por ser uma variável da relação dos dispositivos-ecrã em relação à idade dos inquiridos, é utilizada a análise de Independência do Qui-quadrado. Na tabela abaixo, é possível ver o resultado aplicado na questão da frequência de uso dos dispositivos-ecrã depois do ambiente escolar (cf. **Tabela 16**).

Tabela 26. Teste Qui-quadrado: relação sociabilidade pós aulas e idade

Chi-Square Tests- Uso de ecrãs pós aulas			
	Value	df	Asymptotic Significance (2-sided)
Pearson Chi-Square	52.694 ^a	18	.000
Likelihood Ratio	48.904	18	.000
Linear-by-Linear Association	13.493	1	.000
N of Valid Cases	406		

a. 9 cells (32.1%) have expected count less than 5. The minimum expected count is .04.

Para um nível de significância de 0,05 existem evidências estatísticas para se afirmar que existe uma relação entre a utilização dos dispositivos-ecrã pós-aulas e a idade dos inquiridos, ou seja, a variável revela que a utilização dos ecrã para sociabilizar e, indiretamente, utilizar o uso social do tempo são relacionados.

Cardoso, Espanha e Lapa (2009, p. 13) afirmam que depois do período das aulas (que já é tido como maior tempo na estruturação e no espaço dos jovens) o âmbito doméstico é o período com maior proliferação e utilização dos *media*, que estão a organizar a vida quotidiana dos jovens. A escolha pelo teste na questão acima não parte da ideia de

todos os diferentes contextos de utilização dos ecrãs no quotidiano, mas que os jovens utilizam os ecrãs após as atividades educativas nas escolas e no ambiente doméstico continuam a conversar e manter contato com os amigos. O ponto particular testado também foi mostrado nos *focus groups* quando os participantes alegavam que utilizam os ecrãs para diferentes contextos, seja para ouvir música, ver televisão, vídeos, páginas da Internet e conversar com amigos pelas plataformas de redes sociais *online*, como *Facebook* e *Whatsapp* por exemplo.

A aceitação da hipótese 3 é determinada pelos diversos encontros entre as questões abordadas nos *focus groups* e no resultado relativo ao teste não paramétrico Qui-quadrado. A associação dos diferentes tempos, principalmente o uso social do tempo dos jovens com os ecrãs é comprovado mesmo com as diferentes idades dos jovens, no qual utilizam os ecrãs para inúmeros contextos no quotidiano.

Relativamente à última hipótese:

H₄: A utilização do mesmo tipo de ecrã estende-se a diferentes níveis de usabilidade (escolar, lazer, informacional) e fins para diferentes públicos.

Optou-se, na última hipótese, por utilizar os dados já analisados dos *focus groups*. Isso porque os dados para análise no inquérito por questionário visavam caracterizar diferentes questões em volta das sociabilidades e manutenção do uso social do tempo.

Como mencionado anteriormente, nos discursos dos grupos de discussão, os jovens explanaram que utilizam o mesmo dispositivo-ecrã para diferentes funcionalidades. Do telemóvel para verificar mensagens do Facebook, e-mails e manter constante vigia nas redes sociais, até mesmo para deixá-lo de lado no período das aulas e o transformar num simples relógio. Também foi mencionado nos grupos de discussão que, além de utilizarem vários ecrãs para diferentes funções, a utilização difere consoante a idade dos participantes e também dos pais dos jovens. O portátil que é utilizado pelos jovens para fazer pesquisa é o mesmo utilizado pelos pais para trabalhar e fazer tarefas do dia-a-dia.

Cardoso, Espanha e Lapa (2009) constataam que existe uma domesticação dos novos *media* no sentido de que há uma diferenciação na utilização perante as gerações e as respetivas utilizações. A diferenciação da forma de utilização e o tipo de público também é estudado pelos autores que afirmam que as questões culturais e a aproximação com dispositivos fazem a diferença, embora não existam estudos até a data da conclusão desta

pesquisa que permitam saber se existe uma clivagem geracional no que se refere nas utilizações e interesses ao longo da sua vida, ou se as diferenças são marcos que acompanharão os jovens de hoje na sua vida futura. Livingstone (2002) afirma que dentro das mudanças sociais perante as tecnologias os contextos de utilização também sofreram mudanças, sendo associados as diferentes necessidades e públicos, não podendo comparar as atividades habituais de um adulto e de uma criança por exemplo, porque são fases e paradigmas distintos.

Apoiado nas constatações e excertos dos grupos de discussão e nas explicações dos autores é possível afirmar que a hipótese sobre a utilização do mesmo tipo de ecrã é verdadeira, e que se estende a diferentes públicos e perfis é também verdadeira, dadas as diferenças e práticas sociais irem além da faixa etária, pois vão ao encontro com as motivações e necessidades em cada período na vida.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Este trabalho de investigação teve como questão orientadora: *Como é que o uso dos dispositivos-ecrã intervêm no modo de estruturação que os jovens em Portugal fazem do uso social do tempo?* Na génese da escolha desta temática para pesquisa estiveram várias razões, a primeira das quais é o interesse crescente pelas dinâmicas dos *media* e da cibercultura, sendo possível desenvolver com este projeto não somente as constatações observáveis e empíricas do quotidiano, mas um trabalho que fosse mais profundo, seguisse orientações com dados consistentes, que dão margem para constatações precisas e não esquecendo do carácter qualitativo da pesquisa, das entrevistas, das falas dos jovens, dos motivos e inquietações presentes nos discursos dos muitos que fizeram parte da dissertação.

Para além da motivação inicial, tentou contribuir-se com algo original, que facultasse novas reflexões sobre a temática da utilização dos dispositivos-ecrã e seus contextos no uso social do tempo dos jovens, área no qual existem poucas relações sólidas a nível nacional e internacional. Os estudos voltados para um dialogo conciso no que refere ao tempo de sociabilidade aos *media* estão a ser consolidados e trabalhados em Portugal em diversas pesquisas nas áreas das Ciências Sociais aplicadas, mas ainda existem lacunas que aproximem o quotidiano português se comparados aos estudos internacionais. Nesse sentido, essa dissertação tem um contributo inovador por parte do autor e dos respetivos orientadores, que trabalhavam através de uma questão ainda fragilizada em termos de produção científica e produziram novos saberes sobre a temática do uso dos dispositivos-ecrã e a relação do uso social do tempo dos jovens em Portugal.

Por isso, face a esta análise, torna-se importante caracterizar a geração que nasce com dispositivos-ecrã em torno de si, que crescem em meio das tecnologias hiperconectadas, que podem ser incluídas no dia-a-dia e norteiam questões de interatividade, sociabilidade e outros que ligam a posse, o uso do tempo e as preferências e distanciamentos com práticas sociais que diferem das gerações mais antigas.

Ressalta-se que, para tornar a investigação exequível em termos temporais (dois anos), foi necessário delimitar os principais ecrãs utilizados pelos participantes (televisão, *tablet*, computador fixo e portátil, telemóvel e *smartwatch*) e ter atenção que existem inúmeras tecnologias que fogem do que foi centrado e analisado. Não ter aumentado o campo de investigação não significa que os outros dispositivos não são importantes, mas

para alargar a abrangência da pesquisa teria sido necessário aumentar os prazos de pesquisa e consolidação dos dados.

O desenvolvimento de todo o trabalho foi dividido num quadro teórico que permitisse trabalhar com escolhas que narrassem o campo do que se entende como ecrã e uso social do tempo. Com a escolha repleta de recortes e dimensões, análises, este trabalho não pretendeu se constituir com uma verdade unívoca sobre os factos. Em vez disso, a tarefa consistiu em desenvolver relatos a partir de alguns desvios, das linhas de fuga e fraturas que envolvem o fenómeno estudado.

O trabalho foi dividido em quatro capítulos, sendo os dois primeiros considerados os mais teóricos. Para cada um deles foram apresentados os principais conceitos explorados e, dentro destes, os autores que mais contribuíram para a sua definição ou exploração. Já o último capítulo, usufruiu de todo o campo teórico dos capítulos anteriores, trazendo à tona as ferramentas de pesquisa; *focus groups* e inquérito por questionário.

Os objetivos enunciados a partir da questão de partida foram verificados e trabalhados a cada capítulo, sendo o primeiro:

O₁: Analisar a forma como a tecnologia-ecrã se tornou fundamental nas sociabilidades do quotidiano do público juvenil português.

O primeiro objetivo foi relacionado diretamente com a dimensão da investigação, tendo indícios sobre as questões sociais e mercadológicas em Portugal sobre a posse dos ecrã. As mudanças de paradigma sobre o uso dos ecrãs e a aquisição de tecnologias para os jovens foi visto ao longo do trabalho. O uso de tecnologias-ecrã para estudar, criar vínculos sociais, manter-se informado e criar uma atmosfera de inclusão é feita por grande parte do público juvenil. Manter-se “atenado”, conhecer as funcionalidades dos dispositivos-ecrã se tornam parte fundamental no *status* dos jovens, que consomem e dialogam com os ecrãs como parte fundamental no quotidiano.

Seguindo para o segundo objetivo:

O₂: Perceber como o uso dos ecrãs é associado ao uso social do tempo dos jovens (12-18 anos).

As reflexões apontadas, principalmente na questão teórica de partida associada aos *focus groups* permitiram refletir sobre as diversas possibilidades de uso dos ecrãs no

quotidiano. A criação de vínculos com as tecnologias cria atmosferas no uso social do tempo. Os traços de contemporaneidade aludidos por Lipovetisky e Serroy (2010) são uma prótese da proliferação dos ecrãs, das modificações culturais e do enraizamento de novos modos de viver em sociedade. As pesquisas de Cardoso, Espanha e Lapa (2009) também contribuem ao tratar das características dos jovens em Portugal, uma vez que trabalharam sobre os índices de consumo, a associação da literacia das novas gerações, sendo esse o terceiro objetivo dessa pesquisa.

O₃: Analisar a utilização das tecnologias-ecrã pela população juvenil em Portugal.

Em termos quantitativos, a lacuna em dados atualizados fez com que o objetivo três fosse realizado. Ter dados estimados sobre a atualidade a nível nacional foi fator decisivo para criar o inquérito por questionário. Os resultados sobre o consumo de tecnologias-ecrã em Portugal revelaram grande potencialidade sobre os ecrãs no quotidiano. A televisão que já faz parte em massa das casas agora também cria espaço para outros ecrãs como o computador e telemóvel. As domesticações desses objetos permitem aproximações que décadas antes não eram vistos, tanto pelo poder de consumo quanto pelo avanço das tecnologias. A sociedade contemporânea que hoje vive, inclusive ao fazer o recorte para os jovens, já possuem inúmeros aparelhos a volta de si. Exemplifica-se que já 60% dos jovens dos 8 aos 11 anos têm o seu primeiro telemóvel ou de recordarem de sempre terem tido em casa computadores fixos e portáteis, e ainda ao falar no número de posse de ecrãs, ter um número médio que ultrapassa os 4 telemóveis por residência.

E como último objetivo:

O₄: Compreender a forma que é utilizada a tecnologia-ecrã na geração pós-1998.

Para consolidar o último objetivo, foi necessário centrar em que momento histórico estamos a passar. A convergência dos *media* foi ressaltada em diversos momentos da pesquisa, da aceleração e desaceleração que as tecnologias fazem no quotidiano. O momento de viragem destacado no primeiro capítulo, entre muitos outros que poderiam ser utilizados, foi a disseminação do consumo da Internet em 1998 em Portugal. A sociedade dos ecrãs referida por Cardoso (2013), dá acesso ao entretenimento, aos negócios, à ciência. Pulveriza as opiniões, amplifica as relações do público, do privado, destaca as relações que sofrem remodelações a nível particular e social. Inserido nessa sociedade, também entram os jovens, que possuem características ao utilizar as tecnologias que diferem das outras gerações. As formas de organização com o tempo destoam se

comparadas as culturas que não fazem parte do digital, a atenção também acaba por ser afetada. A multiplicação das tarefas, das janelas da *web*, das aplicações dos telemóveis e a velocidade em concretização dos afazeres domésticos também é interferido. O número de horas em média frente a diferentes tipos de ecrãs também se modifica. O que antes era exclusivamente voltado para a televisão agora compete com inúmeros ecrãs. A forma e o conteúdo a que se acede também sofre ruturas, tendo novos meios de interação que antes se centravam no modelo passivo que a televisão configurava.

Para além dos principais objetivos explanados, evidencia-se a relação das hipóteses trabalhadas com a fundamentação teórica na dissertação. O *corpus* científico explanado pelos autores Lipovetsky e Charles (2015) no que se refere a sociedade hipermoderna e os padrões de consumo criam laços diretos com todas as quatro hipóteses trabalhadas ao longo da dissertação. As sociabilidades citadas pelos autores são solidificadas no território português e influenciam a forma que se empregam os diversos dispositivos-ecrã no quotidiano. Os resultados do inquérito por questionário permitiram estabelecer essa relação direta que os ecrãs tecnológicos fazem parte no uso diário, seja ao nível do uso da televisão, do telemóvel ou de aparelhos que fazem hiperconexões com a Internet por exemplo. Para além dessas constatações, também é importante ressaltar que os estudos feitos a partir dos principais meios de comunicação e sociabilização utilizados pelos jovens em Portugal de 12 e 18 anos ainda eram inexistentes ao nível de pesquisa científica em âmbito nacional.

É importante explicar também sobre o contributo dos autores como Couldry (2015) e Araújo (2011) sobre as questões temporais e o relacionamento com o uso social do tempo. Ao dialogar com as políticas do tempo e suas conexões diretas com os *media*, ambos autores permitiram alargar o conhecimento sobre a temática, e com isso fazer a relação direta com os jovens em Portugal e os resultados dos grupos de discussão e inquéritos por questionário.

Por ultimo, podemos ainda refletirmos sobre o atual momento onde a intervenção dos ecrãs se tornam presentes socialmente. Desde o ponto de partida da investigação ao término podemos alargar o debate sobre a presença e onnipresença dialogada por Lipovetsky e Serroy (2010). A estruturação do quotidiano português não se limita no objeto de estudo, se amplifica e rebate com ondas que às vezes nos aproximam e às vezes nos distanciam da rotina juvenil portuguesa. A importância da tarefa de conseguir esboçar o quotidiano associado ao uso social do tempo dos jovens é tarefa que só é permitida com a

busca de referências sólidas e aprofundamento do conhecimento científico sobre a comunicação. Ficam então as aberturas para futuros estudos que nos guiam para diminuir a magnitude das questões de intervenção sobre os ecrãs e o uso social do tempo dos jovens, que tempos mais tarde serão adultos que viverão uma literacia diferente.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Adorno, T. (2002 [1946]). *Indústria cultural e sociedade*. São Paulo: Paz e Terra.
- Agamben, G. (2005). o QUE E UM DISPOSITIVO ? I, 9–16.
- Almeida, A. N. de, Alves, N. de A., Delicado, A., & Carvalho, T. (2013). Crianças e internet: A ordem geracional revisitada. *Análise Social*, 48(207), 340–365. Retrieved from <http://www.scopus.com/inward/record.url?eid=2-s2.0-84887036375&partnerID=40&md5=b81c4c6e85aa86c04fb0ce2f7bde8549>
- Aquino, C. A. B., & Martins, J. C. de O. (2007). Ócio, lazer e tempo livre na sociedade do consumo e do trabalho. *Revista Mal-Estar E Subjetividade*, 7(2), 479–500. Retrieved from http://www.ufsj.edu.br/portal-repositorio/File/dcefs/Prof._Adalberto_Santos/4-ocio_lazer_e_tempo_livre_na_sociedade_do_consumo_e_do_trabalho_22.pdf
- Araújo, E. R. (2011). A política dos tempos. Elementos para uma abordagem sociológica. *Revista Política E Trabalho*, 34(1974), 19–40. Retrieved from <http://www.biblionline.ufpb.br/ojs2/index.php/politicaetrabalho/article/view/12182>
- Baldi, V. (2011a). Hacer su tiempo! Más allá de la ubiquidad del presente. *Interartive*, 31/32. Retrieved from http://interartive.org/2011/04/ubiquidad_presente/
- Baldi, V. (2011b). Oltre il presentismo. *La Critica Sociologica*, 75–80. Retrieved from <http://www.lacriticassocologica.it/178.pdf>
- Boyd, D. (2015). *É complicado: As vidas sociais dos adolescentes em rede*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Buckingham, D. (2008). *Youth, identity and digital media*. Cambridge: MIT Press.
- Capra, F. (1982). *O ponto de mutação*. São Paulo: Editora Cultrix.
- Cardoso, G. (2013). Para além da internet e dos mass media. In *A sociedade dos ecrãs: Sociologia dos ecrãs, economia da mediação* (pp. 25–38). Lisboa: Tinta da China.
- Cardoso, G., Espanha, R., & Lapa, T. (2009). *Do Quarto de Dormir para o Mundo: jovens e media em Portugal*. Lisboa: Editora Âncora.
- Carmo, H., & Ferreira, M. M. (1998). *Metodologia da investigação: guia para auto-aprendizagem*. Universidade Aberta. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=GdLIPQAACAAJ&pgis=1>

- Carnevalli, J., & Miguel, P. (2001). Desenvolvimento da pesquisa de campo, amostra e questionário para realização de um estudo tipo survey sobre a aplicação do QFD no Brasil. *XXI Encontro Nacional de Engenharia de Produção*. Retrieved from http://etecagricoladeiguape.com.br/projetousp/Biblioteca/ENEGEP2001_TR21_0672.pdf
- Codina, N., & Cava, M. J. (2002). *El ocio en el sistema complejo del self. Propuestas alternativas de investigación sobre ocio*.
- Couldry, N. (2015). O Tempo e as Mídias Digitais: Aprofundamento do tempo, déficits de tempo e configuração narrativa. *Parágrafo: Revista Científica de Comunicação Social Da FIAM-FAAM*, 3, 63–74.
- Cuenca, M. (2000). *Ocio humanista: Dimensiones y manifestaciones actuales del ocio. Documentos de Estudios de Ocio, núm. 16*. Instituto de Estudios de Ocio/Universidad de Deusto.
- Danesi, M. (2009). *Dictionary of Media and Communications* (M.E. Sharp). New York: M.E. Sharp.
- Deuze, M. (2012). *Media Life*. Retrieved from <https://books.google.com/books?hl=pt-PT&lr=&id=kJEUQ8SK3jsC&pgis=1>
- Drotner, K. (2000). Difference and diversity: Trends in young danes' media uses. *Media, Culture & Society*, 149–166. Retrieved from <http://mcs.sagepub.com/content/22/2/149.abstract>
- Duque, E. (2012). Contributos para a compreensão da aceleração do tempo. *Os Tempos Sociais E O Mundo Contemporâneo: Um Debate Para as Ciências Sociais E Humanas*, 117–127. Retrieved from http://revistacomsoc.pt/index.php/cecs_ebooks/article/view/1556
- Evers, R. (2004). Generation C. Retrieved from http://trendwatching.com/trends/generation_c.php
- Fontana, A., & Frey, J. (1994). *Interviewing: The Art of Science* (in Denzin). California: SAGE Publications Ltd. Retrieved from <http://jan.ucc.nau.edu/~pms/cj355/readings/fontana%26frey.pdf>
- Han, B.-C. (2016). *O aroma do tempo: Um ensaio filosófico sobre a arte da demora*. Lisboa: Relógio d'Água.
- Harvey, D. (1990). The Condition of Postmodernity: An enquiry into the origins of cultural changes. *Economic Geography*. Oxford: Blackwell Publishers. <http://doi.org/10.2307/143544>
- Huhtamo, E. (2004). Elements of screenology: Toward an archaeology of the screen. *International Studies of the Modern Image*, 31–82.
- Huhtamo, E. (2012). Screen Tests: Why Do We need an archaeology of the screen? *Cinema Journal*,

- 51(1), 144–148. Retrieved from http://c.ymcdn.com/sites/www.cmstudies.org/resource/resmgr/in_focus_archive/51.2_in_focus.pdf
- Innerarity, D. (2011). *O futuro e seus inimigos: Uma defesa da esperança política*. Editorial Teorema.
- Kitzinger, J. (1995). Qualitative research: Introducing focus groups. *BMJ: British Medical Journal*, 311(7000), 299–302. <http://doi.org/10.1136/bmj.311.7000.299>
- Levinson, P. (1998). *A arma suave: História natural e futuro da revolução da informação*. Lisboa: Editorial Bizâncio.
- Lévy, P. (1999). *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.
- Lipovetsky, G. (2016). *Da leveza: Para uma civilização do ligeiro*. Lisboa: Edições 70.
- Lipovetsky, G., & Charles, S. (2015). *Os tempos hipermodernos*. Edições 70.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2010). *O ecrã global: Cultura mediática e cinema na era hipermoderna*. Lisboa: Edições 70.
- Lipovetsky, G., & Serroy, J. (2014). *A Cultura Mundo: Resposta a uma sociedade desorientada*. Lisboa: Edições 70.
- Mannheim, K. (2009). *A sociologia do conhecimento: Volume 2* (2009th ed.). Porto: Rés.
- Manovich, L. (1995). An Archeology of a Computer Screen. *Kunstforum International*, (132), 124–135. Retrieved from <https://ezp.lib.unimelb.edu.au/login?url=https://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=aax&AN=505762490&site=eds-live>
- Manovich, L. (2002). Generation Flash. *Black Box White Cube*, 2007(2/10), 1–18. http://doi.org/10.1007/3-7643-7677-5_6
- McLuhan, M. (1972). *A galaxia de Gutenberg: a formação do homem tipográfico*. Companhia Editora Nacional. Retrieved from <https://books.google.com/books?id=os07nQEACAAJ&pgis=1>
- Melro, A. L. R. (2013). *Gerações de ecrã em meio rural: Estudo dos novos média no quotidiano rural português de três gerações* (Tese de doutoramento, Universidade de Aveiro). Retrieved from <http://ria.ua.pt/handle/10773/11365>
- Melro, A. L. R., & Oliveira, L. (2013). A ecrãcultura emergente nas vivências dos jovens portugueses. Poderá se falar-se de uma geração de ecrãs? *Observatorio*, 7(3), 169–198. Retrieved from

http://www.razonypalabra.org.mx/N/N80/V80/24_Murolo_V80.pdf

Mitchell, W. (2015). Screening nature (and the nature of the screen). *New Review of Film and Television Studies*, 13(3), 231–246. <http://doi.org/10.1080/17400309.2015.1058141>

Morais, A. M., & Neves, I. P. (2007). Fazer investigação usando uma abordagem metodológica mista. *Revista Portuguesa de Educação*, 20(2), 75–104. Retrieved from http://repositorio.ul.pt/bitstream/10451/4392/1/Morais_A_M_&_Neves_I_P_Fazer_Investigacao.pdf

Morgan, D. (1996). Focus Groups. *International Journal for Quality in Health Care*, 8(5), 499–504. <http://doi.org/10.1093/intqhc/8.5.499>

Morin, E. (2015 [1962]). *O espírito do tempo*. Instituto Piaget.

Munné, F. (1980). *Psicosociología del tiempo libre: Un enfoque crítico*. Mexico DF: Trillas.

Murolo, N. (2012). Nuevas pantallas: Un desarrollo conceptual. *Razón Y Palabra*.

NUTS 2013: As novas unidades territoriais para fins estatísticos. (2015). Lisboa: Instituto Nacional de Estatística.

Pais, J. M. (1990). A construção sociológica da juventude. Alguns contributos. *Análise Social*, XXV, 139–165. Retrieved from <http://analisesocial.ics.ul.pt/documentos/1223033657F3sBS8rp1Yj72MI3.pdf>

Pereira, S. (2011). A relação das crianças e dos jovens com a televisão e a internet. *GEN, Cadernos BAD* 1/2. Retrieved from <http://search.ebscohost.com/login.aspx?direct=true&db=a9h&AN=91676853&site=eds-live>

Pinto, M. (2005). A busca da comunicação na sociedade multi-ecrãs: perspectiva ecológica. *Comunicar*, (25), 259–264. Retrieved from <http://www.revistacomunicar.com/verpdf.php?numero=25&articulo=25-2005-036>

Pinto-Coelho, M. Z. S. (2010). Da instabilidade do ecrã. In M. Z. S. Pinto-Coelho & J. P. Neves (Eds.), *Ecrã: Paisagem e corpo* (pp. 17–33). Retrieved from http://www.lasics.uminho.pt/ojs/index.php/cecs_ebooks/issue/view/136

Prensky, M. (2009). H . Sapiens digital : From digital immigrants and digital natives to digital wisdom digital wisdom. *Journal of Online Education*, 5(3), 1–9. <http://doi.org/www.innovateonline.info/index.php?view=article&id=705>

Quivy, R., & Campenhoudt, L. Van. (2005). *Manual de Investigacao em Ciências Sociais*.

- Ricoeur, P. (1990). *Time and Narrative, Volume 1 (Time & Narrative)*. University Of Chicago Press.
- Rivoltella, P. C. (2010). A sociedade Multi-e-crãs: Das recomendações educativas à nova mídia-educação, 1–23. Retrieved from <http://www.maxwell.vrac.puc-rio.br/acesoConteudo.php?nrseqoco=52514>
- Rushkoff, D. (1996). *Playing the future: What we can learn from digital kids*. New York: Harper Collins.
- Santos, N. (2002). Organização social e consumo: Práticas e lugares de consumo. O tempo livre e o lazer. *Território E Tajaectórias de Desenvolvimento*. Coimbra: Caderno de Geografia. Retrieved from http://www.uc.pt/fluc/depgeo/Cadernos_Geografia/Numeros_publicados/CadGeo21_23/artigo04
- Scott, P. (2010). Gerações e famílias: Polissemia, mudanças históricas e mobilidade. *Sociedade E Estado*, 25, 251–284. <http://doi.org/10.1590/s0102-69922010000200006>
- Severiano, M. de F. V. (2014). A mediação tecnológica do tempo livre e do tempo do trabalho: Contribuições para uma teoria crítica em tempos escassos. *Tempos Sociais: As Crises, as Fases E as Ruturas*, 79–89. Retrieved from http://revistacomsoc.pt/index.php/cecs_ebooks/article/download/2050/1972#page=79
- Tapscott, D. (1998). *Growing Up Digital: The Rise of the Net Generation*. New York: McGraw Hill.
- Teixeira, V., & Cruz, O. (2006). O uso do tempo das crianças: Um estudo comparativo entre 1999 e 2006. *I Congresso Internacional Em Estudos Da Criança – Infâncias Possíveis, Mundos Reais*, 1–20. Retrieved from <https://repositorio-aberto.up.pt/handle/10216/62389>
- Vanderbeeken, R. (2010). The Screen as an In-between. *Foundations of Science*, 16(2–3), 245–257. <http://doi.org/10.1007/s10699-010-9191-x>

ANEXOS

ANEXO I. Distribuição da amostra dos inquéritos por questionário

Região NUT II e III	Distrito	Cidade	Agrupamento de Escolas	Nível de Ensino	Nº
Norte	Porto	Porto	Escolas Rodrigues de Freitas	Escola Básica e Secundária	1
	Porto	Porto	Escolas Alexandre Herculano	Escola Secundária	1
	Braga	Braga	Escolas Alberto Sampaio	Escola Secundária	1
	Braga	Braga	Escolas D. Maria II	Escola Secundária	1
	Vila Real	Vila Real	Escolas Diogo Cão	Escola Básica	1
	Vila Real	Vila Real	Escolas Morgado de Mateus I	Escola Secundária	1
	Bragança	Bragança	Escolas Miguel Torga	Escola Básica e Secundária	1
	Bragança	Bragança	Escolas Abade de Baçal	Escola Secundária	1
	Viana do Castelo	Viana do Castelo	Escolas da Abelheira	Escola Básica	1
	Viana do Castelo	Lanheses	Escolas de Arga e Lima	Escola Básica e Secundária	1
Centro	Aveiro	Aveiro	Escolas Dr. Mário Sacramento	Escola Secundária	1
	Aveiro	Aveiro	Escolas de Aveiro	Escola Secundária	1
	Castelo Branco	Castelo Branco	Escolas Nuno Álvares	Escola Secundária	1
	Castelo Branco	Castelo Branco	Escolas Afonso de Paiva	Escola Básica	1
	Coimbra	Coimbra	Escolas Martim de Freitas	Escola Básica	1
	Coimbra	Coimbra	Escolas Coimbra Oeste	Escola Secundária	1
	Guarda	Guarda	Escolas da Sé	Escola Básica e Secundária	1
	Guarda	Guarda	Escolas Afonso de Albuquerque	Escola Secundária	1
	Leiria	Maceira	Escolas Henrique Sommer	Escola Básica e Secundária	1
	Leiria	Leiria	Escolas Domingos Sequeira	Escola Secundária	1
	Viseu	Viseu	Escolas Grão Vasco	Escola Básica	1
	Viseu	Viseu	Escolas de Viseu	Escola Básica	1
	Área Metropolitana de Lisboa	Lisboa	Lisboa	Escolas D. Filipa de Lencastre	Escola Básica e Secundária
Lisboa		Lisboa	Escolas D. Dinis	Escola Secundária	1
Alentejo	Évora	Évora	Escolas nº 4 de Évora	Escola Secundária	1
	Alandroal	Évora	Agrupamento de Escolas de Alandroal	Escola Básica e Secundária	1
	Setúbal	Torrão	Agrupamento de Escolas de Torrão	Escola Básica e Secundária	1
	Setúbal	Setúbal	Escolas Barbosa du Bocage	Escola Básica	1
	Beja	Beja	Escolas de Alcácer do Sal	Escola Secundária	1
	Beja	Beja	Escolas n.º 1 de Beja	Escola Secundária	1
	Portalegre	Portalegre	Escolas José Régio	Escola Básica	1
	Portalegre	Portalegre	Escolas do Bonfim	Escola Secundária	1
	Santarém	Santarém	Escolas Dr. Ginestal Machado	Escola Secundária	1
	Santarém	Santarém	Escolas Sá da Bandeira	Escola secundária	1
Algarve	Algarve	Albufeira	Escolas de Albufeira	Escola Básica e Secundária	1
	Algarve	Faro	Escolas D. Afonso III	Escola Básica	1
Região Autónoma dos Açores*	Açores	Lagoa	Escola Secundária da Lagoa	Escola Secundária	1
	Açores	Velas	Escola Básica e Secundária de Velas	Escola Básica e Secundária	1
Região Autónoma da Madeira*	Madeira	Funchal	Escola Básica e Secundária Angelo Augusto da Silva	Escola Básica e Secundária	1
	Madeira	Funchal	Escola Secundária Francisco Franco	Escola Secundária	1
TOTAL					40

* Região Autónoma dos Açores e Região Autónoma da Madeira foram selecionados somente escolas por falta de colaboração dos agrupamentos.

ANEXO II. Consentimento informado para participação em investigação dos encarregados de educação/responsáveis



DECA | ua | departamento de comunicação e arte

Consentimento informado para autorização de participação em investigação Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses

O trabalho de investigação “**Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses. A mediação-ecrã no uso social do tempo**” está a ser realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual digital pela Universidade de Aveiro e tem como o principal objetivo de analisar a utilização dos ecrãs pelos jovens nascidos entre os anos de 1998 e 2007, em contextos diferenciados como escolar, lazer e familiar, e compreender se essa utilização é percebida pelos estudantes e as principais caracterizações no quotidiano e no uso social do tempo.

Pretende-se contribuir para o aprofundamento do conhecimento da temática, sendo necessário, para tal, incluir no estudo a participação de grupos criados para potenciar a discussão em torno dos ecrãs (televisão, computador, telemóvel, tablete etc). É por isso que **a sua colaboração como encarregado de educação fundamental**.

As informações recolhidas serão efetuadas através de *focus group* (grupos de discussão) que deverão ser gravados em áudio para permitir uma melhor compreensão dos factos e para fins de investigação, no sentido de se poder fazer a análise das ideias discutidas. Contudo, nos relatórios de investigação os nomes serão substituídos por nomes fictícios e garantido o anonimato dos participantes.

Os resultados da investigação, orientada pela Professora Doutora Lídia Oliveira (lidia@ua.pt), serão apresentados na Universidade de Aveiro, em 2016, podendo, se desejar, contactar o autor para ter conhecimento sobre o projeto.

Declaro que aceito participar na investigação “ Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses”

Encarregado/a de educação da escola _____, turma _____ do _____ escolar.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

Consentimento informado para participação em investigação

Enrickson Varsori
932 080 430 | enrickson.varsori@gmail.com



DECA | ua | departamento de comunicação e arte

Consentimento informado para autorização de participação em investigação Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses

O trabalho de investigação “**Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses. A mediação-ecrã no uso social do tempo**” está a ser realizado no âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual digital pela Universidade de Aveiro e tem com o principal objetivo de analisar a utilização dos ecrãs pelos jovens nascidos entre os anos de 1998 e 2007, em contextos diferenciados como escolar, lazer e familiar, e compreender se essa utilização é percebida pelos estudantes e as principais caracterizações no quotidiano e no uso social do tempo.

Pretende-se contribuir para o aprofundamento do conhecimento da temática, sendo necessário, para tal, incluir no estudo a participação de grupos criados para potenciar a discussão em torno dos ecrãs (televisão, computador, telemóvel, tablete etc). É por isso que **a colaboração do(a) seu(sua) filho(a)/neto(a) é fundamental.**

As informações recolhidas serão efetuadas através de *focus group* (grupos de discussão) que deverão ser gravados em áudio para permitir uma melhor compreensão dos factos e para fins de investigação, no sentido de se poder fazer a análise das ideias discutidas. Contudo, nos relatórios de investigação os nomes serão substituídos por nomes fictícios e garantido o anonimato dos participantes.

Os resultados da investigação, orientada pela Professora Doutora Lídia Oliveira (lidia@ua.pt), serão apresentados na Universidade de Aveiro, em 2016, podendo, se desejar, contactar o autor para ter conhecimento sobre o projeto.

Declaro que aceito participar na investigação “ Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses”

Encarregado/a de educação da escola _____, turma _____ do _____ escolar.

Data: ____/____/____ Assinatura: _____

Consentimento informado para participação em investigação

Enrickson Varsori
932 080 430 | enrickson.varsori@gmail.com

ANEXO III. Pedido de colaboração para os agrupamentos de escolas



PEDIDO DE COLABORAÇÃO

Ex.^{ma} Sr.^a Diretor^a.

Assunto: Pedido de autorização e colaboração para realização de um inquérito por questionário no âmbito da investigação: *Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses.*

No âmbito da realização da Dissertação de Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual Digital, que está a ser realizado na Universidade de Aveiro pelo aluno Enrickson Varsori da Silva (varsori@ua.pt), e que se intitula «Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses: a mediação-ecrã no uso social do tempo», sob orientação da Professora Doutora Lidia Oliveira (lidia@ua.pt, tel.929190764) e coorientação da Doutora Ana Melro (anamelro@ua.pt), vimos por este meio solicitar a colaboração de V. Ex.

Este trabalho tem como objetivo analisar o uso dos dispositivos ecrãs e as sociabilidades, entre estudantes de 12 a 18 anos, nascidos de 1998 até 2004, em período escolar.

Para tal, é necessária a aplicação de um inquérito por questionário aos alunos do 7.º, 8.º, 9.º, 10.º, 11.º e 12.º ano de escolaridade, pelo que se pede a vossa autorização e colaboração. O questionário é anónimo e os dados recolhidos serão mantidos confidenciais, respeitando os princípios deontológicos de investigação em ciências sociais.

O preenchimento dos questionários pelos alunos será realizado em contexto doméstico, em horário autónomo do horário escolar. Solicitamos que V.ª Ex.ª solicite a colaboração dos Diretores de Turma (dos anos atrás indicados) para no início de uma das suas aulas escreverem no quadro o seguinte endereço internet: <https://goo.gl/leZneH>. E solicitarem aos alunos que anotem o endereço e que em casa respondam ao questionário (10 minutos).

No caso de ter turmas que tenham a disciplina de TIC ou similar, em que os alunos têm acesso aos computadores em sala de aula, e caso o colega Professor queira dispor de 10 minutos da sua aula, os alunos também pode responder nesse contexto, garantindo que assim o fazem.

Solicitamos ainda que encaminhe o nosso pedido para a Direção da Associação de Pais e Encarregados de Educação solicitando que divulguem junto dos Pais e Encarregados de Educação para que estes reforcem junto dos filhos/educandos a importância de colaborarem conosco.

É necessário salientar que o inquérito em questão é aprovado pelo Ministério da Educação sob aprovação do registo nº0551500001 e todas informações são garantidas pelo anonimato dos estudantes, respeitando a lei nº 67/98.

Agradecemos desde já a vossa atenção e colaboração neste projeto.

Aveiro, maio de 2016.

PS: caso desejem receber uma cópia da dissertação com análise dos resultados teremos todo o gosto em enviar, depois de apresentada e defendida publicamente. Basta para tanto que nos envie um e-mail indicando esse interesse para Enrickson Varsori da Silva (varsori@ua.pt)



ANEXO IV. Guião dos *focus groups*

Programa de Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual Digital
Universidade de Aveiro- Departamento de Comunicação e Arte

Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses

Sessão de Trabalho- Jovens | Anos 1998-2004 | Idades compreendidas entre os 12 e 14 anos; e 15 e 18 anos, respetivamente (De 6 a 12 elementos cada)
Duração aproximada: 1h30m

Apresentação do projeto

Apresentação dos objetivos da sessão – abordar um conjunto de aspetos relativos à utilização dos ecrãs (televisão, computador, *tablet* e telemóvel etc), a partir das experiências e conhecimentos dos intervenientes

Apresentação dos intervenientes

Pede-se uma reflexão sobre as seguintes temáticas tendo em consideração:

Tipos de ecrãs utilizados (televisão, computador, telemóvel, outros);
As preferências/motivos de utilização;
Os atores envolvidos;
Os obstáculos/dificuldades/problemas encontrados;

(Aproximadamente 10 minutos por tópico)

Tipos de ecrãs utilizados

- 1.1. *Utilizam alguma tecnologia? Se sim, que tecnologias utilizam?*
- 1.2. *Com que frequência (diariamente, semanalmente, mensalmente)?*
- 1.3. *A frequência de utilização está relacionada com o quê (escola/ tempo disponível, consumir o tempo, a tecnologia está em disponibilizada no local onde está)?*
- 1.4. *O que pensam sobre as influências do uso destas tecnologias na capacidade de estudo/estar informado/entretenimento?*

As preferências/motivos de utilização

- 2.1. *Gostam de utilizar tecnologias? Que tecnologia preferem utilizar?*
- 2.2. *Porque preferem utilizar a televisão ou o computador ou o telemóvel (facilidade de uso, o que permitem fazer, é o único media a que têm acesso)?*
- 2.3. *Gostariam de utilizar outras tecnologias (novas tecnologias)? Quais? Por quê?*
- 2.4. *Que atividades realizam com as diferentes tecnologias (ler, pesquisar, ouvir música, televisão como companhia, estudar, contatar outras pessoas)?*
- 2.5. *Que finalidades se prendem com a utilização de cada uma das tecnologias (ocupar tempo livre, distração, estudar, estar em contato com outras pessoas)?*
- 2.6. *O que pensam sobre as influências do uso destas tecnologias na forma como cada um organiza o seu dia e faz a gestão do tempo?*
- 2.7. *Se todos os ecrãs desaparecessem, o que implicações isso teria na vossa vida?*
- 2.8. *Se deixasse de existir internet o que implicações isso teria na vossa vida?*
- 2.9. *O que fariam com os ecrãs sem ligação à Internet?*
- 2.10. *Se apenas pudesse ficar com um dispositivo ecrã, qual seria? Quais os motivos da escolha?*

Os atores envolvidos

- 3.1. *Utilizam as tecnologias sozinhos ou acompanhados por alguém?*
- 3.2. *Se utilizam sozinhos, gostariam de ter alguém ou preferem como o fazem?*
- 3.3. *Consideram que há perigos na utilização de algumas tecnologias? Se sim, podem falar de alguns?*

Programa de Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual Digital
Universidade de Aveiro- Departamento de Comunicação e Arte

Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses

Sessão de Trabalho- Jovens | Anos 1998-2004 | Idades compreendidas entre os 12 e 14 anos; e 15 e 18 anos, respetivamente (De 6 a 12 elementos cada)

Duração aproximada: 1h30m

- 3.4. *Como tomaram conhecimento desses perigos?*
- 3.5. *Se não, nunca pensaram nisso ou acham que não há perigo algum?*
- 3.6. *Preferem conversar de forma presencial ou virtualmente? Qual a vossa opinião sobre isso?*

Os obstáculos/dificuldades/problemas encontrados

- 4.1. *Encontram algumas dificuldades na utilização das tecnologias? Se sim, que tipo de dificuldades e em que tecnologias? E por quê?*
- 4.2. *Têm alguém que ajude em caso de dificuldade ou buscam respostas via internet?*
- 4.3. *Que vantagens/desvantagens encontram na sua utilização (faz companhia, realização dos trabalhos escolares mais facilmente)?*

Informação final: após a análise das “discussões” será realizado um inquérito por questionário, gostaríamos, por isso, agora de saber a vossa opinião sobre o que seria interessante perguntar ou tentar compreender. O que vos gera curiosidade sobre o modo como as pessoas usam os ecrãs em casa, no lazer e no trabalho/escola.

ANEXO V. Pedido de autorização a direção-geral da educação: monitorização de inquéritos em meio escolar



Monitorização de Inquéritos em Meio Escolar

[Início](#) » [Consultar inquéritos](#) » **Ficha de inquérito**

Identificação da Entidade / Interlocutor

Nome da entidade:

enrickson varsori da silva

Nome do Interlocutor:

Enrickson Varsori da Silva

E-mail do interlocutor:

enrickson.varsori@gmail.com

Dados do Inquérito

Número de registo:

0551500001

Designação:

Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses. A mediação-ecrã no uso social do tempo

Descrição:

O presente inquérito por questionário é aplicado no âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual Digital, realizado no Departamento de Comunicação e Arte (DeCA), da Universidade de Aveiro. O estudo, realizado entre 2015 e 2016, designa-se Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses e pretende recolher informação relativamente à utilização dos media (televisão, computador, tablet e telemóvel), da geração nascida pós 1998. Todos os dados recolhidos são estritamente confidenciais. A sua opinião é muito importante e, como tal, pedimos que responda a todas as questões com o máximo de sinceridade. Não há respostas certas ou erradas. Se tiver dúvidas, pode entrar em contacto com o aluno, através do e-mail enrickson.varsori@gmail.com ou do número de telemóvel 932080430. Ou se preferir, pode entrar em contacto com a Orientadora do projeto, Prof.ª Doutora Lídia Oliveira, através do e-mail lidia@ua.pt ou do telemóvel 927 994 265. No final do preenchimento dos inquéritos, solicitamos que os devolva ao/à professor/a através do/a qual teve acesso em caso de preenchimento em papel.

O inquérito demora de 3 a 5 minutos para responder. Desde já, muito obrigado pela sua colaboração.

Mestrando: Enrickson Varsori

Orientadora: Prof.ª Doutora Lídia Oliveira

Objectivos:

O1: Analisar a forma como a tecnologia ecrã se tornou fundamental nas sociabilidades do quotidiano do público juvenil português.

O2: Perceber como o uso dos ecrãs é associado ao uso social do tempo dos jovens (12-18 anos).

O3: Analisar a utilização das tecnologias ecrã pela população juvenil em Portugal.

O4: Compreender a forma que é utilizada a tecnologia ecrã na geração pós 1998.

Periodicidade:

Observações:

- a) A realização dos Inquéritos fica sujeita a autorização das Direções dos Agrupamentos de Escolas do ensino público a contactar para a realização do estudo. Merece especial atenção o modo, o momento e condições de aplicação dos instrumentos de recolha de dados em meio escolar, porque onerosos, devendo fazer-se em estreita articulação com a Direção do Agrupamento.
- b) Deve considerar-se o disposto na Lei nº 67/98 em matéria de garantia de anonimato dos sujeitos,

ANEXO VI. Inquérito por questionário

INQUÉRITO POR QUESTIONÁRIO

*“Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses.
A mediação-ecrã no uso social do tempo”*

O presente inquérito por questionário é aplicado no âmbito do Mestrado em Comunicação Multimédia: Audiovisual Digital, realizado no Departamento de Comunicação e Arte (DeCA), da Universidade de Aveiro. O estudo, realizado entre 2015 e 2016, designa-se **Os dispositivos ecrã no quotidiano dos jovens portugueses** e pretende recolher informação relativamente à utilização dos media (televisão, computador, tablet e telemóvel), da geração nascida pós 1998. Todos os dados recolhidos são estritamente confidenciais. A sua opinião é muito importante e, como tal, pedimos que responda a todas as questões com o máximo de sinceridade. Não há respostas certas ou erradas. Se tiver dúvidas, pode entrar em contato com o aluno, através do e-mail enrickson.varsori@gmail.com ou do número de telemóvel 932080430. Ou se preferir, pode entrar em contato com a Orientadora do projeto, Prof.^a Doutora Lúcia Oliveira, através do e-mail lidia@ua.pt ou do telemóvel 929 190 764. No final do preenchimento dos inquéritos, solicitamos que os devolva ao/a professor/a através do/a qual teve acesso em caso de preenchimento em papel. O inquérito demora de 5 a 8 minutos para responder. Desde já, muito obrigado pela sua colaboração.

Mestrando: Enrickson Varsori
Orientadora: Prof.^a Doutora Lúcia Oliveira
Coorientadora: Doutora Ana Melro

1. CARACTERIZAÇÃO DO INQUIRIDO

1.1. SEXO

- Masculino
- Feminino

1.2. IDADE

- 11
- 12
- 13
- 14
- 15
- 16
- 17
- 18

1.3. ANO ESCOLAR QUE FREQUENTA

- 7
- 8
- 9
- 10
- 11
- 12

1.4. LOCALIDADE DE RESIDÊNCIA

- Aveiro
- Beja

- Braga
- Bragança
- Castelo Branco
- Coimbra
- Évora
- Faro
- Guarda
- Leiria
- Lisboa
- Portalegre
- Porto
- Santarém
- Setúbal
- Viana do Castelo
- Vila Real
- Viseu
- Região Autónoma dos Açores
- Região Autónoma da Madeira

2. USO DOS DISPOSITIVOS ECRÃ

2.1. Quais destes equipamentos ecrã possui? Assinale todas as alternativas que se aplicam.

- Televisão
- Telemóvel/Smartphone
- Computador fixo
- Computador portátil
- Tablet
- Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)
- SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)
- Nenhum dos anteriores
- Outro

2.2. Aproximadamente com quantos anos teve os seguintes dispositivos ecrã? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	Sempre me lembro de ter tido em casa	Nunca tive	De 8 a 11 anos	De 12 a 14 anos	De 15 a 18 anos
Televisão					
Telemóvel/Smartphone					
Computador fixo					
Computador portátil					
Tablet					
Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)					
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)					

2.3. Indique o número de equipamentos ecrã existentes na sua residência.
Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	0	1	2	3	4	5 ou mais
Televisão						
Telemóvel/Smartphone						
Computador fixo						
Computador portátil						
Tablet						
Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)						
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)						
Outros dispositivos com ecrã _____						

2.4. Na lista abaixo indica o quanto gosta de cada um dos dispositivos ecrã indicados? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	Não gosto	Gosto pouco	Gosto muito	Adoro
Televisão				
Telemóvel/Smartphone				
Computador fixo				
Computador portátil				
Tablet				

Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)				
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)				
Outros dispositivos com ecrã _____				

2.5. Com que frequência utiliza os seguintes aparelhos ecrã? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	Não uso	Raramente uso	Uso pontualmente	Uso frequentemente	Uso sempre
Televisão					
Telemóvel/Smartphone					
Computador fixo					
Computador portátil					
Tablet					
Consolas de jogos portáteis(Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)					
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)					
Outros dispositivos com ecrã _____					

2.6. Em que horário costuma utilizar os seguintes aparelhos ecrã?

Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	Manhã	Manhã e tarde	Manhã e noite	Tarde	Tarde e noite	Noite	Todo o dia	Nunca
Televisão								
Telemóvel/Smartphone								
Computador fixo								
Computador portátil								
Tablet								
Consolas de jogos portáteis(Nintendo DS/3ds, Playstation, etc.)								
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)								
Outros dispositivos com ecrã _____								

2.7. Em média, quantas horas por dia passa a utilizar os seguintes ecrãs (Assinale com X para cada um dos ecrãs o que melhor corresponde à sua situação)

APARELHOS ECRÃ	Mais de 12 horas por dia	Entre 9 a 12 horas por dia	Entre 6 e 9 horas por dia	Entre 3 e 6 horas por dia	Entre 1 e 3 horas por dia	Menos do que 1 hora por dia
Televisão						
Telemóvel/ Smartphone						
Computador fixo						

Computador portátil						
Tablet						
Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)						
SmartWatch/ Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)						

2.8. Que atividades realiza com recurso aos aparelhos ecrãs no tempo livre em casa? Com que frequência? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

ATIVIDADES	Não uso	Raramente uso	Uso pontualmente	Uso frequentemente	Uso sempre
Ver televisão/Interagir com televisão					
Ver vídeos					
Ver programas de TV gravados					
Usar computador para atividades não ligadas à internet					
Usar sites e aplicações de conversação (facebook, whatsapp etc.)					
Navegar na internet					
Ouvir música					
Jogar					

Ler livros, revistas online etc.					
Estudar/Fazer trabalhos de casa					
Falar ao telemóvel/Smartphone					
Enviar SMS					

2.9. Quem costuma ter como companhia presencial quando está a utilizar os aparelhos ecrã? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

TECNOLOGIAS ECRÃ	Não tenho esse equipamento	Estou só na maioria das vezes	Amigos	Pais	Irmãos	Primos	Tios	Avós
Televisão								
Telemóvel/Smartphone								
Computador fixo								
Computador portátil								
Tablet								
Consolas de jogos portáteis (Nintendo								

DS/3ds, Playstation PSP, etc.)								
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)								
Outros dispositivos com ecrã _____								

2.10. De que forma considera que o uso dos ecrã influencia a realização das seguintes atividades? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

ATIVIDADES	Facilita	Dificulta	Não faz diferença
Estudar (fazer pesquisa <i>online</i>)			
Estudar (estar concentrado/focado)			
Entreter/Brincar			
Ajudar nos afazeres domésticos			
Estar com amigos			
Estar com a família			

2.11. As atividades que faço com dispositivos ecrã já foi origem de conflitos com os pais/encarregados de educação por algum dos motivos indicados a seguir? Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

APARELHOS ECRÃ	Não tenho esse equipamento	Tempo de uso	Motivos de uso/atividades que faço	Período do dia em que uso	Nunca foi motivo de conflito
Televisão					
Telemóvel/Smartphone					
Computador fixo					
Computador portátil					
Tablet					
Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)					
SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)					
Outros dispositivos com ecrã					

2.12. Selecione todos os dispositivos ecrã que frequentemente faz uso em simultâneo

- Televisão
- Telemóvel/Smartphone
- Computador fixo/portátil
- Consolas de jogos portáteis (Nintendo DS/3ds, Playstation PSP, etc.)
- SmartWatch/Relógio digital (Android, Apple Watch, etc.)

2.13. Com que frequência sente dificuldades em gerir o seu tempo por causa da utilização de dispositivos ecrã?

- Nunca
- Raramente
- Quase sempre
- Sempre

2.14. Assinale na lista abaixo as afirmações que melhor se adequam ao seu caso. Assinale com X todas as alternativas que se aplicam.

	Nunca	Às vezes	Quase sempre	Sempre
Deixo o que tenho para fazer para a última da hora				
Adio tarefas de hoje para o dia seguinte				
Demoro a iniciar tarefas				
Interrompo tarefas com frequência				
Desisto facilmente das tarefas				
Demoro a terminar tarefas				
Chego atrasado a compromissos				
Tenho dificuldades em perceber as prioridades entre tarefas				
Planeio as minhas atividades seguindo uma ordem durante o dia				
Sigo uma rotina diária				
Quando termino uma tarefa, sei o que fazer em seguida				

Tenho facilidade em iniciar tarefas				
Tenho facilidade em terminar tarefas antes do prazo				
Não desisto facilmente das tarefas, persisto até concluir				
Chego a tempo aos meus compromissos				
Tenho facilidade em perceber as prioridades entre tarefas				
Tento fazer várias tarefas em simultâneo (tendo várias aplicações abertas no computador)				

2.15. Quando já está em casa, com que frequência utiliza tecnologias com ecrã (computador, telemóvel etc) para contactar os amigos para continuar a conversar. Por exemplo, manter as conversas recorrendo SMS ou aplicações como WhatsApp, Facebook Messenger etc

- Nunca
- Às vezes
- Quase sempre
- Sempre

2.16. Assinale na lista abaixo, para cada afirmação, a opção que melhor corresponde ao seu caso:

	Nunca	Às vezes	Quase sempre	Sempre
Nas aulas, apesar de ser proibido, tenho sempre o telemóvel ligado e tento usá-lo para ver mensagens e notificações				
Enquanto estudo tenho sempre o telemóvel junto a mim e vou acompanhando o que se passa nas redes sociais				

Enquanto janto tenho o telemóvel ao meu lado e vou interagindo com ele				
O telemóvel está sempre ligado, mesmo enquanto durmo				
A minha turma tem um grupo em redes sociais (facebook e whatsapp) no qual todos costumamos manter a conversa				
A minha mãe é minha "amiga" no Facebook				
O meu pai é meu "amigo" no Facebook				
Os meus professores são meus "amigos" no Facebook				
Tenho TV no quarto e costuma estar ligada quando me deito				
Alguns assuntos eu prefiro falar via internet do que presencialmente porque tenho vergonha ou medo de falar com a pessoa				
Quando estou com meus amigos eu tento não usar o				

telemóvel/tablet para dar atenção a eles				
---------------------------------------------	--	--	--	--

2.17. Aqui podes dar livremente a tua opinião sobre a importância do uso das tecnologias da comunicação (dispositivos ecrã) no teu dia a dia e como é que esse uso tem implicações na forma como usas o teu tempo, como te coordenas com os teus amigos e familiares. O que seria a tua vida sem estas tecnologias, etc...

ANEXO VII. Resultados SPSS

Frequency Table

1.1 - Sexo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Masculino	217	53.1	53.4	53.4
	Feminino	189	46.2	46.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

1.2 - Idade

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	12	53	13.0	13.1	13.1
	13	60	14.7	14.8	27.8
	14	60	14.7	14.8	42.6
	15	105	25.7	25.9	68.5
	16	67	16.4	16.5	85.0
	17	44	10.8	10.8	95.8
	18	17	4.2	4.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

1.3 - Ano Escolar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	7º ano	56	13.7	13.8	13.8
	8º ano	69	16.9	17.0	30.8
	9º ano	59	14.4	14.5	45.3
	10º ano	111	27.1	27.3	72.7
	11º ano	61	14.9	15.0	87.7
	12º ano	50	12.2	12.3	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

1.4 - Distrito

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Aveiro	19	4.6	4.7	4.7
	Beja	44	10.8	10.8	15.5
	Braga	26	6.4	6.4	21.9
	Bragança	25	6.1	6.2	28.1
	Castelo Branco	24	5.9	5.9	34.0
	Coimbra	25	6.1	6.2	40.1
	Évora	24	5.9	5.9	46.1
	Faro	30	7.3	7.4	53.4
	Guarda	28	6.8	6.9	60.3
	Leiria	31	7.6	7.6	68.0
	Lisboa	39	9.5	9.6	77.6
	Portalegre	20	4.9	4.9	82.5
	Porto	22	5.4	5.4	87.9
	Santarém	12	2.9	3.0	90.9
	Viana do Castelo	12	2.9	3.0	93.8
	Vila Real	8	2.0	2.0	95.8
	Viseu	16	3.9	3.9	99.8
	Região Autónoma dos Açores	1	.2	.2	100.0
		Total	406	99.3	100.0
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - TV

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	4	1.0	1.0	1.0
	Sim	402	98.3	99.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - Telemóvel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	4	1.0	1.0	1.0
	Sim	402	98.3	99.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - Comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	231	56.5	56.9	56.9
	Sim	175	42.8	43.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - Comp portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	160	39.1	39.4	39.4
	Sim	246	60.1	60.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1- Tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	207	50.6	51.0	51.0
	Sim	199	48.7	49.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - Consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	322	78.7	79.3	79.3
	Sim	84	20.5	20.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.1 - Smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	373	91.2	91.9	91.9
	Sim	33	8.1	8.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	397	97.1	97.8	97.8
	De 8 a 11 anos	6	1.5	1.5	99.3
	De 12 a 14 anos	3	.7	.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade telemóvel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	39	9.5	9.6	9.6
	Nunca tive	30	7.3	7.4	17.0
	De 8 a 11 anos	248	60.6	61.1	78.1
	De 12 a 14 anos	83	20.3	20.4	98.5
	De 15 a 18 anos	6	1.5	1.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	252	61.6	62.1	62.1
	Nunca tive	133	32.5	32.8	94.8
	De 8 a 11 anos	15	3.7	3.7	98.5
	De 12 a 14 anos	5	1.2	1.2	99.8
	De 15 a 18 anos	1	.2	.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	282	68.9	69.5	69.5
	Nunca tive	22	5.4	5.4	74.9
	De 8 a 11 anos	54	13.2	13.3	88.2
	De 12 a 14 anos	46	11.2	11.3	99.5
	De 15 a 18 anos	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	2	.5	.5	.5
	Nunca tive	177	43.3	43.6	44.1
	De 8 a 11 anos	193	47.2	47.5	91.6
	De 12 a 14 anos	26	6.4	6.4	98.0
	De 15 a 18 anos	8	2.0	2.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	78	19.1	19.2	19.2
	Nunca tive	236	57.7	58.1	77.3
	De 8 a 11 anos	81	19.8	20.0	97.3
	De 12 a 14 anos	11	2.7	2.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.2 - idade smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não me lembro da idade, porque sempre me lembro de ter tido em casa	77	18.8	19.0	19.0
	Nunca tive	275	67.2	67.7	86.7
	De 8 a 11 anos	43	10.5	10.6	97.3
	De 12 a 14 anos	7	1.7	1.7	99.0
	De 15 a 18 anos	4	1.0	1.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	7	1.7	1.7	1.7
	2	81	19.8	20.0	21.7
	3	166	40.6	40.9	62.6
	4	135	33.0	33.3	95.8
	5 ou mais	17	4.2	4.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num telemóveis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	1	1	.2	.2	.2
	2	12	2.9	3.0	3.2
	3	75	18.3	18.5	21.7
	4	166	40.6	40.9	62.6
	5 ou mais	152	37.2	37.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	31	7.6	7.6	7.6
	1	135	33.0	33.3	40.9

	2	172	42.1	42.4	83.3
	3	67	16.4	16.5	99.8
	4	1	.2	.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num portáteis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	6	1.5	1.5	1.5
	1	97	23.7	23.9	25.4
	2	202	49.4	49.8	75.1
	3	96	23.5	23.6	98.8
	4	3	.7	.7	99.5
	5 ou mais	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num tablets

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	23	5.6	5.7	5.7
	1	145	35.5	35.7	41.4
	2	188	46.0	46.3	87.7
	3	49	12.0	12.1	99.8
	4	1	.2	.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	54	13.2	13.3	13.3
	1	296	72.4	72.9	86.2
	2	44	10.8	10.8	97.0
	3	8	2.0	2.0	99.0
	4	2	.5	.5	99.5
	5 ou mais	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	232	56.7	57.1	57.1
	1	153	37.4	37.7	94.8
	2	19	4.6	4.7	99.5
	3	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.3 - num outros dispo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	0	111	27.1	27.3	27.3
	1	289	70.7	71.2	98.5
	2	5	1.2	1.2	99.8
	3	1	.2	.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	8	2.0	2.0	2.0
	Gosto pouco	99	24.2	24.4	26.4
	Gosto muito	163	39.9	40.1	66.5
	Adoro	136	33.3	33.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto telemóveis

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	1	.2	.2	.2
	Gosto pouco	17	4.2	4.2	4.4
	Gosto muito	167	40.8	41.1	45.6
	Adoro	221	54.0	54.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		

Total	409	100.0		
-------	-----	-------	--	--

2.4 - gosto comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	35	8.6	8.6	8.6
	Gosto pouco	139	34.0	34.2	42.9
	Gosto muito	139	34.0	34.2	77.1
	Adoro	93	22.7	22.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	23	5.6	5.7	5.7
	Gosto pouco	101	24.7	24.9	30.5
	Gosto muito	223	54.5	54.9	85.5
	Adoro	59	14.4	14.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	6	1.5	1.5	1.5
	Gosto pouco	189	46.2	46.6	48.0
	Gosto muito	189	46.2	46.6	94.6
	Adoro	22	5.4	5.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto consola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	82	20.0	20.2	20.2
	Gosto pouco	219	53.5	53.9	74.1
	Gosto muito	88	21.5	21.7	95.8
	Adoro	17	4.2	4.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	

Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	118	28.9	29.1	29.1
	Gosto pouco	159	38.9	39.2	68.2
	Gosto muito	125	30.6	30.8	99.0
	Adoro	4	1.0	1.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.4 - gosto outros

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não gosto	228	55.7	56.2	56.2
	Gosto pouco	125	30.6	30.8	86.9
	Gosto muito	51	12.5	12.6	99.5
	Adoro	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Raramente uso	13	3.2	3.2	3.2
	Uso pontualmente	42	10.3	10.3	13.5
	Uso frequentemente	91	22.2	22.4	36.0
	Uso sempre	260	63.6	64.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq telemovel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	1	.2	.2	.2
	Raramente uso	44	10.8	10.8	11.1
	Uso pontualmente	58	14.2	14.3	25.4
	Uso frequentemente	60	14.7	14.8	40.1

	Uso sempre	243	59.4	59.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq computador

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	57	13.9	14.0	14.0
	Raramente uso	88	21.5	21.7	35.7
	Uso pontualmente	100	24.4	24.6	60.3
	Uso frequentemente	63	15.4	15.5	75.9
	Uso sempre	98	24.0	24.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	123	30.1	30.3	30.3
	Raramente uso	101	24.7	24.9	55.2
	Uso pontualmente	64	15.6	15.8	70.9
	Uso frequentemente	70	17.1	17.2	88.2
	Uso sempre	48	11.7	11.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	311	76.0	76.6	76.6
	Raramente uso	37	9.0	9.1	85.7
	Uso pontualmente	29	7.1	7.1	92.9
	Uso frequentemente	27	6.6	6.7	99.5
	Uso sempre	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	333	81.4	82.0	82.0
	Raramente uso	35	8.6	8.6	90.6
	Uso pontualmente	27	6.6	6.7	97.3
	Uso frequentemente	8	2.0	2.0	99.3
	Uso sempre	3	.7	.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.5 - freq outros

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	357	87.3	87.9	87.9
	Raramente uso	45	11.0	11.1	99.0
	Uso pontualmente	3	.7	.7	99.8
	Uso frequentemente	1	.2	.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.6 - horario tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tarde e noite	10	2.4	3.1	3.1
	Noite	311	76.0	96.9	100.0
	Total	321	78.5	100.0	
Missing	System	88	21.5		
Total		409	100.0		

2.6 - horario telemóvel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Manhã e tarde	27	6.6	8.4	8.4
	Manhã e noite	1	.2	.3	8.7
	Tarde e noite	2	.5	.6	9.3
	Noite	221	54.0	68.6	78.0
	Todo o dia	69	16.9	21.4	99.4
	Nunca	2	.5	.6	100.0
	Total	322	78.7	100.0	
Missing	System	87	21.3		
Total		409	100.0		

2.6 - horario comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tarde	1	.2	.3	.3
	Tarde e noite	10	2.4	3.1	3.4
	Noite	232	56.7	72.0	75.5
	Nunca	79	19.3	24.5	100.0
	Total	322	78.7	100.0	
Missing	System	87	21.3		
Total		409	100.0		

2.6 - horario portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Manhã e noite	1	.2	.3	.3
	Tarde e noite	3	.7	.9	1.2
	Noite	205	50.1	63.7	64.9
	Nunca	113	27.6	35.1	100.0
	Total	322	78.7	100.0	
Missing	System	87	21.3		
Total		409	100.0		

2.6 - horario tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tarde e noite	3	.7	.9	.9
	Noite	163	39.9	50.8	51.7
	Nunca	155	37.9	48.3	100.0
	Total	321	78.5	100.0	
Missing	System	88	21.5		
Total		409	100.0		

2.6 - horario smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Manhã e noite	1	.2	.3	.3
	Tarde e noite	2	.5	.6	.9
	Noite	2	.5	.6	1.6
	Todo o dia	22	5.4	6.8	8.4
	Nunca	295	72.1	91.6	100.0
	Total	322	78.7	100.0	
Missing	System	87	21.3		
Total		409	100.0		

2.6 - horario outros disp

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Manhã e noite	1	.2	.3	.3
	Noite	1	.2	.3	.6
	Todo o dia	1	.2	.3	.9
	Nunca	319	78.0	99.1	100.0
	Total	322	78.7	100.0	
Missing	System	87	21.3		
Total		409	100.0		

2.7 - horas TV

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mais de 12 horas	2	.5	.5	.5
	Entre 9 e 12 horas	4	1.0	1.0	1.5
	Entre 6 e 9 horas	4	1.0	1.0	2.5
	Entre 3 e 6 horas	9	2.2	2.2	4.7
	Entre 1 e 3 horas	133	32.5	32.8	37.4
	Menos de 1 hora	254	62.1	62.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas telemóvel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mais de 12 horas	19	4.6	4.7	4.7
	Entre 9 e 12 horas	23	5.6	5.7	10.3
	Entre 6 e 9 horas	13	3.2	3.2	13.5
	Entre 3 e 6 horas	51	12.5	12.6	26.1
	Entre 1 e 3 horas	177	43.3	43.6	69.7
	Menos de 1 hora	123	30.1	30.3	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mais de 12 horas	1	.2	.2	.2
	Entre 9 e 12 horas	2	.5	.5	.7
	Entre 6 e 9 horas	1	.2	.2	1.0

	Entre 3 e 6 horas	1	.2	.2	1.2
	Entre 1 e 3 horas	10	2.4	2.5	3.7
	Menos de 1 hora	311	76.0	76.6	80.3
	Não uso esse equipamento	80	19.6	19.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mais de 12 horas	1	.2	.2	.2
	Entre 9 e 12 horas	6	1.5	1.5	1.7
	Entre 6 e 9 horas	3	.7	.7	2.5
	Entre 3 e 6 horas	9	2.2	2.2	4.7
	Entre 1 e 3 horas	17	4.2	4.2	8.9
	Menos de 1 hora	241	58.9	59.4	68.2
	Não uso esse equipamento	129	31.5	31.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Entre 9 e 12 horas	1	.2	.2	.2
	Entre 6 e 9 horas	1	.2	.2	.5
	Entre 3 e 6 horas	3	.7	.7	1.2
	Entre 1 e 3 horas	20	4.9	4.9	6.2
	Menos de 1 hora	268	65.5	66.0	72.2
	Não uso esse equipamento	113	27.6	27.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas consola

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Entre 6 e 9 horas	2	.5	.5	.5
	Entre 3 e 6 horas	6	1.5	1.5	2.0
	Entre 1 e 3 horas	30	7.3	7.4	9.4

	Menos de 1 hora	83	20.3	20.4	29.8
	Não uso esse equipamento	285	69.7	70.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Mais de 12 horas	1	.2	.2	.2
	Entre 9 e 12 horas	1	.2	.2	.5
	Entre 6 e 9 horas	3	.7	.7	1.2
	Entre 3 e 6 horas	23	5.6	5.7	6.9
	Entre 1 e 3 horas	12	2.9	3.0	9.9
	Menos de 1 hora	79	19.3	19.5	29.3
	Não uso esse equipamento	287	70.2	70.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.7 - horas outros

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Entre 6 e 9 horas	2	.5	.5	.5
	Entre 3 e 6 horas	2	.5	.5	1.0
	Entre 1 e 3 horas	6	1.5	1.5	2.5
	Menos de 1 hora	109	26.7	26.8	29.3
	Não uso esse equipamento	287	70.2	70.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	9	2.2	2.2	2.2
	Raramente uso	30	7.3	7.4	9.6
	Uso pontualmente	78	19.1	19.2	28.8
	Uso frequentemente	79	19.3	19.5	48.3
	Uso sempre	210	51.3	51.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	

Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre videos

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	4	1.0	1.0	1.0
	Raramente uso	9	2.2	2.2	3.2
	Uso pontualmente	82	20.0	20.2	23.4
	Uso frequentemente	126	30.8	31.0	54.4
	Uso sempre	185	45.2	45.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre tv gravada

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	167	40.8	41.1	41.1
	Raramente uso	139	34.0	34.2	75.4
	Uso pontualmente	76	18.6	18.7	94.1
	Uso frequentemente	14	3.4	3.4	97.5
	Uso sempre	10	2.4	2.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre pc sem net

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	87	21.3	21.4	21.4
	Raramente uso	157	38.4	38.7	60.1
	Uso pontualmente	60	14.7	14.8	74.9
	Uso frequentemente	43	10.5	10.6	85.5
	Uso sempre	59	14.4	14.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre chats

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	3	.7	.7	.7

	Raramente uso	35	8.6	8.6	9.4
	Uso pontualmente	102	24.9	25.1	34.5
	Uso frequentemente	115	28.1	28.3	62.8
	Uso sempre	151	36.9	37.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre net

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	1	.2	.2	.2
	Raramente uso	3	.7	.7	1.0
	Uso pontualmente	10	2.4	2.5	3.4
	Uso frequentemente	78	19.1	19.2	22.7
	Uso sempre	314	76.8	77.3	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre musica

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	3	.7	.7	.7
	Raramente uso	5	1.2	1.2	2.0
	Uso pontualmente	66	16.1	16.3	18.2
	Uso frequentemente	216	52.8	53.2	71.4
	Uso sempre	116	28.4	28.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre jogar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	4	1.0	1.0	1.0
	Raramente uso	60	14.7	14.8	15.8
	Uso pontualmente	44	10.8	10.8	26.6
	Uso frequentemente	258	63.1	63.5	90.1
	Uso sempre	40	9.8	9.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre livros

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	20	4.9	4.9	4.9
	Raramente uso	82	20.0	20.2	25.1
	Uso pontualmente	177	43.3	43.6	68.7
	Uso frequentemente	63	15.4	15.5	84.2
	Uso sempre	64	15.6	15.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre estudar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	5	1.2	1.2	1.2
	Raramente uso	10	2.4	2.5	3.7
	Uso pontualmente	106	25.9	26.1	29.8
	Uso frequentemente	193	47.2	47.5	77.3
	Uso sempre	92	22.5	22.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre telemovel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	4	1.0	1.0	1.0
	Raramente uso	78	19.1	19.2	20.2
	Uso pontualmente	87	21.3	21.4	41.6
	Uso frequentemente	208	50.9	51.2	92.9
	Uso sempre	29	7.1	7.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.8 - tempo livre sms

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não uso	4	1.0	1.0	1.0
	Raramente uso	90	22.0	22.2	23.2
	Uso pontualmente	59	14.4	14.5	37.7
	Uso frequentemente	216	52.8	53.2	90.9

	Usou sempre	37	9.0	9.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	180	44.0	44.7	44.7
	Amigos	1	.2	.2	44.9
	Primos	1	.2	.2	45.2
	Pais	176	43.0	43.7	88.8
	Irmãos	41	10.0	10.2	99.0
	Tios	4	1.0	1.0	100.0
	Total	403	98.5	100.0	
Missing	System	6	1.5		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia telemovel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	332	81.2	81.8	81.8
	Amigos	14	3.4	3.4	85.2
	Primos	1	.2	.2	85.5
	Pais	56	13.7	13.8	99.3
	Irmãos	3	.7	.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

comp_pc

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	214	52.3	52.7	52.7
	Amigos	9	2.2	2.2	54.9
	Primos	2	.5	.5	55.4
	Pais	89	21.8	21.9	77.3
	Irmãos	9	2.2	2.2	79.6
	Tios	3	.7	.7	80.3
	Avós	80	19.6	19.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia portatil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	159	38.9	39.4	39.4
	Amigos	11	2.7	2.7	42.1
	Primos	1	.2	.2	42.3
	Pais	121	29.6	30.0	72.3
	Irmãos	10	2.4	2.5	74.8
	Tios	5	1.2	1.2	76.0
	Avós	97	23.7	24.0	100.0
	Total	404	98.8	100.0	
Missing	System	5	1.2		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	171	41.8	42.1	42.1
	Amigos	8	2.0	2.0	44.1
	Primos	2	.5	.5	44.6
	Pais	48	11.7	11.8	56.4
	Irmãos	35	8.6	8.6	65.0
	Tios	1	.2	.2	65.3
	Avós	141	34.5	34.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	67	16.4	16.5	16.5
	Amigos	35	8.6	8.6	25.1
	Primos	4	1.0	1.0	26.1
	Pais	9	2.2	2.2	28.3
	Irmãos	9	2.2	2.2	30.5
	Tios	1	.2	.2	30.8
	Avós	281	68.7	69.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	55	13.4	13.6	13.6
	Amigos	50	12.2	12.4	26.1
	Primos	2	.5	.5	26.6
	Pais	5	1.2	1.2	27.8
	Irmãos	4	1.0	1.0	28.8
	Tios	3	.7	.7	29.5
	Avós	284	69.4	70.5	100.0
	Total	403	98.5	100.0	
Missing	System	6	1.5		
Total		409	100.0		

2.9 - companhia outros disp

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Estou só	54	13.2	13.3	13.3
	Amigos	56	13.7	13.8	27.1
	Primos	2	.5	.5	27.6
	Pais	6	1.5	1.5	29.1
	Irmãos	3	.7	.7	29.8
	Tios	1	.2	.2	30.0
	Avós	284	69.4	70.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.10 - influência estudo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Facilita	361	88.3	88.9	88.9
	Dificulta	43	10.5	10.6	99.5
	Não faz diferença	2	.5	.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.10 - influência concentrar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Facilita	28	6.8	6.9	6.9
	Dificulta	339	82.9	83.5	90.4
	Não faz diferença	39	9.5	9.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	

Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.10 - influência brincar

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Facilita	98	24.0	24.1	24.1
	Dificulta	127	31.1	31.3	55.4
	Não faz diferença	181	44.3	44.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.10 - influência amigos

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Facilita	58	14.2	14.3	14.3
	Dificulta	161	39.4	39.7	53.9
	Não faz diferença	187	45.7	46.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.10 - influência família

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Facilita	34	8.3	8.4	8.4
	Dificulta	191	46.7	47.0	55.4
	Não faz diferença	181	44.3	44.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.11 - conflitos tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	157	38.4	38.7	38.7
	Motivo de uso	6	1.5	1.5	40.1
	Período do dia em que uso	16	3.9	3.9	44.1
	Nunca foi motivo de conflito	227	55.5	55.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		

Total	409	100.0		
-------	-----	-------	--	--

2.11 - conflitos telemóvel

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	184	45.0	45.3	45.3
	Motivo de uso	4	1.0	1.0	46.3
	Período do dia em que uso	56	13.7	13.8	60.1
	Nunca foi motivo de conflito	159	38.9	39.2	99.3
	Não tenho esse equipamento	3	.7	.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.11 - conflitos comp fixo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	14	3.4	3.4	3.4
	Motivo de uso	4	1.0	1.0	4.4
	Período do dia em que uso	7	1.7	1.7	6.2
	Nunca foi motivo de conflito	278	68.0	68.5	74.6
	Não tenho esse equipamento	103	25.2	25.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.11 - conflitos portátil

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	52	12.7	12.8	12.8
	Motivo de uso	6	1.5	1.5	14.3
	Período do dia em que uso	8	2.0	2.0	16.3
	Nunca foi motivo de conflito	236	57.7	58.1	74.4
	Não tenho esse equipamento	104	25.4	25.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		

Total	409	100.0		
-------	-----	-------	--	--

2.11 - conflitos tablet

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	46	11.2	11.3	11.3
	Motivo de uso	4	1.0	1.0	12.3
	Período do dia em que uso	12	2.9	3.0	15.3
	Nunca foi motivo de conflito	185	45.2	45.6	60.8
	Não tenho esse equipamento	159	38.9	39.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.11 - conflitos consolas

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	31	7.6	7.6	7.6
	Motivo de uso	2	.5	.5	8.1
	Período do dia em que uso	7	1.7	1.7	9.9
	Nunca foi motivo de conflito	40	9.8	9.9	19.7
	Não tenho esse equipamento	326	79.7	80.3	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.11 - conflitos smartwatch

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Tempo de uso	2	.5	.5	.5
	Motivo de uso	1	.2	.2	.7
	Período do dia em que uso	2	.5	.5	1.2
	Nunca foi motivo de conflito	43	10.5	10.6	11.8
	Não tenho esse equipamento	358	87.5	88.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		

Total	409	100.0		
-------	-----	-------	--	--

2.12 uso simultaneo tv

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	16	3.9	3.9	3.9
	Sim	390	95.4	96.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.12 uso simultaneo telemo

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	28	6.8	6.9	6.9
	Sim	378	92.4	93.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.12 uso simultaneo comp

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	343	83.9	84.5	84.5
	Sim	63	15.4	15.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.12 uso simultaneo conso

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	347	84.8	85.5	85.5
	Sim	59	14.4	14.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.12 uso simultaneo smart

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Não	401	98.0	98.8	98.8
	Sim	5	1.2	1.2	100.0

	Total	406	99.3	100.0
Missing	System	3	.7	
Total		409	100.0	

2.13 dificuldades

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	18	4.4	4.4	4.4
	Raramente	122	29.8	30.0	34.5
	Quase sempre	228	55.7	56.2	90.6
	Sempre	38	9.3	9.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	166	40.6	40.9	40.9
	Às vezes	162	39.6	39.9	80.8
	Quase sempre	26	6.4	6.4	87.2
	Sempre	52	12.7	12.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	146	35.7	36.0	36.0
	Às vezes	165	40.3	40.6	76.6
	Quase sempre	72	17.6	17.7	94.3
	Sempre	23	5.6	5.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	70	17.1	17.2	17.2
	Às vezes	152	37.2	37.4	54.7
	Quase sempre	160	39.1	39.4	94.1

	Sempre	24	5.9	5.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	15	3.7	3.7	3.7
	Às vezes	247	60.4	60.8	64.5
	Quase sempre	120	29.3	29.6	94.1
	Sempre	24	5.9	5.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	87	21.3	21.4	21.4
	Às vezes	253	61.9	62.3	83.7
	Quase sempre	44	10.8	10.8	94.6
	Sempre	22	5.4	5.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	120	29.3	29.6	29.6
	Às vezes	126	30.8	31.0	60.6
	Quase sempre	136	33.3	33.5	94.1
	Sempre	24	5.9	5.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	71	17.4	17.5	17.5
	Às vezes	265	64.8	65.3	82.8

	Quase sempre	67	16.4	16.5	99.3
	Sempre	3	.7	.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	20	4.9	4.9	4.9
	Às vezes	207	50.6	51.0	55.9
	Quase sempre	167	40.8	41.1	97.0
	Sempre	12	2.9	3.0	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	3	.7	.7	.7
	Às vezes	111	27.1	27.3	28.1
	Quase sempre	224	54.8	55.2	83.3
	Sempre	68	16.6	16.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	2	.5	.5	.5
	Às vezes	206	50.4	50.7	51.2
	Quase sempre	188	46.0	46.3	97.5
	Sempre	10	2.4	2.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	26	6.4	6.4	6.4

	Às vezes	123	30.1	30.3	36.7
	Quase sempre	225	55.0	55.4	92.1
	Sempre	32	7.8	7.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	27	6.6	6.7	6.7
	Às vezes	113	27.6	27.8	34.5
	Quase sempre	257	62.8	63.3	97.8
	Sempre	9	2.2	2.2	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	26	6.4	6.4	6.4
	Às vezes	120	29.3	29.6	36.0
	Quase sempre	228	55.7	56.2	92.1
	Sempre	32	7.8	7.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	16	3.9	3.9	3.9
	Às vezes	100	24.4	24.6	28.6
	Quase sempre	256	62.6	63.1	91.6
	Sempre	34	8.3	8.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.14

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent

Valid	Nunca	21	5.1	5.2	5.2
	Às vezes	72	17.6	17.7	22.9
	Quase sempre	165	40.3	40.6	63.5
	Sempre	148	36.2	36.5	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.15

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	1	.2	.2	.2
	Às vezes	104	25.4	25.6	25.9
	Quase sempre	233	57.0	57.4	83.3
	Sempre	68	16.6	16.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	125	30.6	30.8	30.8
	Às vezes	244	59.7	60.1	90.9
	Quase sempre	22	5.4	5.4	96.3
	Sempre	15	3.7	3.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	12	2.9	3.0	3.0
	Às vezes	278	68.0	68.5	71.4
	Quase sempre	101	24.7	24.9	96.3
	Sempre	15	3.7	3.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	27	6.6	6.7	6.7
	Às vezes	133	32.5	32.8	39.4
	Quase sempre	130	31.8	32.0	71.4
	Sempre	116	28.4	28.6	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	13	3.2	3.2	3.2
	Às vezes	77	18.8	19.0	22.2
	Quase sempre	163	39.9	40.1	62.3
	Sempre	153	37.4	37.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	6	1.5	1.5	1.5
	Às vezes	33	8.1	8.1	9.6
	Quase sempre	201	49.1	49.5	59.1
	Sempre	166	40.6	40.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	155	37.9	38.2	38.2
	Às vezes	71	17.4	17.5	55.7
	Quase sempre	132	32.3	32.5	88.2
	Sempre	48	11.7	11.8	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	194	47.4	47.8	47.8
	Às vezes	71	17.4	17.5	65.3
	Quase sempre	108	26.4	26.6	91.9
	Sempre	33	8.1	8.1	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	171	41.8	42.1	42.1
	Às vezes	121	29.6	29.8	71.9
	Quase sempre	90	22.0	22.2	94.1
	Sempre	24	5.9	5.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	45	11.0	11.1	11.1
	Às vezes	157	38.4	38.7	49.8
	Quase sempre	172	42.1	42.4	92.1
	Sempre	32	7.8	7.9	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	19	4.6	4.7	4.7
	Às vezes	122	29.8	30.0	34.7
	Quase sempre	227	55.5	55.9	90.6
	Sempre	38	9.3	9.4	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

2.16

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Nunca	5	1.2	1.2	1.2
	Às vezes	98	24.0	24.1	25.4
	Quase sempre	235	57.5	57.9	83.3
	Sempre	68	16.6	16.7	100.0
	Total	406	99.3	100.0	
Missing	System	3	.7		
Total		409	100.0		

Estes anexos só estão disponíveis para consulta através do CD-ROM.
Queira por favor dirigir-se ao balcão de atendimento da Biblioteca.

Serviços de Biblioteca, Informação Documental e Museologia
Universidade de Aveiro