

Análisis del test de vicio aplicado a adolescentes, usuarios de redes sociales digitales

Analysis of addiction test applied to adolescents, users of digital social media

Manuel Jesus MAMANI Lopez [1](#); Décio Estevão DO NASCIMENTO [2](#); Silvana Heidemann ROCHA [3](#); Alain Hernández SANTOYO [4](#)

Recibido: 29/11/16 • Aprobado: 17/12/2016

Contenido

- [1. Introducción](#)
 - [2. Método y Material](#)
 - [3. Resultados y Discusión](#)
 - [4. Consideraciones finales](#)
- [Referências](#)
- [Anexo](#)

RESUMEN:

El objetivo de este artículo fue analizar el grado de dependencia de internet y sus herramientas mediáticas por los adolescentes. Metodológicamente, se aplicó un teste a 286 usuarios, divididos en dos grupos muestrales de 143 adolescentes. Como método estadístico, se realizó un análisis descriptivo basado en la caracterización analítica y gráfica de la información obtenida. Los resultados mostraron que, el 19,58% fueron clasificados como "sin vicio", 60,5% de los usuarios estaban en un nivel de "vicio leve", 18,9% en un "grado moderado" y un 1,1% en un "grado severo"; evidenciando que la mayoría de adolescentes encuestados tenían control sobre el uso de internet y redes digitales.

Palabras claves: Test de Vicio; Redes Sociales Digitales; Adolescentes.

ABSTRACT:

The objective of this paper was to analyze the degree of addiction about the internet and their media tools for teenagers. About the methodology, a addition test was applied to 286 users, divided in two groups of samples of 143 teenagers. It was used the descriptive and statistical method applied. The results showed that, considering the two groups together, 19.58% were classified as teenagers "without addition", 60.5 % of users were "level addition", 18.0 % in "moderate addition" and 1.1% as "severe addition"; Finally, this paper was showed, that most question`s teens had control over the use of internet and digital social networks.

Keywords: Addition test; Digital Social Media; Teenagers.

1. Introducción

Los avances tecnológicos y la diseminación de las informaciones fomentan cambios sociales (DAGNINO, 2010). En el caso de internet, como medio tecnológico comunicativo, no fue diferente. Internet posibilitó el surgimiento de las redes sociales digitales y con ellas la comunicación virtual entre usuarios pertenecientes a un grupo.

El inicio de las redes sociales digitales fue el *E-mail* (1990), uno de los primeros programas a ser utilizado para envío de mensajes textuales *online* entre usuarios conectados a una red. Poco después, se creó la comunicación visual, hablada y escrita, denominada *chat*, teniéndose, por ejemplo, al *MSN Messenger* (1992) y el *Yahoo! Messenger* (1996). A inicios de 2004, se difundió la Web 2.0, denominada como la "www" (*World Wide Web*, Amplia Red Mundial), conocida así, por ser un sistema interconectado de archivos e informaciones ejecutados en internet. Estos sitios electrónicos dieron el inicio y crecimiento de las hoy conocidas redes sociales digitales; por ejemplo, *Google* (1998), *Napster* (1999), *Blogger* (1999), *Wikipédia* (2001) y *iPod* (2001). De la misma manera, surgieron también otros programas con aplicaciones más sofisticadas, como: *Orkut* (2002), *Myspace* (2003), *Skype* (2003), *Facebook* (2004), *LinkedIn* (2004), *YouTube* (2005), *Twitter* (2006), *Sónico* (2007), *WhatsApp Messenger* (2009) y, la más recientemente, *Google Plus* (2011). (MÍDIAS SEM MEDO!, 2012).

Según Silva, Ayres y Cerqueira (2010), las redes sociales digitales son una de las novedades en crecimiento exponencial entre los medios tecnológicos actuales, caracterizadas por su intensidad, accesibilidad y disponibilidad con que los usuarios, pertenecientes a una comunidad, la utilizan para comunicarse e interactuar. Esos autores resaltaron que, con éstas características, las redes sociales digitales generan una confianza entre los usuarios, creando así, grupos de interés con un sentido en común. Afirmaron que, aun estas redes sociales digitales no se resumen apenas a una red mundial basada en un computador e internet usando determinados software con interfaces gráficas; sino, va más allá de un modo de vida.

Recuero (2009, p.163) consideró a las redes sociales digitales como "modos de interacción social o cambio social", donde muchas veces son configuradas las identidades de los usuarios. Por su parte, Kuo y Thompson (2014), esas redes tienen el papel de consolidar usuarios dentro de un grupo, incluyéndolos socialmente; de esta manera, las relaciones entre ellos se vuelven mayores y más fuertes.

Tenzer, Ferro y Palácios (2009) manifestaron que las redes sociales digitales ayudan a mantener relaciones distantes, fomentan un sentimiento en los usuarios de ser parte de un contexto, facilitan la expresión comunicativa entre usuarios sobre lo que siente o piensa, y, utilizando textos, fotos, videos, imágenes, entre otros ofrecen a los usuarios la oportunidad de entretenerse. Cogo (2009, p. 2) consideró las redes sociales digitales como:

Matrices configuradoras de las identidades", que van más allá de su entendimiento como "solo dispositivos técnicos", como, por ejemplo, televisión, radio o internet. Estas, en realidad, actúan "como instancias que atribuyen visibilidad a las acciones de otros campos sociales e instituciones y proponen y aseguran modos propios de existencia y estructuración de realidades pertinentes a esos campos.

Según la Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT, 2015), a nivel mundial, en el año 2000, los internautas eran 6,5% de la población mundial, siendo que más de un tercio eran usuarios catastrados en diversas redes sociales digitales. En 2015, ese porcentual subió para 43%, y la proporción de casas con conexión a la red llegó a 46%. Ese porcentaje era mayor en Europa (82,1%) y menor en el África (10,7%). En Brasil, las encuestas apuntaban que el número de personas que usaban el *Smartphone* para tener acceso a internet era de 72,4 millones (IBOPE, 2015). En el caso de usuarios adolescentes, según Furtado (2011), muchos de ellos utilizaban las redes sociales digitales como una válvula de escape, ya que esas proporcionaban un confort; sea para liberar un problema, para discutir un asunto o dividir experiencias, ya que estas podían tener un efecto terapéutico, aliviando las dificultades de la vida y actuando en los contextos psicológico y social de la persona.

Conforme Erikson (1976), el adolescente es considerado un ser social en evolución, con una

mezcla de tres períodos evolutivos: biológico, psicológico y social. Esos periodos ejercen una influencia en el desarrollo del comportamiento de la persona, tanto en su forma de sentir como de pensar (ERIKSON, 1976). Normalmente la adolescência tiene lugar entre 10 a 21 años de edad (ORGANIZAÇÃO MUNDIAL DA SAÚDE, 2001).

Según Aberastury (1992), es el adolescente quien pasa por todos estos períodos evolutivos, donde gana habilidades y adquiere actitudes de acuerdo al entorno en el que vive, buscando ser incluido de una manera social; así, él debe saber lidiar con cuatro pérdidas bastante significativas: la pérdida del cuerpo infantil (desarrollo muscular, estatura, características sexuales); la pérdida de la fantasía bisexual (afirmación de una identidad femenina o masculina); la pérdida de identidad infantil (transición para la independencia adulta), y a pérdida de los padres idealizados en la infancia (figura idealizada y omnipotente va dando lugar a una figura más real).

En ese proceso de desarrollo humano, según Erikson (1976), la búsqueda de afirmar una identidad es un paso importante en todo adolescente, así, él siente la necesidad de ser incluido en un determinado grupo, donde, es el mismo grupo que ejerce una influencia sobre su comportamiento.

Desde que los software mediáticos se fueron difundiendo (año 2000 en adelante), conjuntamente con las comunidades digitales, aparecieron también los estudios sobre la formación y el comportamiento de los usuarios, de acuerdo con padrones de conducta, así como dogmas, creencias y costumbres (SECOM, 2012). En ese sentido, Boyd y Ellison (2007, p.101) observaron que servicios web de redes sociales digitales permitían a usuarios “construir un perfil público o semi público dentro de un sistema conectado, inclusive articular una lista de otros usuarios con los cuales comparten conexiones y transitanentre sus listas y las listas de otros usuarios”, lo que para muchos de los adolescentes sería algo interesante.

Por todo eso, por un lado, las redes sociales digitales y sus respectivas comunidades posibilitan una comunicación interactiva y dinámica, facilitan la producción de conocimiento científico, y conectan diversas áreas del saber humano, tanto en la [ciencia](#) como en la tecnología. Por otro lado, los contenidos superficiales, sin significados, opiniones no fundamentadas científicamente, fanatismos, consumismo, generan un gasto demasiado de tiempo y contenido inútil, causando muchas veces una dependencia tecnológica.

En ese contexto, puede surgir un determinado vicio, provocado por una falta de equilibrio en el uso de las redes sociales digitales, tanto con el contenido apostado como el tiempo consumo en los medios virtuales. El apostar o no apostar, enviar, repasar, modificar, son dilemas de un usuario, que normalmente ocurre con adolescentes, siendo para ellos, una tarea difícil el de discernir (SETZER, 2005; SETZER, 2008, CARR, 2011). Así lo corroboran Nabucco de Abreu e Young (2011), las redes sociales digitales han impactado negativamente tanto en aspectos psicológicos como emocionales, principalmente en niños y adolescentes, ya que son ellos los que tienen poca habilidad para discernir.

El objetivo de este artículo es analizar el grado de dependencia de internet y sus herramientas mediáticas por los adolescentes, basado en características que influyen en los usuarios adolescentes que forman parte de las estadísticas de grupos viciados en internet.

2. Método y Material

En lo que respecta a la metodología aplicada en este artículo y la forma en que fue estructurado, según Gil (2010), se considera de tipo multidisciplinar ya que abarca temas de tipo social, tecnológico y psicológico. Según su definición, es una investigación descriptiva y de naturaleza aplicada. Según el objetivo propuesto es de tipo explicativo. De acuerdo con el método a desarrollar posee un carácter bibliográfico con procedimientos de recopilación de datos y técnicas de tratamiento estadístico (GIL, 2010).

Con respecto al material aplicado, se optó por utilizar un cuestionario apostado por Young (1999), denominado *Internet Adiction Test* (IAT), que mide la frecuencia de uso de los servicios

digitales que ofrece internet, siendo considerado como la primera medida validada y confiable del uso viciado en internet y sus servicios mediáticos que incluye a las redes sociales digitales (véase modelo en anexo).

La estructura de este cuestionario está compuesta por 20 preguntas directas, con cinco alternativas de selección múltiple, evaluada según la escala Likert con valores graduales de 0 a 5. Para la obtención del resultado final, se suman los valores obtenidos en cada una de las respuestas individuales, obteniéndose una determinada puntuación, que permite categorizar al usuario en uno de los tres niveles de vicio, descritos por Young (1999) variando entre 20-49 puntos, correspondería a un usuario "vicio leve", caracteriza a un usuario de tipo medio internet, donde este usuario puede navegar a veces un poco demás en la web, pero con un cierto control sobre eso. Ya entre 50-79 puntos, se considera como un usuario de "vicio moderado", este es un usuario que ha pasado por problemas ocasionales o frecuentes causados por el uso de internet y que, por ello, debería evaluar con cuidado el impacto que ocasiona para su vida. Finalmente, entre 80-100 puntos sería el "vicio severo", que tiene un perfil de alguien que hace uso abusivo internet, con impactos significativos en su rutina, esta persona casi siempre encara problemas causados por el uso que hace del internet y que debería solicitar ayuda especializada (YOUNG, 1999). Para este artículo, según consenso de los autores, fue incorporado un nivel, denominado "sin vicio". Ese nivel varía entre 0-19 puntos, que engloba personas desde no usuarios de internet, pasando por un usuario ocasional, hasta usuarios que raramente navegan en la web.

El cuestionario fue aplicado a dos grupos muestrales, pertenecientes a los programas educacionales de gobierno en el nivel profesional, como son: El Programa Joven Aprendiz (JA), dirigido por el Servicio Nacional de Aprendizaje Comercial (Senac) y el Programa de la Guarda Mirim (GM), dirigido por la Secretaria Municipal de defensa social, ambos supervisados por el Ministerio de Educación y Cultura del estado de Paraná, Brasil. De esta forma, estos programas son considerados dentro de las prácticas pre profesionales para una posterior inserción al mercado de trabajo. (ESPRO, 2014)

Para determinar el tamaño de la muestra se utilizó un margen de error al $\pm 5\%$ y un nivel de confianza de 95,5% conforme propuesto en GIL (2002, p.124). Consecuentemente, según la población aproximada de 1000 adolescentes de ambos grupos (500 cada grupo, JA y GM), fue seleccionado una muestra de 286, distribuidos en 143 para cada programa.

En la aplicación del cuestionario, fueron utilizadas 12 salas de aula conformados entre 20 a 30 alumnos cada una, dados en turno diurno (tanto de mañana como de tarde); al mismo tiempo fue considerada la disponibilidad y aceptación tanto de las autoridades de ambas instituciones educativas, como de los profesores y estudiantes, ambos pertenecientes al segundo semestre del año académico 2015. A continuación, se presentan algunas características referentes a ambos programas (JA y GM).

Cuadro A - Características de los alumnos del programa "Joven Aprendiz" (JA) y la "Guarda Mirim" (GM), ambos localizados en la ciudad de Curitiba, Estado Paraná, Brasil - Datos de acceso en el año 2015.

JOVEN APRENDIZ (JA) Senac Curitiba	GUARDA MIRIM (GM) Secretaria Municipal da Defesa Social
Cursos ofertados a los alumnos que buscan un empleo con formación técnico-profesional.	
Incluye becas de estudio, aparte de una remuneración y beneficios para cada alumno.	
Los alumnos cursan el nivel Fundamental (a partir da 6ª serie).	
Son matriculados con fines educativos, formativos y con perspectiva empresarial.	

Edades entre 14 y 24 años	Edades entre 14 a 18 años
De preferencia en situación de vulnerabilidad social, regularmente matriculados en la red pública de enseñanza.	El programa se destina a los adolescentes que viven en la situación de riesgo y vulnerabilidad social, de característica de pobreza, privación o ausencia de renda, con acceso precario o nulo a los Servicios Públicos.
La contratación es realizada directamente por la empresa convenida en convenio con la SENAC-PR.	La contratación es hecha por el servicio del programa de la Guarda Mirim y las empresas convenidas.
Los alumnos son formados en áreas comerciales y administrativas con el sistema educativo SENAC-PR.	Son formados en áreas comerciales y administrativas con el sistema educativo en conjunto con la Guarda Mirim y el SENAC-PR.
Objetivos dos programas	
La formación técnico-profesional de adolescentes y jóvenes, desarrollada por medio de actividades por medio de actividades teóricas y prácticas y que son organizadas en tareas de complejidad progresiva. Tales actividades son implementadas por medio de un contrato de aprendizaje, con base en programas organizados y desarrollados sobre la orientación y responsabilidad de entidades habilitadas. (Ley nº. 8.069/90 Art. 62 e CLT Art. 428)	El programa del Centro de Integración Comunitaria Diva Pereira Gomes – Guarda Mirim, prevé la continuación de los estudios, el aprendizaje profesional y el direccionamiento de los adolescentes para el mercado de trabajo.
En relación a las edades de los adolescentes aprendices, ambos programas presentan una media de 15 años, la mayoría vive en ciudades vecinas a Curitiba, en la región Metropolitana (solamente 3 alumnos, 0,6%, viven en la ciudad capital Curitiba), así también, casi todos frecuentan el nivel medio en colegios públicos de la red estadual (98.9%).	

Fuente: Basado en documentos dados por la Senac-PR (TEM, 2013) y Guarda Mirim-PR (PLANO DE TRABALHO, 2014).
Nota: Los datos presentados en esta tabla, fueron extraídos de las mismas instituciones visitadas en el segundo semestre del año 2015.

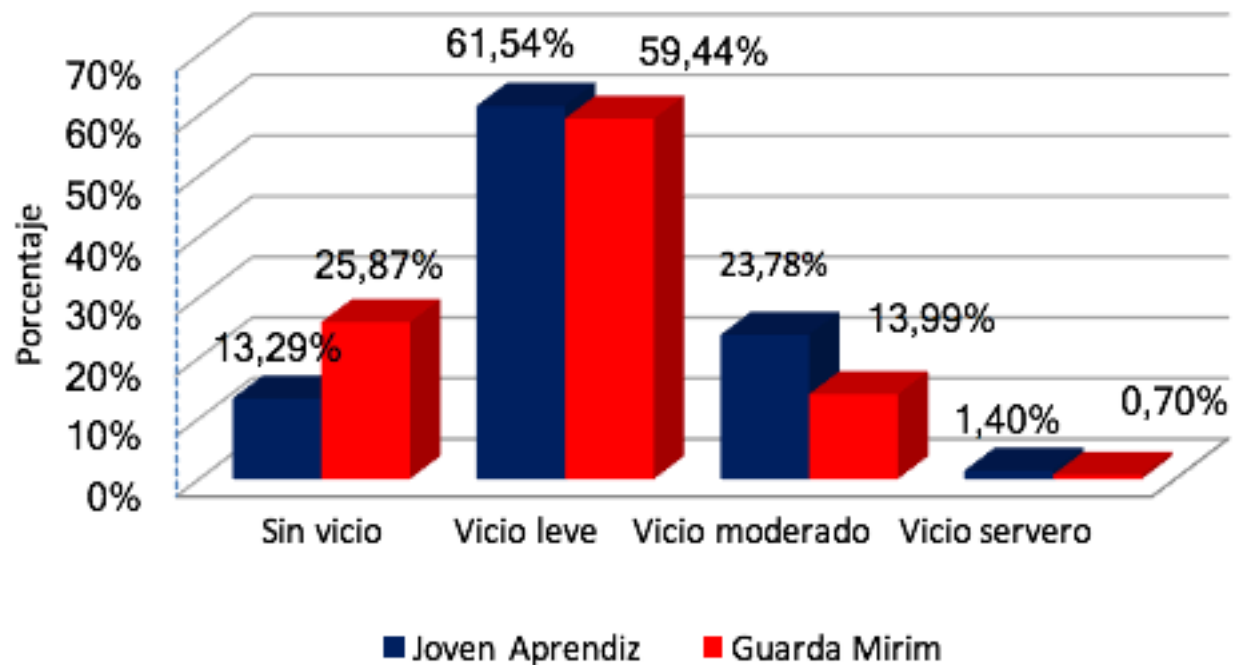
3. Resultados y Discusión

En esta sección son presentados y discutidos los resultados colectados del cuestionario propuesto por Young (1999). Esta corresponde al diagnóstico de 286 adolescentes de ambos grupos Jóvenes Aprendices (JA) y la Guardia Mirim (GM).

A continuación se presentan dos gráficos representativos según los datos recopilados, en la cual existe una diferencia cuantitativa entre los encuestados de los diferentes niveles de vicio por cada grupo (JA e GM). Siendo así, en el grafico 1, se muestran los porcentajes individuales de cada grupo por nivel de vicio, mientras el grafico 2, se presentan las cantidades porcentuales totales sumadas tanto del grupo JA como del grupo GM, esto, según cada nivel de vicio. Así como se observa:

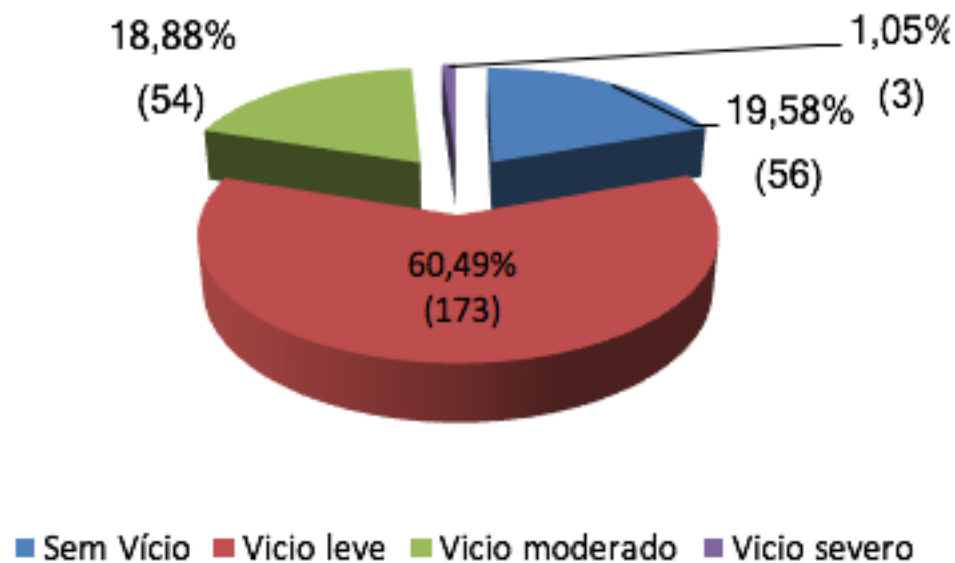
Grafico - 1: Respuestas de la aplicación del teste de ambos grupos de adolescentes (JA y GM)

de un total de 286, representados en los niveles de vicio y sus respectivos porcentajes.



Fuente: Autoría propia.

Gráfico - 2 – Medias de los porcentajes de los grupos (JA y GM) por niveles de vicio en internet, junto con la cantidad total de respondientes de ambos grupos.



Fuente: Autoría propia.

De acuerdo a la calificación mencionada del cuestionario desarrollado por Young (1999) y según los datos mostrados tanto en el grafico 1 como en el gráfico 2, se verifica que, por un lado, la mayoría de los encuestados (60,49%) se sitúa en un grupo de 'vicio leve' considerado entre 20 y 49 puntos, esto significa que los adolescentes encuestados no tienen serios problemas con el uso de internet y las redes sociales digitales. En correspondencia, este sería un usuario "medio" que puede, algunas veces, navegar un poco demás en la *web*, pero, que siempre tiene un autocontrol sobre eso (YOUNG, 1999). Por otro lado, los casi 40% restantes están distribuidos casi igualitariamente entre los grupos 'sin vicio' (19,58 %) y el grupo 'vicio moderado' (18,88%), eso sin considerar al grupo 'vicio severo' que Posseesolamente 1.05%, optándose por no considerar este nivel en los análisis posteriores, ya que no tiene mayor influencia cuantitativa. Retomando el primer grupo de 'sin vicio', este es caracterizado como un usuario ocasional que no navega demás en la *web*, un usuario que nunca ha pasado por problemas ocasionales causados por el uso de internet, siendo que estas herramientas tecnológicas no demostraron tener impacto en su vida. En el caso del tercer grupo, de 'vicio moderado', este

usuario ha pasado por problemas ocasionales o frecuentes por causa del internet, debiendo si, de ser considerado y evaluado con cuidado, siendo que el impacto que pueda tener de esta red, puede repercutir en su vida (YOUNG, 1999).

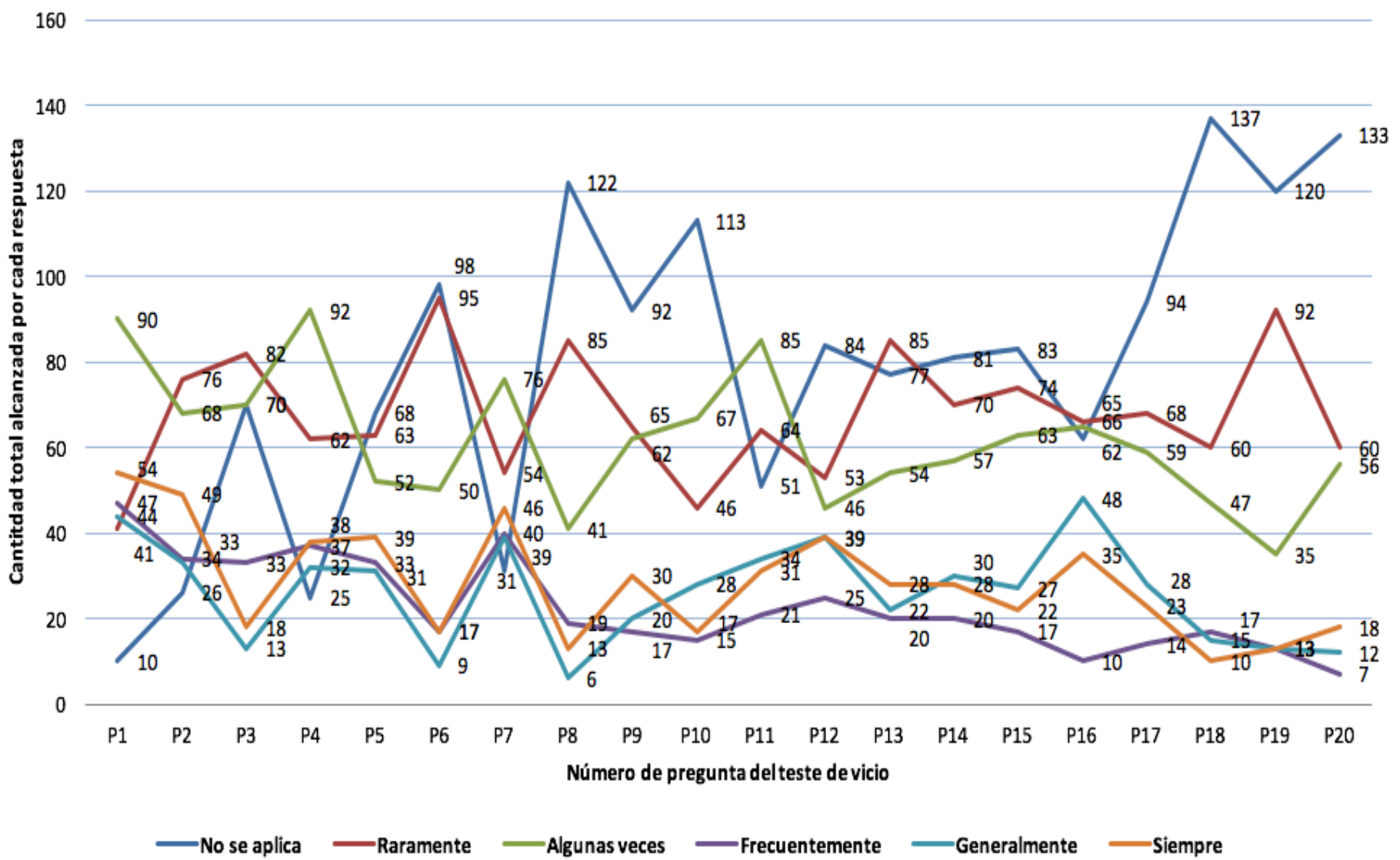
En términos de análisis de resultados, especialmente en el gráfico 1, se puede percibir una mínima diferencia porcentual entre los dos grupos de muestra (JA y GM). Por un lado, el gráfico muestra que el grupo GM presenta 66% de los casos de adolescentes clasificados sin vicio. Hay una similitud de frecuencia entre los grupos (61,54 % e 59,44%) en el nivel de vicio leve. En el grupo GM que en el grupo JA. Por otro lado, 63% de los adolescentes clasificados en el nivel de vicio moderado son del grupo JA. Una posible explicación para este fenómeno podría ser justamente la diferencia de condiciones socioeconómicas mostradas en el cuadro A (p. 6), pues, el programa Guarda Mirim (GM), conforme ya caracterizado en páginas anteriores, se destina a los adolescentes en situación de riesgo y vulnerabilidad social, con un cierto grado de pobreza, bajo salario y acceso limitado a los servicios públicos. Casi contrariamente, el programa Joven Aprendiz (JA) atiende jóvenes preferentemente en situación de vulnerabilidad social, pero no siempre en condiciones precarias o salariales, teniendo algunas veces alumnos inscritos con renta familiar media o alta.

En fin, la diferencia observada entre los dos grupos, sería más una cuestión de falta de recursos o acceso a las herramientas tecnológicas digitales, es por eso que, se puede inferir que cuanto más recurso poseen los adolescentes, mayor será el nivel de incidencia e intensidad de casos de vicios de internet y las redes sociales digitales. De cierta forma, estos resultados son corroborados por Woolgar (2005), que la aceptación y utilización de las nuevas tecnologías dependen de forma crucial del contexto social, local y global. O todavía cuando refuerza que las nuevas tecnologías digitales están distribuidas de manera desigual en el mundo virtual (WOOLGAR, 2005). En algunos casos se habla de una exclusión digital, que no es otra cosa que, la falta de acceso a las herramientas digitales, eso porque existen sectores más pobres con precariedad de conexión de redes de internet, esto conlleva a un desequilibrio en el desarrollo de estas personas, haciendo más desigual el mundo virtual (SORJ; GUEDES, 2005).

Conforme el gráfico 2, descartando a los porcentajes de los grupos 'sin vicio' e 'vicio severo' y considerando tan solo los resultados de los niveles que son influenciados por internet y sus herramientas digitales, se tendría casi un 80% de los encuestados puede ser clasificado como portadores de vicio leve o moderado (79,37 %), siendo que este porcentaje elevado puede referirse a los pensamientos de Carr (2011) y Setzer (2005) quienes afirman, que los adolescentes buscan emociones agradables, interacción con personas fuera de su círculo familiar, de amistad y de trabajo, con el objetivo de relacionarse de las más diferentes naturalezas (amistad, amor, erotismo, compañerismo, participación, etc.). Así lo afirma Kenn (2009), explicando que el uso internet por parte de los adolescentes, lo considera como una búsqueda de identidad *online*, que según el autor, el internet es de hecho una gran seducción. Es el censo de la verdad y de la mentira, de lo imaginario y de lo real.

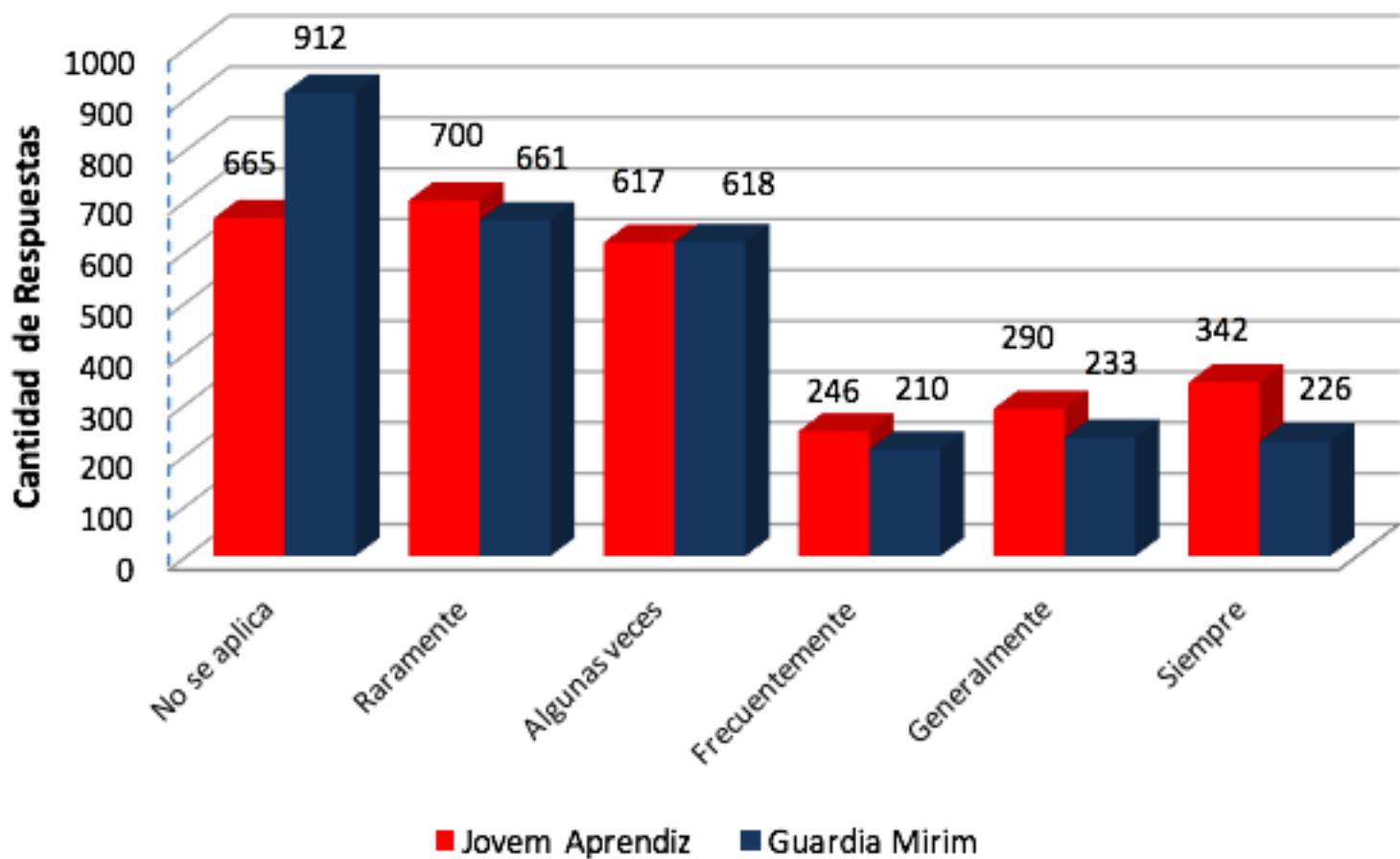
Para un análisis más detallado del test de vicio, se cuantificaron las respuestas múltiples de las 20 preguntas (0 = No se aplica, 1 = Raramente, 2 = Algunas veces, 3 = Frecuentemente, 4 = Generalmente, 5 = Siempre), así, fueron elaborados tanto el gráfico 3, que muestra la cantidad total alcanzada por cada respuesta considerados en las 20 preguntas dadas en ambos grupos de muestra (JA y GM), como también el gráfico 4, que expresa la cantidad total de respuestas según cada alternativa múltiple dados en ambos grupos, según se muestra a continuación:

Grafico - 3 – Tabla general de la cantidad total alcanzada por cada respuesta considerando las 20 preguntas, dadas en ambos grupos de muestra (JA y GM).



Fuente: Autoría propia.

Gráfico - 4 – Cantidad total de respuestas según las alternativas múltiples de ambos grupos de muestra (JA y GM).



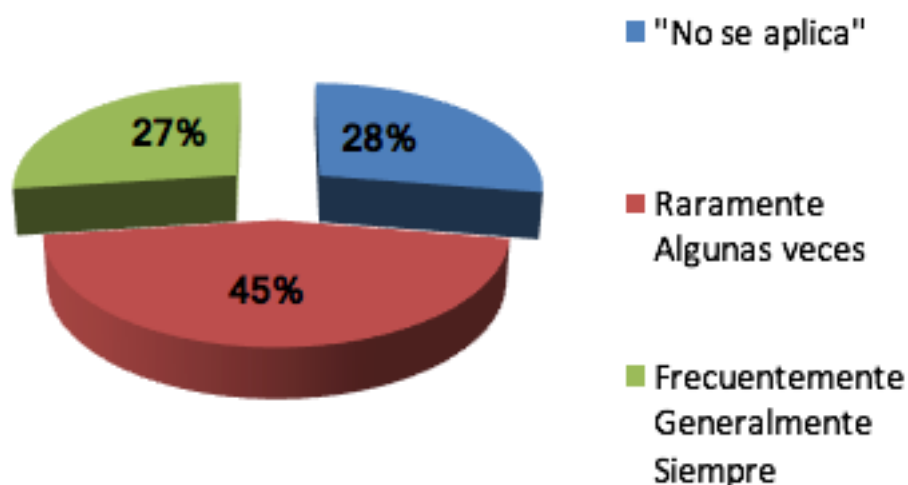
Fuente: Autoría propia.

En el grafico 3, según los resultados observados por cada respuesta, no será considerada la

respuesta "No se aplica", incluso siendo una de las respuestas con mayor cantidad de respondientes, esto, por ser un tipo de respuesta que no expresa una posición definida, como una manera de ignorar una pregunta. En principio se asume que el adolescente en cuestión, todavía no se detiene en reflexionar o considerar la influencia del uso de internet y las redes sociales digitales en el transcurso de su vida, siendo así, en este artículo no serán utilizados estos resultados obtenidos en este nivel de vicio.

Con el propósito de hacer un análisis más detallado, se consideran los valores más altos según cada una de las cinco respuestas (cuantificadores de frecuencia) dadas en el grafico 3, al mismo tiempo será conceptualizado. Por consiguiente, se tendrá una visión más clara de la interpretación de los resultados obtenidos en este teste. Para mayor facilidad en el entendimiento, se agrupan las respuestas de "raramente" y "algunas veces" por la semejanza del significado semántico de estas palabras, por lo que muchas veces se confunde la intensidad que poseen estas dos respuestas. De la misma manera, se agrupan las respuestas de "frecuentemente", "generalmente" y "siempre", por tener un significado casi parecido entre ellos.

Gráfico - 5 – Suma total de las respuestas de ambos grupos (JA y GM).y porcentajes respectivos de acuerdo a cada grupo de respuesta múltiple



Fuente: Autoria propia

Se observa en el grupo de mayor cantidad de respondientes y los valores más altos, la respuesta "raramente", en las preguntas 3, 6, 8, 13 y 19 que tienen una gran aceptación entre los dos grupos muestrales (JA y GM). Esto significa que el individuo, raramente prefiere la emoción de utilizar internet que salir con un amigo(a) (pregunta 3, con 82 respuestas), así mismo, no son afectadas las notas y/o tareas del colegio por el tiempo de uso *online* que pasa en frente a internet (pregunta 6, con 95 respuestas). De la misma manera, apuntaron que su desempeño escolar raramente es perjudicado (pregunta 8, con 85 respondientes), a pesar que estos adolescentes, raramente se sienten irritados o nerviosos justamente cuando esta *online* y alguien le incomoda (pregunta 13, con 85 respondientes). Así mismo, raramente pasan un poco más de tiempo *online* en vez de salir con sus amigos (pregunta 19, con 92 respuestas).

Para la siguiente respuesta de "algunas veces", fueron consideradas por la mayoría de los adolescentes encuestados, las preguntas 1, 4 y 11, donde se explica que algunas veces pasan más tiempo en internet de lo pensado (pregunta 1, con 90 respuestas). Así también, pocas veces utilizan internet como medio para hacer amigos (pregunta 4, con 92 respuestas), siendo que, algunas veces este usuario piensa acerca de cuándo será la próxima vez que irá a conectarse nuevamente a internet (pregunta 11, con 85 respondientes).

Le sigue un segundo grupo, con menor cantidad de cuyos valores más altos corresponden a "frecuentemente", específicamente las preguntas 1 y 7, en las que, el adolescente frecuentemente olvida el tiempo que está en internet de lo planeado (pregunta 1, con 47 respuestas) y que su primera actividad consiste en revisar los mensajes

colocados en las redes sociales (pregunta 7, con 40 respondientes). En el caso de la respuesta "generalmente" con un número menor de respuestas, se destacan como las de mayores respuestas a la pregunta 1 (con 44 casos), que ya fue descrita anteriormente y la pregunta 16 (con 48 respuestas), donde se demuestra que generalmente el adolescente encuestado se toman algunos minutos a más estar *online*. Finalmente, de manera casi equilibrada, se encuentra la respuesta "siempre", también con baja aceptación, siendo el mayor número de casos votadas la pregunta 1, 2 y 7, la pregunta 1 (con 54 respuestas) y 7 (con 46 respuestas) todas descritas con anterioridad, con excepción de la pregunta 2 que en el cual el usuario siempre deja para después las tareas para estar más tiempo *online*.

4. Consideraciones finales

A partir de la presente investigación ha sido posible analizar: analizar el grado de dependencia de internet y sus herramientas mediáticas por los adolescentes, se consiguió entender y comprobar que cerca del 80% de los adolescentes pueden ser clasificados como portadores de vicio leve o moderado. El restante 20% son considerados "sin vicio", lo cual significa que los adolescentes encuestados utilizan internet y las redes sociales digitales, para su interacción y comunicación. Se constatan que estos usuarios poseen un cierto control en el uso de este servicio, ya sea en el tiempo utilizado, sin afectar sus actividades escolares, así como no consideran las relaciones virtuales entre amigos más valorizadas que las relaciones mantenidas en las redes sociales reales.

De igual forma se constató también que existe una posible relación directa entre el nivel socio económico de los adolescentes y el nivel de vicio. El grupo JA que, en principio, presenta un mayor nivel socioeconómico posee resultados asociados al nivel de vicio mayores que el grupo GM. Mientras que se observan más jóvenes con vicio moderado entre aquellos del grupo JA.

En efecto, la investigación desarrollada demuestra por un lado que, ni todos los adolescentes son viciados por internet, de acuerdo al test desarrollado, como también manifiesta que este hecho puede estar más asociado a sus condiciones de acceso que a sus propias preferencias o decisiones personales.

Referências

ABERASTURY, A. & KNOBEL, M. **Adolescência normal**. Porto Alegre: Artes Médicas, 1992.

BOYD, Danah; ELLISON, N. B. Social network sites: definition, history, and scholarship. *Journal of Computer-Mediated Communication*, 13 (1), article 11, 2007.

[Visitado el 21 de Octubre de 2015]

Disponible en: <<http://jcmc.indiana.edu/vol13/issue1/boyd.ellison.html>>.

BRASIL. **Estatuto da criança e do adolescente**, 1990. Lei no 8.069, 13 de Julho de 1990.

[Visitado el 07 de Febrero de 2015]

Disponible en: <http://bd.camara.gov.br/bd/bitstream/handle/bdcamara/785/estatuto_crianca_adolescente_7ed.pdf>.

COGO, Denise. **Mídias, identidades culturais e cidadania: sobre cenários e políticas de visibilidade midiática dos movimentos sociais**. In: NP 12 – Comunicação para a Cidadania, do IV Encontro dos Núcleos de Pesquisa da Intercom, Universidade do Vale do Rio dos Sinos (Unisinos), 2009.

DAGNINO, Renato. **Tecnologia Social: ferramentas para construir outra sociedade**. 2d. Ed. Campinas, SP: Komedi, 2010.

DAMÁSIO, Antônio. **O livro da consciência: A construção do cérebro consciente**. Temas e debates. Editora Círculo de Leitores e Temas e Debates. Revisão por João Assis Gomes. Primeira Edição, Brasil, 2010.

ERIKSON, Eric H. **Infância e sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 1976.

ESPRO. **Ensino Social Profissionalizante**. Educa, Transforma, Inclui. São Paulo.

[Visitado el 20 de Setiembre de 2015]

Disponível em <<http://www.espro.org.br/legislacao/lei-do-aprendiz>>.

FURTADO, Eliane. **Vida Equilíbrio**. jan. 2014.

[Visitado el 05 de Enero de 2016]

Disponível em <<http://vidaequilibrio.com.br/o-lado-positivo-das-redes-sociais>>.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 5. ed. São Paulo: Atlas, 2010.

GIL, Antonio C. **Como elaborar projetos de pesquisa**. 2. ed. São Paulo: Atlas, 2002.

KENN. A Andrew. **Identidade adquirida nas redes sociais através do conceito de persona**. São Paulo. 2009.

IBOPE, postado em: <http://adnews.com.br/>. Actualizado el: 21 set 2015.

[Visitado el 21 de Junio de 2016]

Disponível em <<http://adnews.com.br/internet/estudo-mostra-uso-da-internet-pelos-brasileiros-em-2015.html>>.

MÍDIA SEM MEDO! **A evolução das Redes Sociais. Produção de textos dos alunos do Curso de Comunicação em Mídias Digitais**. DENIND/UFPB.Guedes Fabrícia. 1.p 01.2012.

[Visitado el 09 de Febrero de 2016]

Disponível em: <<http://www.insite.pro.br/saladeaula/fabricia.pdf>>.

NABUCONO DE ABREU, Cristiano, YOUNG, Kimberly S. **Dependência na Internet**. Manual e guia de Avaliação e Tratamento. ArtMed. São Paulo. Brasil. p 334, 2011.

[Visitado el 01 de Marzo de 2016]

Disponível em: <<https://books.google.com.br/books>>.

RECUERO, Raquel. **Redes Sociais na Internet**. Editora Sulina. Editorial Meridional. Porto Alegre: Sulina. Coleção Cibercultura. 190p. 2009.

SAMPIERI, Roberto Hernández. COLLADO, CarlosFernández. LUCIO, PilarBaptista. **Metodología de la investigación**. McGraw – Hill Interamericana de México. Segunda Ed.p. 502. 1991.

SETZER, Valdemar W. **Meios eletrônicos e Educação: Uma visão alternativa**. 3ª Ed. São Paulo: Escrituras Editora. 2005. [Visitado el 14 de Noviembre de 2015]

Disponível em: <<http://www.ime.usp.br/~vwsetzer/>>.

SETZER, Valdemar. **Os Meios Eletrônicos**. RODAVIVA, Entrevista do Programa televisivo Roda Viva da TV Cultura de 1/12/2008. (Editado por G. Fernandes). [Visitado el 31 de Octubre de 2015]

Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=tNLb4Sw_vkk>.

SECOM, Secretaria de comunicação social. Presidência da Republica. **Identidade, padrão de comunicação digital**. (Manual de Orientações para Redes Sociais). Governo Federal, 2012.

[Visitado el 29 de Julio de 2015]

Disponível em: <<http://www.secom.gov.br/atuacao/comunicacao-digital>>.

SILVA, Tarcízio; AYRES, Marcel; CERQUEIRA, Renata. **Mídias sociais: Perspectivas, Tendências e Reflexões**. PaperCliQ. Publicação 2010. [Visitado el 21 de Marzo de 2016]

Disponível em: <<http://es.slideshare.net/papercliq/ebook-midias-sociais-perspectivas-tendencias-reflexoes>>.

SORJ, Bernardo; EDUARDO Guedes, Luís. **Exclusão digital. Problemas conceituais, evidências empíricas e políticas públicas**. Novos estud. - CEBRAP no.72 São

Paulo July 2005. [Visitado el 17 de julio de 2016]

Disponível em: <http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0101-33002005000200006>.

TENZER, Simon Mario; FERRO, Olga; PALÁCIOS, Nuria. **Redes Sociais Virtuais: personas, sociedades y empresa**. Cátedra Introdução a la Computación. Faculdade de Ciências Econômicas e Administrativas (FCEA). FECEA. Julho, 2009.

[Visitado el 03 de Diciembre de 2015]

Disponível em: <<http://www.ccee.edu.uy/ensemian/catcomp/material/RSSVa.pdf>>.

Unión Internacional de Telecomunicaciones (UIT). 2015. www.g1.globo.com, Con anexo en Organización de las Naciones Unidas (ONU).

[Visitado el 05 de Junio de 2016]

Disponível em: <<http://g1.globo.com/tecnologia/noticia/2015/05/mundo-tem-32-bilhoes-de-pessoas-conectadas-internet-diz-uit.html>>

YOUNG, Kimberly S. **Internet addiction: symptoms, evaluation and treatment**. In: L. Vande Creek; T. Jackson (Eds.) *Innovations in Clinical Practice: A source book*. Sarasota, FL: Professional Resource Press. 1999.

YOUNG, Kimberly S., **A new clinical Phenomenon and Its consequences**. EEUU. 2004.

Agradecimientos

La presente Investigación fue realizada gracias al apoyo del Departamento de Pos graduación en Tecnología (PPGTE), así como al Departamento de Matemática (DAMAT), ambos de la UTFPR en Curitiba, Paraná, Cuyas contribuciones hicieron posible la culminación exitosa de este proyecto en Brasil, 2016.

Anexo

A: Teste do Vício da Internet

Para avaliar seu nível e dependência, responda às perguntas a seguir usando a escala abaixo.

0 = Não se aplica, 1 = Raramente, 2 = Às vezes, 3 = Frequentemente, 4 = Geralmente, 5 = Sempre.

-
- | | |
|--|---|
| 1. Com que frequência você acha que passa mais tempo na internet do que pretendia?
<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Geralmente
<input type="checkbox"/> Às vezes
<input type="checkbox"/> Sempre
<input type="checkbox"/> Frequentemente
<input type="checkbox"/> Não se aplica | 7. Com que frequência você checa suas mensagens na internet antes de qualquer outra coisa que você precise fazer?
<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Geralmente
<input type="checkbox"/> Às vezes
<input type="checkbox"/> Sempre
<input type="checkbox"/> Frequentemente
<input type="checkbox"/> Não se aplica |
| 2. Com que frequência você deixa para depois as tarefas para passar mais tempo <i>online</i> ?
<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Geralmente
<input type="checkbox"/> Às vezes
<input type="checkbox"/> Sempre
<input type="checkbox"/> Frequentemente
<input type="checkbox"/> Não se aplica | 8. Com que frequência seu desempenho na escola é prejudicado por causa da internet?
<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Geralmente
<input type="checkbox"/> Às vezes
<input type="checkbox"/> Sempre
<input type="checkbox"/> Frequentemente
<input type="checkbox"/> Não se aplica |
| 3. Com que frequência você prefere a emoção da internet do que sair com um amigo ou amiga?
<input type="checkbox"/> Raramente
<input type="checkbox"/> Geralmente | 9. Com que frequência você fica na defensiva ou guarda segredo quando alguém lhe pergunta o que você faz online?
<input type="checkbox"/> Raramente |

- () Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
4. Com que frequência você constrói novas amizades usando a internet?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
5. Com que frequência outras pessoas em sua vida se queixam como você sobre a quantidade de tempo que você passa *online*?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
6. Com que frequência suas notas ou tarefas da escola são afetadas pelo tempo que você passa *online*?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
() Frequentemente
() Não se aplica
13. Com que frequência você explode, grita ou se mostra irritado (a) se alguém lhe incomoda enquanto você está online?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
14. Com que frequência você dorme pouco por ficar logado durante a madrugada?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
15. Com que frequência você se sente preocupado (a) com a internet quando está *off-line*?
() Raramente
() Geralmente
- () Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
10. Com que frequência você bloqueia pensamentos perturbadores sobre sua vida com pensamentos leves de internet?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
11. Com que frequência você se pega pensando em quando você vai se conectar novamente à internet?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
12. Com que frequência você se flagra pensando como a vida sem internet seria chata, vazia e sem graça?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica
20. Com que frequência você se sente deprimido(a), mal-humorado(a) ou nervoso(a) quando está *off-line* e esse sentimento vai embora assim que você volta a se conectar à internet?
() Raramente
() Geralmente
() Às vezes
() Sempre
() Frequentemente
() Não se aplica.

Resultado:

0-19 pontos– Sem Vício: Usuário ocasional no uso da internet. Pode ser que não se aplica ou raramente navegue um pouco

- () Geralmente
 () Às vezes
 () Sempre
 () Frequentemente
 () Não se aplica
- 16. Com que frequência você se pega dizendo "só mais alguns minutos" quando está online?**
- () Raramente
 () Geralmente
 () Às vezes
 () Sempre
 () Frequentemente
 () Não se aplica
- 17. Com que frequência você tenta diminuir a quantidade de Tempo que fica online e não consegue?**
- () Raramente
 () Geralmente
 () Às vezes
 () Sempre
 () Frequentemente
 () Não se aplica
- 18. Com que frequência você tenta esconder quanto Tempo você está online?**
- () Raramente
 () Geralmente
 () Às vezes
 () Sempre
 () Frequentemente
 () Não se aplica
- 19. Com que frequência você opta por passar mais tempo *online* em vez de sair com outras pessoas?**

demais na web, mas ele tem controle sobre isso.



20-49 pontos– Vício leve: Usuário médio da internet. Pode ser que às vezes navegue um pouco demais na web, mas ele tem controle sobre isso.



50-79 pontos– Vício moderado: O usuário tem passado por problemas ocasionais ou frequentes por causa da internet. Deve avaliar com cuidado o impacto disso em sua vida.



80-100 pontos– Vício severo: O uso abusivo da internet está provocando problemas significativos em sua rotina. Ele deve encarar os problemas causados pelo uso que faz da internet e procurar ajuda especializada.

TESTE DE VICIO: Em internet, é a primeira medida válida e confiável de uso dependente da internet e suas ferramentas midiáticas. Para os viciados, a internet tem o mesmo efeito das drogas do tipo antidepressivo, traz a sensação de euforia e felicidade.

Fuente: Desarrollado por Kimberly Young, investigadora de la Universidad de Pittsburg en los Estados Unidos, (copyright, 1999). Referente al cuestionario de 20 ítems, este mide los grados leve, moderado y severo de vicio en la internet (IAT, *Internet Adiction Test*).
 Disponible en:
 <<http://g1.globo.com/jornal-oje/noticia/2012/04/vicio-en-internet-e-diagnosticado-en-teste-de-escala-de-dependencia.html>>.
 Acceso en 12 dic. 2016.

1. Ingeniero en Informática de la Universidad de Ciencias e Ingeniería "Continental", en Perú, profesor de Matemática de la Universidad Nacional del Centro del Perú. Con 12 años de experiencia como profesor catedrático en diversas universidades de Perú, Paraguay e México. Culminó sus estudios de Maestría en Educación en la Universidad del Centro del Perú (2007) y maestría en Tecnología en la Universidad Tecnológica Federal do Paraná en Curitiba, Brasil (2015), tiene pos graduaciones en el área de Gestión Educativa, Desarrollo de Juegos Digitales Educativos, Gestión de Proyectos de Inversión. Actúa como investigador en áreas de Tecnología, Informática y desarrollo de materiales didácticos digitales. En la actualidad se desempeña como docente en Matemática – Informática al Servicio Nacional de Comercio do Paraná (SENAC), Pr. E-mail: nano_manucci@hotmail.com

2. Posee graduación en Ingeniería de Operación, Modalidad Electrotécnica (1982), por la Universidad Tecnológica Federal do Paraná (UTFPR), especialización en Ingeniería de la Producción (1985), por la Universidad Federal de Santa Catarina (UFSC), maestría (1997) y doctorado (2001), en Ciencias del Hombre y tecnología por la Université de Technologie de Compiègne (Francia) e pos-doctorado en Política Científica y Tecnológica por la Unicamp (DPCT). Es profesor - investigador de la Universidad Tecnológica Federal do Paraná, vinculado al Departamento Académico de Electrónica, con actuación en los Programas de Pos-Graduación en Tecnología (PPGTE) y en Planeamiento y Gobernanza Pública (PGP). Dentro de su área mayor de interese, los procesos y dinámicas de territorialidad y sustentabilidad, actúa en la pesquisa de los siguientes temas: Desarrollo territorial sustentable, Redes socio técnica, Ciudades, Estudios de futuro, Indicadores socioeconómicos y ambientales, Tecnología e Innovación y Políticas públicas. Lidera el Grupo de investigación; Territorio: Redes, Políticas, Tecnología y Desarrollo (TRPTD). E-mail: decio@gmail.com

3. Profesora de la Universidad Tecnológica Federal do Paraná, Departamento Académico de Matemática, desde 1994. Doctora en Ingeniería Florestal por la Universidad Federal do Paraná (2014) – Línea de Investigación: Economía, Administración y Política Forestal; Maestría en Educación por la Universidad Estadual de Maringá (2001) - Área de Concentración: Fundamentos da Educação; Bacharelado en Estadística por la Universidad Federal do Paraná (2011);

Licenciada en Ciencias y en Matemática por la Facultad de Filosofía, Ciencias y Letras de Umuarama-PR (1991). Área de actuación: Probabilidad y Estadística. E-mail: silvanaheidemann.utfpr@gmail.com

4. Licenciado en Economía por la Universidad de Pinar del Río (2005), Master en Administración de Empresas Agropecuarias por la Universidad de Pinar del Río (2007), Doctor en Ciencias Económicas por la Universidad de Alicante, España (2012) y Posdoctorados en la Universidad Tecnológica Federal de Paraná (UTFPR) 2013; 2014. Actualmente es profesor de la Universidad Estadual del Oeste de Paraná (UNIOESTE), miembro del Grupo de Tecnología y Medio Ambiente (TEMA) de la UTFPR y de la Junta Directiva Nacional de la Sociedad Cubana de Economía del Medio Ambiente. Se desempeña como árbitro del International Journal of Agricultural Economics and Extension, Waste Management, Revista Tecnología e Sociedade, Revista Retos de la Dirección, Acta Scientiarum Human and Social Sciences y la Revista de Economía e Sociología Rural. Ha desarrollado estancias doctorales y posdoctorales en la Universidad de Alicante, 2007, Universidad de Guadalajara, 2009-2010 y en la Universidad Tecnológica Federal de Paraná 2013; 2014-2015; UNIOESTE 2016. Participa en diversos proyectos de investigación nacionales e internacionales y cuenta con reconocidas publicaciones científicas indexadas en bases de datos del ISI (SSCI-SCIE), así como en otras bases de datos internacionales. Sus áreas de especialización son: Economía y medio ambiente, estadística modelación multicriterio y valoración económica de bienes y servicios ambientales. Email: santoyocuba@gmail.com.

Revista ESPACIOS. ISSN 0798 1015
Vol. 38 (Nº 24) Año 2017

[Índice]

[En caso de encontrar algún error en este website favor enviar email a [webmaster](#)]

©2017. revistaESPACIOS.com • Derechos Reservados