newsletter edição nº 7.0

OBSERVATÓRIO SOCIAL DE GAIA

SER JOVEM NA ERA DIGITAL

U.PORTO
FLUP FACULDADE DE LETRAS
UNIVERSIDADE DO PORTO

OBSERVATÓRIO SOCIAL DE GAIA

VILA NOVA DE GAIA
CÂMARA MUNICIPAL

Editorial

O Observatório Social de Vila Nova de Gaia entrou em funcionamento em 2019 e pretende ser um instrumento de diagnóstico e avaliação das políticas públicas autárquicas. Deste modo, funciona de forma independente, a partir de um protocolo estabelecido entre a Câmara Municipal de Gaia e a Faculdade de Letras da Universidade do Porto, mobilizando equipas do Departamento e do Instituto de Sociologia. O nosso propósito é simples: se contribuirmos com dados fiáveis sobre o tecido social do concelho; se formos capazes de avaliar os impactos das decisões e das medidas; se conseguirmos, ainda, transmitir aos responsáveis políticos e às populações indicadores seguros sobre as dinâmicas sociais, então Vila Nova de Gaia estará em melhores condições de decidir sobre o seu destino, envolvendo as pessoas em projetos sólidos e fundamentados. Num tempo obscuro em que grassa o desprezo pelas políticas baseadas em evidências e em que as *fake news* fomentam a dúvida, criam falsidades e instauram a descrença na objetividade e no rigor dos factos, este Observatório constituirá, assim o esperamos, para construir bases seguras para um planeamento e debate alargados.

Esta newsletter será o nosso dispositivo principal de comunicação. Com ela, forneceremos retratos do concelho, para que possamos construir, aos poucos, uma imagem de como vivemos, de quem somos e, porque não, para onde vamos. Todas as sugestões serão bem-vindas!

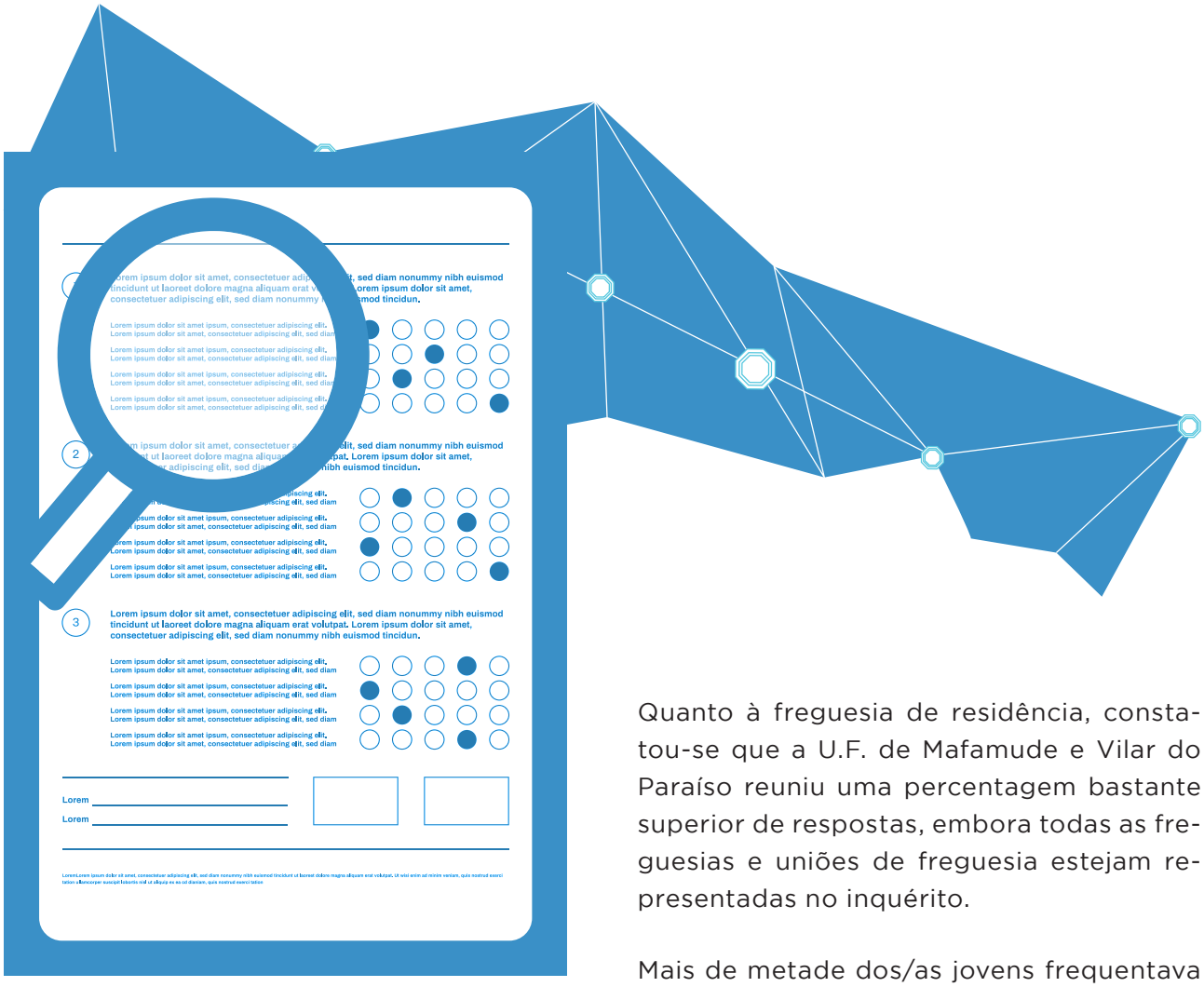
João Teixeira Lopes
Professor Catedrático da FLUP

observatoriosocialgaia@gmail.com

É incontestável que as plataformas digitais são, hoje, parte integrante do quotidiano da maioria dos/as jovens. O rápido desenvolvimento da sociedade de informação e o seu impacto no quotidiano dos/as jovens levaram ao aparecimento de novos estilos de vida, identidades, práticas culturais e sociais, que importa conhecer e ter em consideração no desenho de políticas públicas.

Os dados analisados nesta 7.ª newsletter são parte de um estudo dos comportamentos dos/as jovens do concelho no espaço digital em diferentes dimensões. Foram destacadas as seguintes dimensões: Atividades quotidianas *off /online*; Consumos digitais; Competências digitais e Usos da Internet. Uma parte significativa das questões que deram origem a este estudo inspiraram-se no "Questionário EU Kids Online Portugal" (Ponte, 2017) — projeto da rede europeia com o mesmo nome[1]. Para concretizar este estudo, o Observatório Social construiu um questionário *online* – "Ser Jovem na Era Digital". O questionário foi divulgado pelas escolas Básicas e Secundárias do concelho e no Facebook da Câmara Municipal durante os meses de março e abril de 2021.

[1] Ver mais aqui: http://www.fcsh.unl.pt/eukidsonline/projeto/



CARACTERIZAÇÃO DA AMOSTRA

01.

Durante os meses de março e abril, contabilizámos 1431 respostas válidas. A amostra é equitativa do ponto de vista do género e composta por jovens com idades compreendidas entre os 10 e os 34 anos (a média de idades é de 16 anos).

Quanto à freguesia de residência, constatou-se que a U.F. de Mafamude e Vilar do Paraíso reuniu uma percentagem bastante superior de respostas, embora todas as freguesias e uniões de freguesia estejam representadas no inquérito.

Mais de metade dos/as jovens frequentava O Ensino Secundário, com particular incidência para o Ensino Profissional. Acima de um terço estudava no Terceiro Ciclo.

Os/as encarregados/as de educação dos/as inquiridos/as desempenham profissões relacionadas, sobretudo, com as seguintes áreas da Classificação Portuguesa das Profissões: 'Especialistas das atividades intelectuais e científicas' (28,5%) e 'Trabalhadores dos serviços pessoais, de proteção e segurança e Vendedores' (25,3%). A maioria dos/as inquiridos/as posicionou-se em concordância com um estatuto social de nível médio, médio-alto.

ATIVIDADES QUOTIDIANAS

02.

Antes de nos centrarmos no plano estritamente *online*, questionámos os/as jovens sobre a frequência com que desenvolviam um conjunto de atividades quotidianas. Constatou-se que tais atividades, apesar de serem usualmente realizadas no espaço *offline*, são cada vez mais permeadas pelo *online*.

O plano presencial continua a ser a escolha de muitos/as jovens para socializarem. Mais de 40% admitiu encontrar-se com os amigos cara a cara 'diariamente', ao passo que a mesma atividade online é realizada com uma frequência diária por pouco mais de um terço dos/as inquiridos/as (**Tabela 1**).

Realizar as tarefas escolares fora do tempo de aulas e conversar com amigos de forma presencial são atividades realizadas por 7 em cada 10 jovens 'diariamente' e 'várias vezes ao dia'. Sabendo que a média de idades dos/as inquiridos/as ronda os 16 anos, é expectável que encontros com amigos aconteçam no contexto escolar e nas viagens casa-escola. Estudar e conversar presencialmente com amigos/as são atividades mais frequentes do que (por ordem decrescente): ajudar nas tarefas domésticas, conversar com amigos *online* e praticar desporto ou outra atividade física. É, aliás, de sublinhar que as atividades ao ar livre e a prática de desporto são atividades com menos peso no quotidiano dos/as jovens.

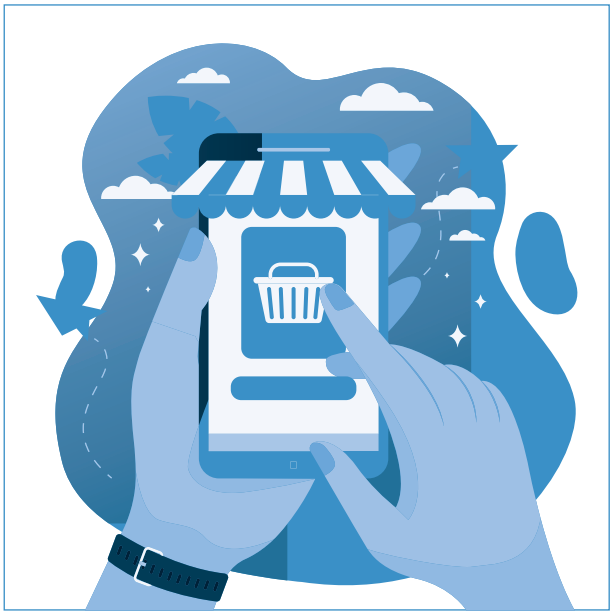
Há disparidades de género que importa assinalar, na medida em que remetem o género masculino para práticas de socialização e 'outdoors', e o género feminino para o contexto doméstico e dos cuidados a terceiros — uma velha constatação sociológica que não perdeu, ainda, peso analítico. Isto é, são os rapazes que, com maior frequência, 'conversam e divertem-se *online* com os amigos', cumprem as 'tarefas da escola e outras atividades escolares fora do tempo de aulas' e praticam 'desporto ou outras atividades físicas', nomeadamente, ao ar livre. Por oposição, são as inquiridas que, com maior regularidade, 'ajudam nas tarefas domésticas ou ajudam a cuidar de alguém que precise'.

Compreender as práticas dos mais novos através da mediação tecnológica implica assumir que, atualmente, a barreira que separa o espaço *offline* e o espaço *online* está muito esbatida. O uso do telemóvel/smartphone pode acontecer em simultâneo a qualquer uma destas atividades — para ouvir música, fazer uma pesquisa ou jogar. **A importância do encontro presencial com amigos não significa que as interações sejam desprovidas de mediação tecnológica**. Pelo contrário. Com grande probabilidade, estes encontros serão pautados pela troca de mensagens com outros pares (esses, *online*), ou pelo recurso às redes sociais para partilhar imagens do encontro presencial, por exemplo.

Tabela 1 – Frequência de um conjunto de atividades quotidianas (em %).

	Nunca	Raramente	Pelo menos uma vez por mês	Pelo menos uma vez por semana	Todos os dias ou quase	Várias vezes ao dia
Conversar e divertir-me com amigos, encontrar-me com eles cara a cara (antes da pandemia)	2,0	6,1	5,6	14,1	**43,7**	**26,6**
Conversar e divertir-me com amigos online	2,2	11,3	5,6	18,7	**34,0**	**26,7**
Ajudar a família nas tarefas domésticas ou cuidar de alguém que precise	1,1	3,8	4,0	20,3	**42,7**	**26,1**
Praticar desportos ou outras atividades físicas (antes da pandemia)	2,0	5,3	2,9	14,6	**49,7**	**22,4**
Fazer os trabalhos de casa ou outras atividades escolares fora do tempo de aulas	3,6	10,6	6,3	**25,4**	**35,4**	16,9
Fazer atividades ao ar livre (antes da pandemia)	3,7	12,0	9,1	**29,5**	**29,2**	14,4

Fonte – Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021).



CONSUMO DIGITAL

03.

Segundo a pesquisa de Ponte e Batista (2019), realizada no âmbito do EU Kids Online, a frequência do uso do telemóvel/smartphone para acesso à Internet representou, em 2018, cerca de 87% das respostas ´todos os dias` ou mais, comparativamente com outros dispositivos[2]. A **Tabela 2** revela que, também para a amostra aqui considerada, o **'Telemóvel/Smartphone' é o meio mais comum de acesso à Internet**.

Para os/as jovens com entre 11 e 17 anos, o recurso a este dispositivo representa cerca de 93,8% das categorias de resposta que indicam maior frequência de uso — 'Todos os dias ou quase', 'Várias vezes ao dia' e 'Quase todo o tempo'. Por sua vez, o 'Computador de mesa ou portátil' é o segundo meio mais utilizado para aceder à Internet. Já os restantes dispositivos, como o 'Tablet' ou 'Outro', quase 'nunca' são utilizados (52,9% e 46,4% das respostas). Estes últimos são mais frequentes entre os/as jovens mais novos (menos de 14 anos), pelo que se depreende que a categoria 'Outro' incluirá as consolas de jogos.

[2] Tendência que tem vindo a crescer desde 2014, de acordo com resultados do estudo "Net Children Go Mobile" (Ferreira et al., 2014).

Tabela 2 – Frequência de uso de um conjunto de dispositivos tecnológicos para acesso à Internet (em %).

	Nunca	Raramente	Pelo menos uma vez por mês	Pelo menos uma vez por semana	Todos os dias ou quase	Várias vezes ao dia	Quase todo o tempo
Telemóvel/Smartphone	1,0	2,9	0,3	1,7	18,0	**45,1**	**30,6**
Computador de mesa ou portátil	4,2	5,0	1,1	8,2	**30,0**	**30,2**	20,8
Tablet	**52,9**	19,6	2,4	6,8	7,3	6,0	2,9
Outro	**46,4**	**10,6**	2,0	6,8	8,5	5,4	3,6

Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

Os/as jovens foram ainda questionados/as sobre a sua perceção quanto ao uso excessivo da Internet. Na **Tabela 3** podemos observar que a larga maioria declara 'nunca' se ter privado de comer ou de dormir devido ao tempo despendido na Internet (78,3%), assim como 'nunca' ter tido conflitos com família e amigos pelo mesmo motivo (68,6%). No entanto, e ainda que a percentagem de respostas seja diminuta, note-se que **existem jovens que mencionam que tais situações lhes sucedem 'todos os dias ou quase'** (1,6% e 2,9%, respetivamente). São sobretudo as raparigas que confessam deixar de comer ou de dormir diariamente devido ao uso excessivo da Internet.

Foi possível observar alguma dificuldade em, por um lado, *controlar* o tempo despendido na Internet — mais de 25% dos inquiridos/as referiu ter tentado passar menos tempo na Internet 'algumas vezes', sem sucesso, e 9% afirma que faz esse esforço 'todos os dias ou quase'. E, por outro lado, há sinais de alguma *dependência* dos/as jovens: 38% da amostra referiu que por 'alguma vezes' se sentiu aborrecido/a por não poder estar na Internet e 13,6% declarou usar a Internet 'todos os dias ou quase' mesmo quando não está interessado/a. De novo, a maioria das situações de dependência é admitida por jovens do género feminino.

Tabela 3 – Perceções dos/as jovens sobre o uso excessivo da Internet (em %).

No último ano, quantas vezes estas coisas aconteceram contigo?	Nunca	Algumas vezes	Pelo menos uma vez por mês	Pelo menos uma vez por semana	Todos os dias ou quase
Fiquei sem comer e sem dormir por causa do tempo que passei na Internet	**78,3**	10,7	2,4	2,9	1,6
Senti-me aborrecido(a) por não poder estar na Internet	**44,9**	**38,0**	3,4	4,3	4,3
Dei por mim a usar a Internet mesmo quando não estava interessado(a)	**29,6**	**38,1**	5,7	8,1	**13,6**
Tentei passar menos tempo, mas não consegui	**49,5**	**26,3**	3,8	6,2	**9,0**
Tenho tido conflitos com a minha família e amigos por causa do tempo que passo na Internet	**68,6**	17,5	3,4	3,1	2,9

Fonte – Frequência de um conjunto de atividades quotidianas (em %).

USOS DA INTERNET

04.

Aceder às redes sociais, contactar com familiares, amigos e/ou com pessoas que partilhem dos mesmos interesses, assim como jogar, ouvir música e/ou ver vídeos são atividades apontadas como sendo realizadas com grande frequência entre os/as jovens inquiridos/as ('todos os dias ou quase', 'várias vezes ao dia' ou 'quase todo o tempo') (**Tabela 4**). A Internet é também utilizada amiúde para auxiliar na realização de trabalhos de casa (independentemente do nível de escolaridade).

As atividades relacionadas com a *produção de conteúdos* e com a *ação cívica* são menos comuns. Perto de 60% da amostra 'nunca' terá criado um vídeo ou uma música para carregar *online*. Mais de 45% 'nunca' partilhou o seu trabalho criativo (por exemplo, *memes*) na Internet. A larga maioria 'nunca' criou um jogo *online* ou uma *fan fiction* (77,2%). Por outro lado, quase metade dos/as jovens (49,4%) 'nunca' participou em campanhas, protestos ou na assinatura de petições *online*. Cerca de 43,5% revelou 'nunca' ter discutido questões políticas ou sociais com outras pessoas *online*.

Existem diferenças etárias em relação a algumas destas atividades: embora a participação em atividades de cariz cívico seja baixa, a sua frequência aumenta com a idade, sendo mais regular a partir dos 20 anos de idade; são também os mais velhos que mais utilizam a Internet para procurar conteúdos noticiosos, para realizar compras, ver preços, e procurar informações sobre oportunidades de trabalho ou de estudo.

De resto, e apesar do atual contexto pandémico, cerca de metade da amostra (51,8%), 'nunca' procurou, ou 'raramente' o fez, informações sobre saúde, para si ou para pessoas próximas.

Tabela 4 – Frequência de um conjunto de atividades *online* (em %).

	Nunca	Raramente	Pelo menos uma vez por semana	Todos os dias ou quase	Várias vezes ao dia	Quase o tempo todo
Procurar informações sobre oportunidades de trabalho ou de estudo	17,7	**21,4**	**23,6**	12,4	10,6	7,5
Usei a Internet para trabalhos de casa	1,8	8,3	13,1	**29,8**	19,1	**25,7**
Criei um vídeo ou uma música e carreguei-os *online*, para partilhar	**59,4**	18,4	10,6	4,0	2,5	2,6
Fui a uma rede social	4,3	3,9	3,6	15,3	**29,9**	**39,1**
Comuniquei com familiares e amigos	0,8	3,4	7,1	20,4	**29,6**	**35,8**
Joguei jogos online	11,0	14,5	13,5	**20,1**	**19,3**	19,1
Vi vídeos	1,5	4,4	9,4	26,6	**30,6**	**25,2**
Ouvi música na Internet	0,6	3,1	5,4	20,8	28,9	38,6
Participei num grupo *online* com pessoas que têm os mesmos interesses e hobbies que eu	**29,7**	14,8	8,5	**15,0**	12,9	**15,0**
Usei a Internet para comprar coisas ou ver preços	17,1	**21,6**	**22,4**	14,9	11,1	9,6
Criei um jogo online ou uma *fan fiction*	**77,1**	8,8	5,0	2,3	1,7	1,6
Partilhei o meu trabalho criativo (por exemplo, memes)	**46,8**	17,8	11,0	7,6	5,9	7,3
Procurei notícias *online*	11,2	**25,0**	**22,2**	20,0	13,3	6,3
Participei em campanhas, protestos ou assinei petições *online*	**49,4**	**29,4**	10,3	3,0	2,2	1,6
Discuti questões políticas ou sociais com outras pessoas *online*	**43,5**	**27,3**	11,6	7,0	4,2	**3,0**
Procurei informação sobre saúde para mim ou para pessoas que conheço	**23,5**	**28,3**	19,5	11,7	7,3	6,2

Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

COMPETÊNCIAS DIGITAIS

05.

Procurou-se saber quais as competências digitais que os/as jovens percecionam ter, perguntando-lhes qual o grau de concordância com afirmações que visavam atestar a sua capacidade para realizar um conjunto de ações.

De uma maneira geral, os/as inquiridos/as declaram possuir competências para concretizar todas as ações incluídas na lista (**Tabela 5**). Aquelas para as quais asseguram estar mais aptos/as são as seguintes: instalar aplicações num dispositivo móvel, remover pessoas das listas de contactos, saber distinguir entre as informações que devem / não devem partilhar *online*, alterar definições de privacidade e guardar uma imagem que tenham encontrado na Internet. Para todas estas opções, há mais de 80% de respostas a indicar ser 'mesmo verdade'.

No entanto, para algumas tarefas, o nível de confiança quanto à aptidão para realizá-las é mais baixa. São elas: a edição de conteúdo — 15% não saberá 'editar ou fazer pequenas alterações a conteúdos *online* criados por outras pessoas' — e a gestão de compras — 9,3% dos/as jovens não sabe ver o dinheiro gasto com aplicações e 8,2% não sabe 'como se compram aplicações *online*'.

Há ainda alguma dificuldade em ações relacionadas com a verificação da veracidade da informação: 19,2% referiu ser 'mais ou menos verdade' e 37,3% ser 'quase verdade' que será capaz de o fazer. Escolher as melhores palavras-chave para proceder a pesquisas na Internet é uma outra ação que aparenta ser complexa para muitos/as.

EXPERIÊNCIA ONLINE

06.

Os/as inquiridos/as foram, igualmente, questionados/as sobre a natureza da sua experiência *online*. Procurou-se averiguar se a Internet proporciona boas ou más experiências, assim como o tipo de experiências. Indagou-se sobre as ferramentas e redes de apoio de que dispõem para se defenderem de experiências menos boas — e se as põem em prática.

Desde logo, **a avaliação que é feita da Internet — sobre o facto de esta ser percecionada como 'boa' para a população jovem — é bastante positiva: cerca de 72% da amostra 'concorda' ou 'concorda plenamente' com essa ideia** (**Gráfico 1**). Apesar da avaliação ser francamente favorável, há 24% dos/as inquiridos/as que declaram que 'não concordam, nem discordam' com a afirmação, o que significa que cerca de um quarto dos/as inquiridos/as opta por não se posicionar quanto à possibilidade da Internet ser, ou não, algo positivo.

Tabela 5 – Grau de concordância com um conjunto de competências digitais (em %).

	Não é verdade	Pouco verdade	Mais ou menos verdade	Quase verdade	Mesmo verdade
Sei guardar uma foto que encontrei na Internet	2,1	2,2	4,1	6,0	**80,4**
Sei alterar as minhas definições de privacidade (numa rede social, por exemplo)	2,3	1,1	4,2	8,3	**81,1**
É fácil para mim verificar se a informação que encontro *online* é verdadeira	**3,0**	4,5	19,2	**37,3**	**33,1**
É fácil para mim escolher as melhores palavras para fazer pesquisas na Internet	2,1	3,7	15,2	**36,2**	**39,9**
Sei que informações devo e não devo partilhar online	0,8	1,3	3,4	9,2	**82,7**
Sei como remover pessoas da minha lista de contactos/amigos	0,6	0,8	1,9	4,6	**89,4**
Sei criar e publicar vídeos ou músicas online	6,0	4,8	9,3	12,9	**63,5**
Sei editar ou fazer pequenas alterações a conteúdos online criados por outras pessoas	**14,7**	9,9	16,8	**20,8**	**33,6**
Sei instalar aplicações num dispositivo móvel	0,3	0,9	2,0	3,6	**90,7**
Sei ver o dinheiro que estou a gastar com aplicações nos dispositivos móveis	**9,3**	4,4	8,5	10,9	**60,4**
Sei como se compram aplicações online	**8,2**	5,3	7,6	9,8	**63,9**

Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

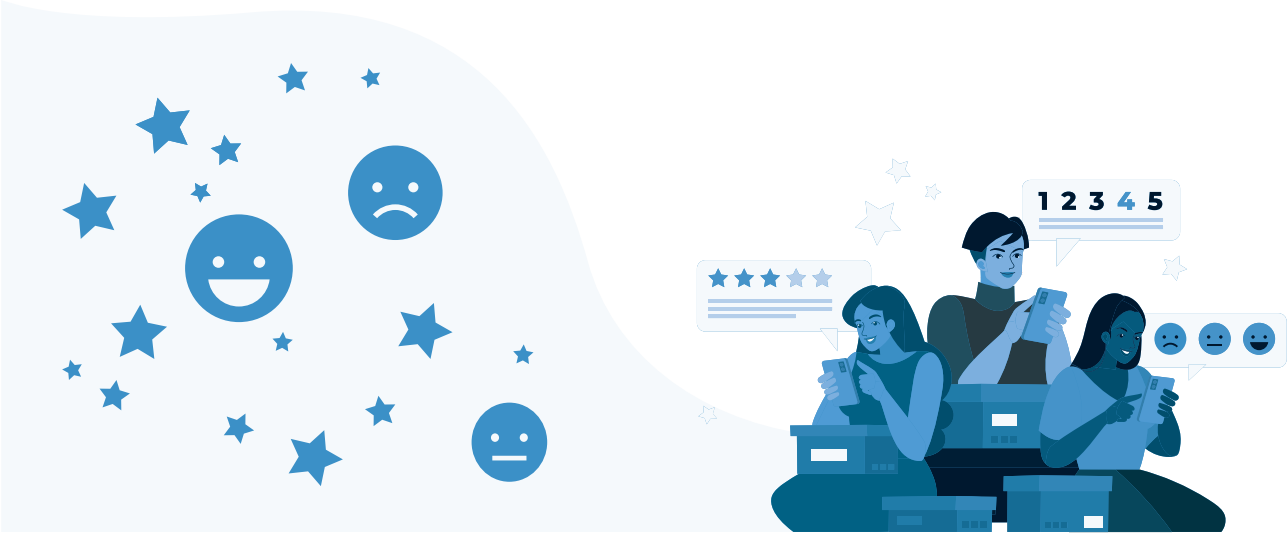
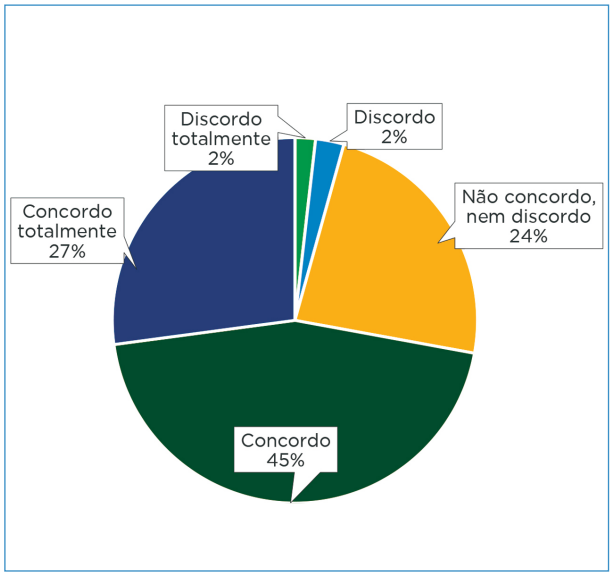


Gráfico 1 – Grau de concordância com a frase: "Há muitas coisas na Internet que são boas para as pessoas da minha idade" (em %).



Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

Quanto ao ***tipo* de atividades proporcionadas pela Internet que os/as inquiridos/as consideram mais positivas**, foram referidas as seguintes:

• Entretenimento (49,8%) — onde se destaca jogar (36,1%), assistir a vídeos (Youtube e outros) (26,8%); utilizar as redes sociais (16,9%);

• Procurar notícias, pesquisar informação e/ou conhecimento científico e curiosidades (18,1%);

• Comunicar com amigos, familiares e/ou conhecer outras pessoas (13,4%);

• Procurar recursos pedagógicos e/ou de apoio ao estudo e estudar ou aprender coisas novas (7,5%).

No polo diametralmente oposto, **as situações que ocorrem na Internet e que os/as inquiridos/as afirmam mais incomodá-los/as** são as seguintes:

• Mensagens de ódio (*haters*), manifestações de falta de respeito e formas de discriminação (16,4%);

• *Cyberbullying* e assédio virtual (10,8%);

• Exposição a conteúdo inapropriado, violento e/ou sensível (10,9%);

• Anúncios enganadores e/ou desnecessários (6,3%);

• Discussões, críticas e ameaças (sobre o corpo, ideologias políticas e sociais e "a vida dos outros") (5,8%).

Uma vez mais, foi possível observar na informação recolhida variações determinadas pelo género. Foram principalmente as raparigas que declararam situações relacionadas com: (i) a excessiva exposição da vida privada nas redes sociais, (ii) as mensagens de ódio, (iii) o *cyberbullying* e (iv) as discussões, críticas e ameaças.

Por outro lado, a exposição a mensagens de ódio é mais referida pelos/as jovens com mais de 20 anos de idade (que são também, recorde-se, quem mais se engajam com conteúdos políticos, cívicos e informativos).

Um terço dos/as jovens afirmou que, no último ano, tinha sucedido algo online que os/as incomodara de alguma maneira (**Gráfico 2**). Desses/dessas, uma parte significativa:

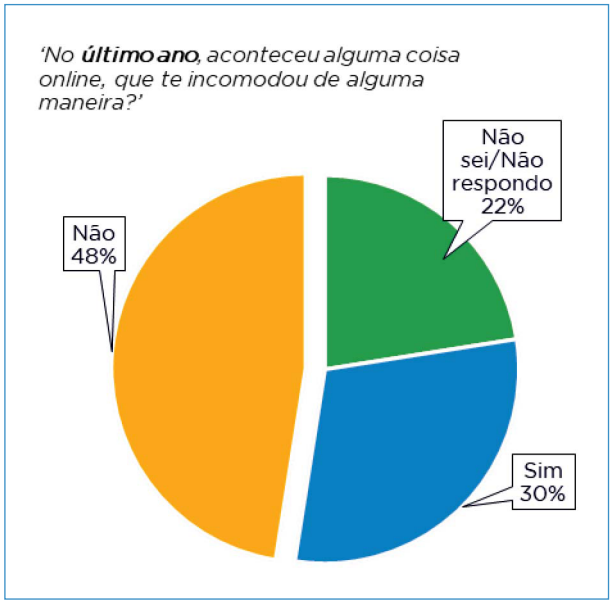
•identificou-se como sendo do género feminino (59,5%);

•tinha entre 15 e 19 anos (73,4%);

•frequentava cursos profissionais (37%) e cursos de natureza científica e humanística (35,4%).

Há, por sua vez, há uma tendência marcadamente masculina quanto às respostas "Não" e "Não sei/não respondo".

Gráfico 2 – Jovens que afirmaram ter acontecido (ou não) alguma coisa *online* que os/as tenha incomodado de alguma maneira (em %).

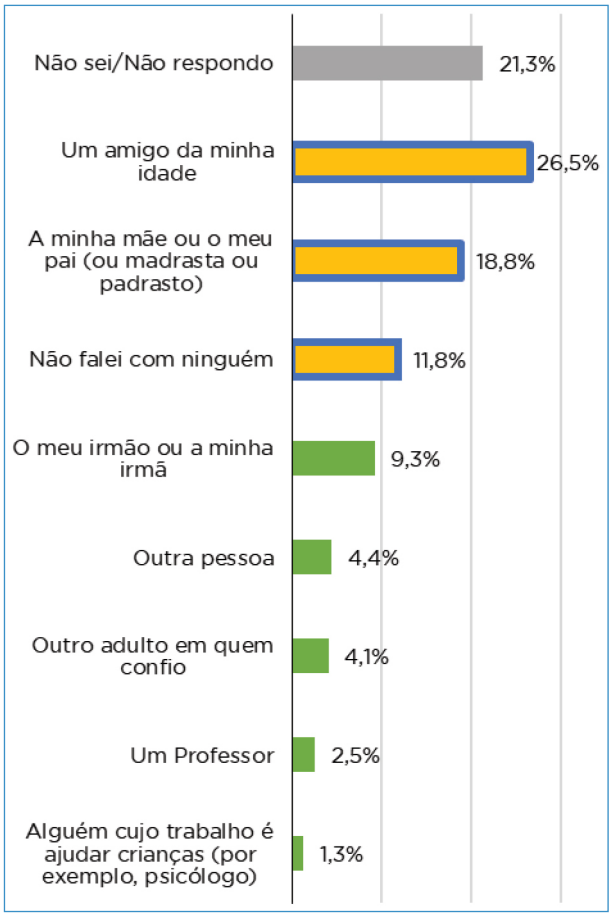


Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

Segundo os/as inquiridos/as, da última vez que vivenciaram uma experiência negativa online (não necessariamente no último ano), **as pessoas a quem recorreram, com mais frequência, para contar o sucedido, foram, em primeiro lugar, os/as amigos/as da mesma idade (26,5%); e, em segundo, aos pais, mães, padrastos ou madrastas (18,8%)**. Há, ainda, uma percentagem expressiva, de 11,8% de jovens, que garantem não ter falado com ninguém sobre a experiência negativa (**Gráfico 3**).

O ato de contar a experiência a terceiros encerra, novamente, um viés de género. As raparigas recorrem mais aos pais, aos irmãos, aos amigos da mesma idade, a outro adulto em quem confiam ou a outra pessoa. Pelo contrário, são sobretudo os rapazes aqueles que asseguram não ter falado com ninguém (assim como os que, tendencialmente, não responderam à questão).

Gráfico 3 – Pessoas com quem falaram sobre experiências negativas na Internet (em %)*



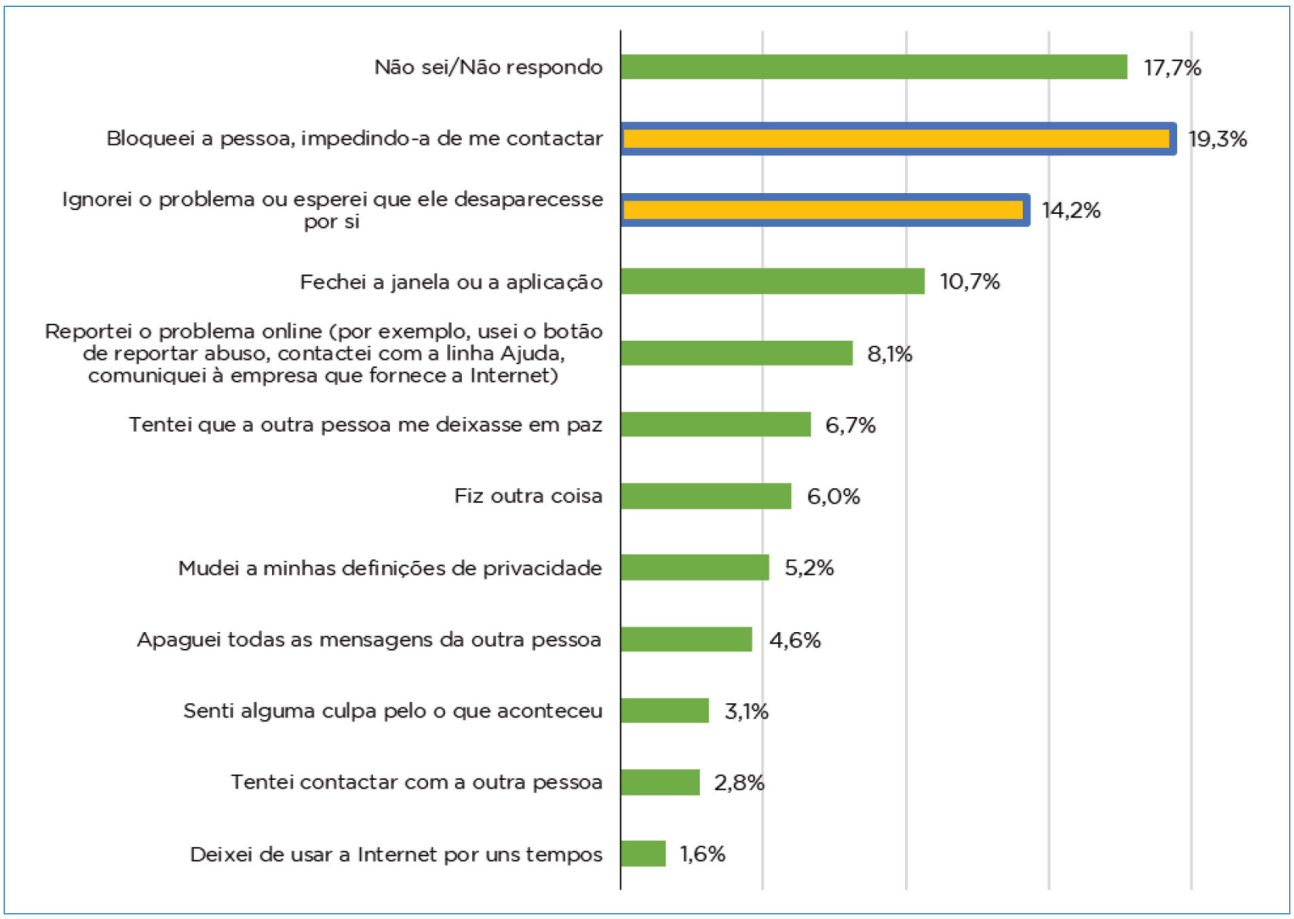
Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)
*Pergunta de escolha múltipla

Quando perguntados/as sobre como reagiram, no imediato, às experiências negativas (**Gráfico 4**), constatou-se que a maior percentagem de respostas, **quase 20%, pertence a jovens que optaram por atuar de forma proativa, bloqueando a pessoa, de modo a impedir contactos futuros**. Em segundo e terceiro lugares, surgem os/as que escolheram, simplesmente, 'ignorar o problema ou esperar que ele desaparecesse por si' (14,2%) e/ou 'fechar a janela ou a aplicação' (10,7%).

Outras ações foram levadas a cabo, tais como reportar o problema *online* (8,1%,) e/ou alterar as suas definições de privacidade (5,2%). Houve quem tentasse que a pessoa os/as 'deixasse em paz' (6,7%), quem apagasse todas as suas mensagens (4,6%) e quem, em muito menor percentagem, procurasse contactar essa pessoa (2,8%).

Por fim, 3,1% dos/as inquiridos/as confessou ter sentido 'alguma culpa' pelo sucedido e 1,6% admitiu ter deixado de 'usar a Internet por uns tempos'.

Gráfico 4 – Reações a experiências negativas com as quais os/as jovens se incomodaram (em %)*



Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021) *Pergunta de escolha múltipla

As plataformas digitais têm a vantagem de podermos aceder a diversos conteúdos gerados por uma multiplicidade de pessoas. O risco de nos cruzarmos com materiais sensíveis está, pois, bem presente. Alguns desses conteúdos / situações estão elencados na **Tabela 6**, juntamente com as percentagens de respostas dos inquiridos/as sobre a frequência com que estiveram a eles expostos/as.

De um modo geral, os/as jovens inquiridos/as declararam não ter estado muito sujeitos a materiais polémicos gerado por outros utilizadores. A maioria 'nunca' viu, por exemplo, conteúdos sobre 'formas de cometer suicídio' (67,8%), 'dicas para se ficar muito magro' (60,6%) e 'pessoas a falar de experiências de consumo de drogas' (51,6%). Registou-se, no entanto, alguma exposição ('algumas vezes') face a conteúdos onde são apresentadas 'imagens nojentas ou violentas' (26,1%), 'maneiras de as pessoas se magoarem ou ferirem fisicamente' (25,7%) e 'mensagens de ódio contra certos grupos ou indivíduos' (24,4%). No que diz respeito às mensagens de ódio, importa salientar que 13,4% dos/as respondentes declararam vê-las 'todos os dias ou quase todos os dias', ou seja, com muita frequência. Interessa ainda referir que são principalmente as raparigas as mais expostas a conteúdos relacionados com o peso/forma do corpo, a mensagens de ódio e a imagens 'nojentas ou violentas'.

Tabela 6 - Jovens que viram (ou não) conteúdos negativos gerados por utilizadores (em %).

No último ano, viste conteúdos ou conversas *online* onde pessoas falam ou mostram algumas destas coisas?	Nunca	Algumas vezes	Pelo menos uma vez por mês	Pelo menos uma vez por semana	Todos os dias ou quase todos os dias
Maneiras de as pessoas se magoarem ou se ferirem fisicamente	**46,7**	**25,7**	6,8	8,5	4,6
Formas de cometer suicídio	**67,8**	15,0	4,4	3,5	2,6
Dicas para se ficar muito magro (ser anorético ou bulímico)	**60,6**	17,8	4,3	5,5	5,5
Mensagens de ódio contra certos grupos ou indivíduos (por exemplo, pessoas de outras etnias/"raças", religião, nacionalidade ou sexualidade diferentes)	**36,6**	**24,4**	8,9	11,0	**13,4**
Pessoas a falar de experiências de consumo de drogas	**51,6**	20,2	7,8	7,4	7,1
Imagens nojentas ou violentas (por exemplo, pessoas a ferirem outras pessoas ou animais)	**40,0**	**26,1**	12,2	8,5	7,3

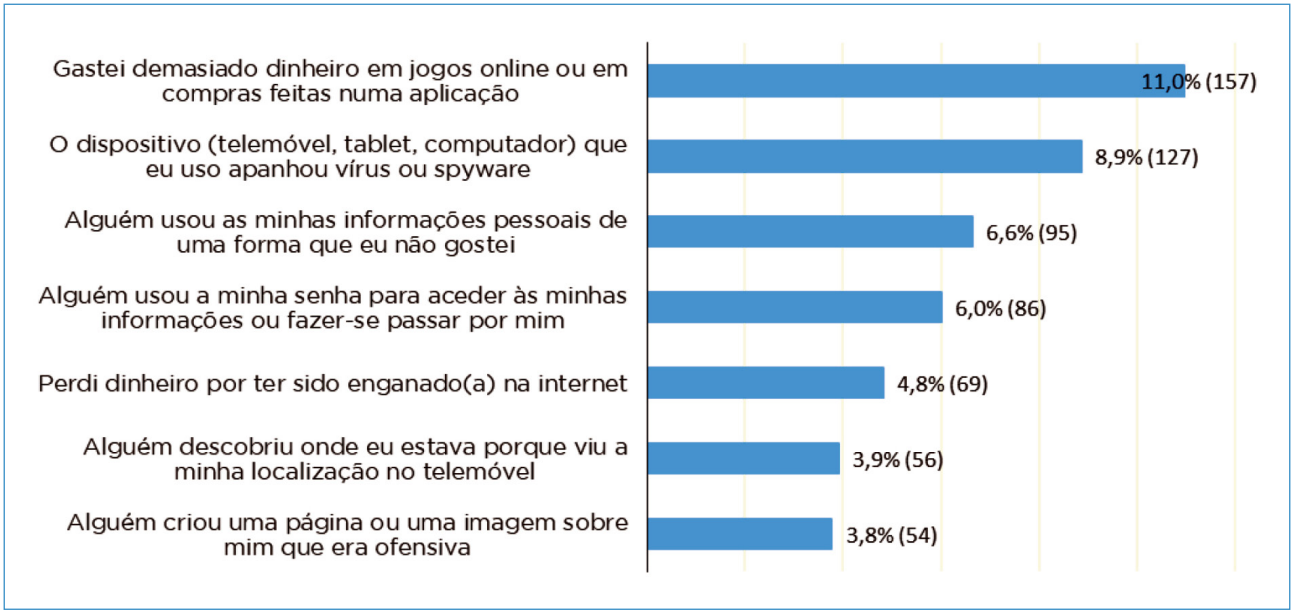
Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

Os/as jovens inquiridos/as posicionaram-se, ainda, sobre o tipo de experiências negativas a que têm estado sujeitos: comportamentos de risco, violação de dados pessoais e outros abusos envolvendo terceiros. **Constatou-se que o grosso da amostra (mais de 80%) afirmou não ter estado exposto a nenhuma das situações apontadas na lista**. Porém, filtrando as respostas positivas (**Gráfico 5**), verificou-se que a situação mais recorrente foi a de gastar 'demasiado dinheiro em jogos *online* ou em compras feitas em aplicações' (157 inquiridos, sobretudo do género masculino), seguida de o dispositivo ter

'apanhado vírus ou spyware' (127 jovens) e da violação de dados pessoais (95 jovens mencionam que as suas informações pessoais foram utilizadas de uma forma que não lhes agradou, e 86 jovens que a sua senha foi utilizada para aceder a informações privadas ou para roubo de identidade).

Apesar de parecerem ocorrências minoritárias no conjunto da amostra, é importante refletir sobre o impacto que situações como estas têm no quotidiano destes/destas jovens. A violação de privacidade, o cyberbullying, e a exposição a conteúdos prejudiciais devem, pois, ser combatidos, fornecendo aos jovens, como se disse no início, os conhecimentos e as ferramentas essenciais para que saibam identificar, filtrar e proteger-se das ameaças, ao mesmo tempo que se usufruem das potencialidades que o mundo digital tem para oferecer.

Gráfico 5 - Experiências negativas que aconteceram no último ano (em % e N.º)



Fonte – Fonte: Inquérito "Ser Jovem da Era Digital" (2021)

A RETER SOBRE:	ENTRE OS/AS JOVENS DO CONCELHO DE VILA NOVA DE GAIA...
ATIVIDADES *OFF/ONLINE*	- Realizar as tarefas escolares fora do tempo de aulas e conversar com amigos de forma presencial são atividades realizadas por 7 em cada 10 jovens 'diariamente' e 'várias vezes ao dia'; - As atividades ao ar livre e a prática de desporto são atividades com menos peso no quotidiano dos/as jovens.
CONSUMO DIGITAL	- O 'Telemóvel/Smartphone' é o meio mais comum de acesso à Internet; - Para mais de 90% dos/as jovens com entre 11 e 17 anos, o recurso a este dispositivo é diário (inclusivamente utilizado ´várias vezes ao dia` e, para alguns, ´quase todo o tempo`); - Uma parte significativa dos/as inquiridos/as confessou ter alguma dificuldade em controlar o tempo que gastam na Internet e alguma dependência em relação à mesma.
USOS DA INTERNET	- Aceder às redes sociais, contactar com familiares, amigos e/ou outras pessoas que partilhem os mesmos interesses, assim como jogar, ouvir música e/ou ver vídeos são atividades apontada com grande frequência; - As atividades relacionadas com a produção de conteúdo e com a ação cívica são realizadas com menos frequência.
COMPETÊNCIAS DIGITAIS	- De uma maneira geral, os/as inquiridos/as possuem competências para todas as atividades elencadas. Fica registada alguma dificuldade na verificação da veracidade da informação e na escolha das melhores palavras-chave para proceder a pesquisas na Internet.
EXPERIÊNCIA ONLINE	- A grande maioria ´concorda` ou ´concorda plenamente` com a ideia de que existem muitas coisas na Internet que são boas para as pessoas da sua idade. Entre elas: atividades de entretenimento, procurar notícias/informação, comunicar e procurar recursos pedagógicos ou aprender coisas novas. Aquelas que incomodam a nossa amostra são as seguintes: a exposição a mensagens de ódio (haters), faltas de respeito e formas de discriminação, o Cyberbullying e assédio virtual, a exposição a conteúdo inapropriado, violento e/ou sensível. - No último ano, um terço dos/as jovens afirmou que tinha acontecido alguma coisa online que os incomodou de alguma maneira. A maioria era do género feminino e tinha entre 15 e 19 anos. Quase 20% decidiu bloquear a pessoa, impedindo-a de a contactar, depois da experiência. - Maioritariamente, os/as jovens inquiridos/as declararam não ter estado muito expostos a conteúdo negativo gerado por utilizadores. No entanto, mais de 13% dos/as jovens declarou cruzar-se com conteúdo relacionado com ´Mensagens de ódio contra certos grupos ou indivíduos` diariamente. - O grosso da amostra afirmou não ter estado em situações onde os seus dados pessoais estivessem em risco. Salientam-se as respostas afirmativas às situações onde houve um gasto excessivo de dinheiro em jogos online (principalmente rapazes), ocasiões onde o seu dispositivo tecnológico apanhou vírus ou ainda jovens que confessaram terem sido usadas as suas informações pessoais de uma forma que não lhes agradou.

LINKS ÚTEIS:

Juventude – Vila Nova de Gaia: http://www.cm-gaia.pt/pt/cidade/juventude/

Projeto EU Kids online Portugal: http://www.fcsh.unl.pt/eukidsonline/projeto/

Observatório Permanente da Juventude: https://www.opj.ics.ulisboa.pt/

European youth forum: https://www.youthforum.org/

SeguraNet: https://www.seguranet.pt/pt/criancas-e-jovens

APAV para jovens – Segurança na Internet: https://www.apavparajovens.pt/pt/go/menu-top-como-te-manteres-segura-o-seguranca-na-internet

MILOBS – Observatório Media, Informação e Literacia: http://milobs.pt/

Portugal INCoDe.2030 - Kits de aprendizagem – Inclusão e Literacia digital/Educação/Qualificação: https://www.incode2030.gov.pt/Kits-aprender

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS:

Ponte, C. (2017). Questionário EU Kids Online Portugal. http://fcsh.unl.pt/eukidsonline

Ponte, C., & Batista, S. (2019). EU Kids Online Portugal. Usos, competências, riscos e mediações da internet reportados por crianças e jovens (9-17 anos). EU Kids Online e NOVA FCSH.

FICHA TÉCNICA

Equipa do Observatório

Daniela Silva
Faculdade de Letras da Universidade do Porto
dfsilva@letras.up.pt
Tânia Leão
Faculdade de Letras da Universidade do Porto
tsilva@letras.up.pt

Coordenação Geral

João Teixeira Lopes
Departamento de Sociologia, FLUP
Instituto de Sociologia, FLUP
jlopes@letras.up.pt

Publicação e Conceção Gráfica

Câmara Municipal de Vila Nova de Gaia