

ESTUDO DA DEPENDÊNCIA TECNOLÓGICA DE JOVENS UNIVERSITÁRIOS

ERIC TAKEO NAGATA^{1*}; PRISCILA STRASSER SCHELTINGA^{1*};
ALAN RODOLFO DE JESUS^{1*} & YURI SCHIAVON DA VEIGA^{2*}

Faculdade de Engenharia Mecânica¹; Faculdade de Controle Automação²-UNICAMP

E-mail dos autores correspondentes: eric.nagata@gmail.com; priscilass85@gmail.com;
alanr.jesus@gmail.com; yuridaveiga@gmail.com

RESUMO: De forma cada vez mais frequente, estudos nacionais e internacionais têm como foco o uso intenso de redes sociais e aplicativos, bem como tal uso afeta o ambiente urbano e nosso comportamento social. Seja através de computadores, tecnologia já difundida no mercado, ou por tecnologias de última geração como smartphones e tablets, a dependência do acesso à redes sociais e aplicativos é um tema cada dia mais recorrente. Tal assunto mostra-se pertinente dentro da UNICAMP, o que motivou a aplicação de experimentos (medições diretas com os universitários) a fim de se gerar dados e a partir destes, avaliar o quanto da problemática em contexto mundial se aplica neste âmbito acadêmico. As conclusões obtidas foram que não só se aplicam como mostram-se mais acentuadas no meio entre os estudantes analisados.

PALAVRAS-CHAVE: Facebook, Smartphone, Vício, Internet, Aplicativo.

STUDY OF TECHNOLOGICAL DEPENDENCE OF YOUNG COLLEGE STUDENTS

ABSTRACT: Studies of several national and international references approach more and more often the intense usage of social networks and applications. The usage could be by computers, an already diffused kind of technology, or by a modern technology like smartphones and tablets. These studies also feature how it could affect the urban environment and our social behavior. The issue shows to be relevant at the UNICAMP campus. This motivated experiments (direct measurements with the college students) which aimed to collect data and show how the global context matches with the academic realm context. The research results were that it doesn't only match but also reveals to be more intense at the UNICAMP environment.

KEYWORDS: Facebook, Smartphone, Addiction, Internet, Apps.

INTRODUÇÃO

A evolução tecnológica vem crescendo de forma cada vez mais acelerada dando à sociedade novos padrões de comportamento, até então desconhecidos, e até acentuando males psiquiátricos (FOLHA DE S.PAULO, 2012). Como por exemplo, nos bares, pode-se notar que o uso de smartphones está cada vez mais frequente e muitas vezes substituem o contato pessoal

com as pessoas sentadas à mesa, chegando ao extremo da conversa entre elas ser feita através do smartphone. Essa evolução vem intensificando uma característica da sociedade capitalista, o consumismo, de forma a alimentar a necessidade de artigos eletrônicos na vida das pessoas justificando uma forma de interação social, ao mesmo tempo em que alimenta o próprio crescimento da tecnologia gerando um ciclo que modifica cada vez mais

a sociedade. Em 2011, por exemplo, estimou-se que 46,5 por cento da população brasileira, 77,7 milhões de brasileiros, acessavam a internet, de qualquer lugar não apenas de casa (VEJA, 2011), tal crescimento vindo sendo facilitado pelas empresas de telefonia, que visam lucrar com o fornecimento de meios para o acesso da internet. Baseado neste crescimento tecnológico tem-se discutido o uso demasiado de redes sociais e seus aplicativos agregados, como Facebook, Twitter, Tinder, entre outros, que não só tomam o tempo livre das pessoas como estão presente no trabalho, durante aulas, em encontros, horário de refeições, entre outros. Alguns estudos sobre este assunto já foram publicados (FLURRY, 2013), e o que mais pode ser notado é a expansão do público usuário e os conteúdos acessados. O público desses produtos não se restringe mais apenas a jovens, expandiu-se para vários outros grupos sociais como mães, fãs de esporte, idosos, bem como todas as classes sociais.

O conteúdo resume-se basicamente a fotos e vídeos de diversos temas (entretenimento, pessoais, virais da internet, e afins), a informações como novidades, fofocas e curiosidades, que geralmente não são de cunho produtivo. Esse crescimento tenta ser explicado por psicólogos (WEINSCHENK, 2009), que se baseiam no comportamento humano influenciado por agentes psicoquímicos como a dopamina, que liberam prazer relacionado à busca de

novidades. Dessa forma, o tempo gasto com redes sociais e a “necessidade” de se manter conectado são justificados pela busca ao novo.

Outro uso em peso da internet é com games de celulares, estes tiveram um aumento significativo no mercado com a popularização de jogos simples e de baixo custo de aquisição e que mostram-se atrativos por oferecerem partidas rápidas, mas que por serem normalmente acumulativas, resultam em novas partidas gerando um grande gasto de tempo (R7, 2013). Diante de tal assunto, presente nos diversos ambientes já citados, esta pesquisa busca discutir como e quanto é o gasto aproximado do tempo de universitários com tal tecnologia, e a partir da análise dos dados coletados, inferir o quão prejudicial é à vida acadêmica.

MATERIAL E MÉTODOS

Através dos experimentos realizados, diferentes tipos de dados foram coletados dentro de uma população mista de estudantes da UNICAMP. Cada forma de coletar dados gerou um tipo de resultado que foi analisado e utilizado na conclusão do estudo.

A primeira forma de coletar dados foi contar quantas pessoas estavam usando o celular durante as aulas. Para isso, cada integrante do grupo contou a cada quinze minutos quantas pessoas assim estavam durante primeira hora de aula. Os dados gerados se referem a duas semanas de coletas

de dados em diversas aulas e variados períodos do dia, resultando em 40 aulas.

A segunda forma foi a instalação em computadores pessoais do Facebook Runner (BILTEK, 2012), uma extensão para navegadores da internet. Tal ferramenta foi utilizada para medir o tempo online gasto na rede social Facebook perante ao tempo de uso total da internet. Os resultados foram gerados a partir de 96 computadores pessoais durante duas semanas, e estão apresentados e discutidos.

A terceira forma foi usar o aplicativo Onavo Count (ONAVO,2012) para smartphones que computa o gasto de dados (internet), em MB, com cada aplicativo. O próprio aplicativo gera um ranking dos recursos mais utilizados no smartphone, baseado na quantidade desses dados.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Com base nos artigos lidos e analisados pelo grupo, um esquema foi montado de coleta de dados que comprovam a dependência tecnológica da amostragem.

A Figura 1 demonstra que a maior dispersão com aparelhos eletrônicos durante as aulas ocorre nos períodos da tarde e noite. Isto deve-se ao fato de estes serem os períodos de maior conectividade e interações online conforme (CANALTECH, 2013). Observando o período da manhã, vê-se que este apresenta baixa conectividade durante a primeira aula do dia que geralmente ocorre

das 8:00 às 10:00 o que desestimula assim os estudantes à utilizarem redes sociais. Nas estatísticas geradas deve-se notar também que o número de pessoas que utilizam equipamentos eletrônicos pode variar devido a fatores como grau de interesse pelo curso, restrições de utilização impostas pelo docente em sua aula e disponibilidade de acesso à internet wi-fi nas salas de aula, no caso de eletroeletrônicos que acessam a internet. Estas flutuações estatísticas foram amortizadas devido a uma ampla e diversificada coleta de dados, tanto nos tipos de curso quanto nas variações ambientais uma vez que os dados foram colhidos em diversas salas.

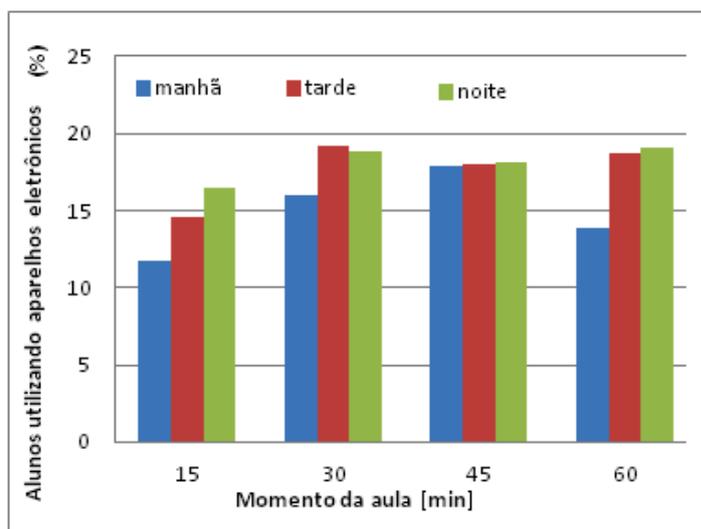


Figura 1. Relação entre a porcentagem de alunos dispersos com aparelhos eletrônicos na sala em quatro momentos da aula.

A Figura 2 permite notar os resultados obtidos com o Facebook Runner (BILTEK, 2012). Cada coluna representa uma porcentagem da amostra de 96 pessoas e estão divididas em grupos que utilizaram determinada porcentagem do seu tempo na

internet para o Facebook, discretizadas de 10 em 10 por cento. Este experimento também calculou o tempo médio de uso de internet diário por cada pessoa da amostra e a média geral calculada entre elas foi de 8 horas e 36 minutos. O gráfico (Figura 2) comprova a relevância do Facebook perante o gasto diário com internet de universitários, uma vez que esse gasto está entre 50 a 60%.

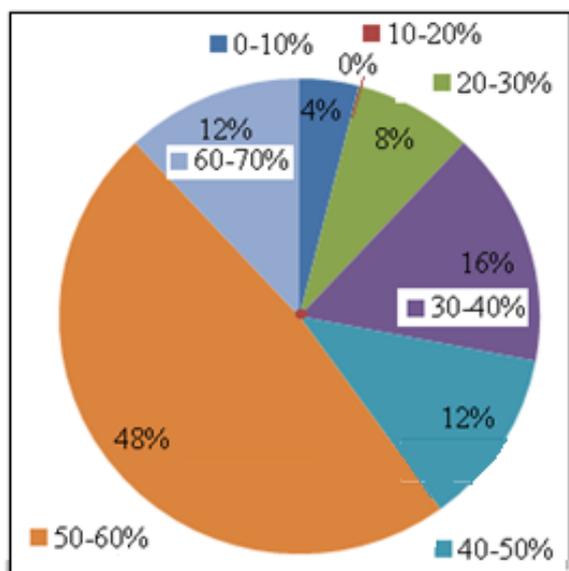


Figura 2. Porcentagem de pessoas segundo faixas de valores em percentual de uso de internet com Facebook.

Os dados obtidos com o aplicativo Onavo demonstram que o navegador Facebook lidera o ranking dos recursos mais utilizados, seguido por seu aplicativo agregado Tinder em segundo lugar, e o aplicativo WhatsApp em terceiro. Essa constatação é um forte indicativo de que o uso de smartphones em aula é majoritariamente voltado para a navegação em Facebook, visto que seu acesso depende da portabilidade de

smartphones, tablets e afins, em locais que não há acesso a computadores, como na sala de aula. A isso se soma ao fato de que o acesso domiciliar ao Facebook é feito preferivelmente por notebooks e desktops, devido ao maior conforto ergonômico que esses proporcionam (INFO, 2011).

Com base nos dados obtidos com os experimentos realizados, verifica-se que os resultados de pesquisas em âmbito mundial tanto da mudança comportamental quanto da infiltração da dependência tecnológica na sociedade, se aplicam ao ambiente universitário da UNICAMP, e que ocorrem de forma mais intensa. E comparando-se a porcentagem de tempo de internet utilizada com aplicativos e redes sociais coletadas no âmbito acadêmico, com os dados de referências mundiais, chega-se a um valor de 46,5% comparados com cerca de 40% de tempo gasto em esfera mundial (FLURRY, 2013). Acrescentando o tempo gasto com jogos e outros aplicativos espera-se que cerca de 50% do tempo gasto se direciona ao lazer e entretenimento, o que prejudica o rendimento acadêmico, tomando tempo de estudo e desviando a atenção de parte dos usuários durante as aulas.

AGRADECIMENTOS: Agradece-se a todos que contribuíram, de forma direta ou indireta, para a viabilização desta pesquisa e possibilitaram assim que este estudo fosse realizado.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

BILTEK, 2012. Facebook Runner V.1.0.6.

Disponível em:

<https://chrome.google.com/webstore/detail/facebook-runner/nmhcemnjmajcmijidnbceceahgfpdalg>

Acessado em: 14 outubro 2013

CANALTECH, 2013. Infográfico revela os horários de maior acesso ao Facebook no Brasil Disponível em:

<http://canaltech.com.br/noticia/facebook/Infografico-revela-os-horarios-de-maior-acesso-ao-Facebook-no-Brasil> Acessado em: 21 novembro 2013.

FLURRY, 2013. The Who, What, and When of iPhone and iPad Usage. Disponível em:

<http://blog.flurry.com/bid/99859/The-Who-What-and-When-of-iPhone-and-iPad-Usage> Acessado em: 14 outubro 2013.

FLURRY, 2013. Flurry Five-Year Report: It's an App World. The Web Just Lives in It.

Disponível em:

<http://blog.flurry.com/bid/95723> Acessado em: 20 novembro 2013.

FOLHA DE S.PAULO, 2012. Smartphone acentua males psiquiátricos, diz pesquisador. Disponível em:

<http://www1.folha.uol.com.br/fsp/tec/50824-smartphone-acentua-males-psiquiatricos-diz-pesquisador.shtml> Acessado em: 21 novembro 2013.

INFO, 2011. iPad pode causar desastre ergonômico. Disponível em:

<http://info.abril.com.br/noticias/tecnologia-pessoal/ipad-pode-causar-desastre-ergonomico-28032011-45.shl> Acessado em: 21 novembro 2013.

ONAVO, 2012. Onavo Count :V.2.0.

Disponível em:

<https://play.google.com/store/apps/details?id=com.onavo.android.onavoid&hl=en>

Acessado em: 14 outubro 2013.

R7, 2013. Brasileiros passam quase três horas por dia jogando no celular, aponta pesquisa. Disponível em:

<http://noticias.r7.com/tecnologia-e-ciencia/noticias/brasileiros-passam-quase-tres-horas-por-dia-jogando-no-celular-aponta-pesquisa-20131126.html> Acessado em: 20 novembro 2013.

VEJA, 2011. Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (Pnad). Disponível em:

<http://veja.abril.com.br/noticia/brasil/pnad-2011-mais-de-69-da-populacao-brasileira-tem-celular> Acessado em: 14 outubro 2013.

WEINSCHENK S., 2009. Epoch Times.

Disponível em:

<http://www.epochtimes.com.br/psicologa-analisa-vicio-facebook-midias-sociais/#.Uo0DrMSfjTZ> Acessado em: 20 novembro 2013.