Suposiciones sobre el uso de pantallas por adolescentes

escrito por Beatriz Villarejo | 25 de abril de 2023



Los titulares alarmantes tienen un enorme potencial para dar forma al discurso público sobre adolescentes y tecnología; a menudo nos llevan por mal camino. Frente a esta situación necesitamos basarnos en datos de investigaciones de calidad y de actualidad. Un ejemplo es el informe NESET "Effects of the use of digital technology on children's empathy and attention capacity", comisionado por la Comisión Europea, en el que a partir de un análisis de artículos indexados en las principales bases de datos científicas se concluye que los efectos de la tecnología dependen de su uso, no de la tecnología en sí misma.

Además, las últimas investigaciones internacionales realizadas por universidades de prestigio como Harvard y publicadas en revistas científicas de impacto, como *New Media and Society* o *Journal of Adolescent Research*, revelan numerosas suposiciones comunes que tienen las personas adultas sobre las realidades que vive el colectivo adolescente.

Las personas adultas a menudo piensan que las y los adolescentes no se dan cuenta de cómo las redes sociales pueden torturarlos en el futuro. Sin embargo, se olvidan

de que hay publicaciones que no están bajo el control de las y los adolescentes. La información y el intercambio digital son constantes y otras personas suben y etiquetan constantemente contenidos sin permiso. También suponen que las y los más jóvenes son reacios a dejar sus teléfonos o a desactivar las notificaciones, ya que se les etiqueta como "adictas o adictos". Sin embargo, se olvidan de que el desconectar significa estar fuera de "onda" de la sociedad o incluso no estar disponible si una amistad está en apuros. Las personas mayores de edad se preocupan de que la juventud sufra un impacto negativo de las interacciones sociales en la red, pero no observan las presiones y los riesgos a los que se enfrenta el colectivo si estos están en silencio.

Otro de los argumentos que asumen las personas adultas es el tiempo frente a la pantalla, con el argumento de que no tendrán relaciones sanas o interés por otras actividades. Es pensar que el tiempo que se pasa enfrente de la pantalla será tiempo perdido. Olvidan que la tecnología tiene aspectos positivos. Por ejemplo, algunos videojuegos como *Minecraft* pueden conectar socialmente a adolescentes, evitando la soledad. Las aplicaciones pueden utilizarse para compartir intereses entre ellas y ellos, como es el caso de "*Book Tok*", una subcomunidad de *TikTok* donde los propios adolescentes se abastecen de libros, realizan recomendaciones y comentan series favoritas. O incluso utilizan *Zoom*, *Facetime* y *Discord* para apoyarse en los deberes y en otros temas de estudio.

Las tecnologías seguirán cambiando inevitablemente y el colectivo adolescente las seguirá utilizando (igual que el resto de la sociedad); lo importante es impulsar que el uso que se realice beneficie a los y las adolescentes y al resto de la sociedad.

[Image by Freepik]