Suposicions sobre l'ús de pantalles per adolescents

written by Beatriz Villarejo | 25 d'April de 2023



Els titulars alarmants tenen un enorme potencial per a donar forma al discurs públic sobre adolescents i tecnologia; sovint ens porten per mal camí. Enfront d'aquesta situació necessitem basar-nos en dades d'investigacions de qualitat i d'actualitat. Un exemple és l'informe NESET "*Effects of the use of digital technology on children's empathy and attention capacity*", comissionat per la Comissió Europea, en el qual a partir d'una anàlisi d'articles indexats en les principals bases de dades científiques es conclou que els efectes de la tecnologia depenen del seu ús, no de la tecnologia en si mateixa.

A més, les últimes investigacions internacionals realitzades per universitats de prestigi com Harvard i publicades en revistes científiques d'impacte, com *New Media and Society* o *Journal of Adolescent Research*, revelen nombroses suposicions comunes que tenen les persones adultes sobre les realitats que viu el col·lectiu adolescent.

Les persones adultes sovint pensen que les i els adolescents no s'adonen de com les xarxes socials poden torturar-los en el futur. No obstant això, s'obliden que hi ha publicacions que no estan sota el control de les i els adolescents. La informació i l'intercanvi digital són

constants i altres persones pugen i etiqueten constantment continguts sense permís. També suposen que les i els més joves són poc inclinats a deixar els seus telèfons o a desactivar les notificacions, ja que se'ls etiqueta com a "addictes". Però s'obliden que desconnectar significa estar "fora d'ona" de la societat o fins i tot no estar disponible si una amistat necessita ajuda. Les persones majors d'edat es preocupen perquè la joventut puga patir un impacte negatiu de les interaccions socials en la xarxa, però no observen les pressions i els riscos als quals s'enfronta el col·lectiu si aquests estan en silenci.

Un altre dels arguments que assumeixen les persones adultes és el temps enfront de la pantalla, amb l'argument que no tindran relacions sanes o interés per altres activitats. És pensar que el temps que es passa enfront de la pantalla serà temps perdut. Obliden que la tecnologia té aspectes positius. Per exemple, alguns videojocs com *Minecraft* poden connectar socialment a adolescents, evitant la soledat. Les aplicacions poden utilitzar-se per a compartir interessos entre elles i ells, com és el cas de "*Book Tok*", una subcomunitat de *TikTok* on els propis adolescents es proveeixen de llibres, realitzen recomanacions i comenten sèries favorites. O fins i tot utilitzen *Zoom*, *Facetime* i Discord per a ajudar-se amb els deures i en altres temes d'estudi.

Les tecnologies continuaran canviant inevitablement i el col·lectiu adolescent les continuarà utilitzant (igual que la resta de la societat); el més important és impulsar que l'ús que es realitze beneficie als i les adolescents i a la resta de la societat.

[Image by Freepik]