



## Niños y adolescentes

# En el ojo del huracán de la pandemia y las redes digitales

Wilson Agudelo Sedano

Uno de los efectos colaterales de la pandemia del Covid 19 es el prolongado encierro de los niños y jóvenes a pesar de sus necesidades sociales. El ciberespacio les abre sus tentáculos y los atrapa con la seducción del entretenimiento, cuyos riesgos motivan los reclamos de los padres contra la dependencia hacia los teléfonos y computadoras y el temor de las adicciones a videojuegos y redes sociales, alentados por las advertencias de pérdida en funciones mentales y relación social.

Así es como proliferan los estudios que señalan a la televisión y los videojuegos de causar disminución del coeficiente intelectual y del desarrollo cognitivo de los niños y jóvenes, a la vez que formulan una serie de nuevas enfermedades para las que ofrecen terapias y medicamentos.

Pero esta no es la primera vez que la tecnología de la información y entretenimiento enciende las alarmas. Ya hace dos mil quinientos años Platón escribió acerca de los juicios que esgrimía Sócrates contra la escritura: “La escritura es inhumana al pretender establecer fuera del pensamiento lo que en realidad sólo puede existir dentro de él; es un objeto, un producto manufacturado”. Platón en su Fedro, Séptima Carta, añade que “la escritura destruye la memoria”, debilita el pensamiento y, peor aún, el texto escrito no dialoga, no responde cuando se le interroga tal como lo puede hacer una persona cuando se le pide que se explique.

A mediados del siglo XV, la invención de la imprenta de Gutenberg revolucionó la difusión de la información y amenazó los poderes instituidos. La iglesia evitó que llegase a todo el Nuevo Mundo en tanto que censuraba la publicación de libros en defensa de su monopolio de las ideas. Al surgir los periódicos, la censura aumentó en sutilezas, pero debió ceder a cuenta del pluralismo que exigían las nuevas clases sociales de la sociedad burguesa que necesitaba aumentar el mercado y atraer nuevos consumidores.

Walter Ong explica que la tecnología de la escritura dio un salto cualitativo con la imprenta al posibilitar el surgimiento del conocimiento moderno tal como hoy lo concebimos. Si la escritura creó la separación del Saber del que Sabe y organizar



el conocimiento objetivo, la imprenta permitió verlo materialmente organizado, estructurado y en tipos anónimos, sin el rasgo personal de la escritura. Para este autor, la escritura, la imprenta y el ordenador son, todas ellas, “formas de tecnologizar la palabra”, pues la imprenta y los tipos móviles generaron un cambio en las percepciones, en la estructuración del pensamiento y en las características de la organización y la validación del saber.

A medida que aparecían nuevos medios surgieron más advertencias. Con cada género narrativo se añadía un peligro en potencia, una amenaza a la integridad humana. Así, el auge de las caricaturas, el nacimiento de los carteles, la popularización de la fotografía, del cine y de los cómics y aún más, con la radio, los dibujos animados y las revistas temáticas se multiplicó el asedio a la atención de la niñez y juventud. Y la tirantez se radicalizó con la llegada de la televisión. Esos medios y sus mensajes fueron sindicados de ser culpables de conductas censurables y de alentar a los jóvenes a la perdición.

Esos cambios incesantes llegaron a la familia, niñez y adolescencia. Por ser construcciones sociales estos conceptos se revaluaron desde 1850 hasta 1950, en cuya innovadora fase se obligó al retiro de los niños de las fábricas y minas para ingresar a las escuelas. Es hacia finales del siglo XIX que la idea de familia adquirió la forma de conducta apropiada hacia los hijos en torno a la ternura y la responsabilidad adulta por el bienestar de niños y adolescentes. Y es por esa misma época del niño protegido cuando surge la psicología infantil moderna.

De modo que actualmente la familia y en particular los infantes están en el ojo del huracán. El nuevo orden cultural e informacional con el estruendoso volumen y poder de ubicuidad de las redes satelitales, la informática y la Internet han llevado al máximo las precauciones. Los desafíos que las pantallas han impuesto a la familia y la escuela son enormes. Como afirma Meyrowitz parece que se hubiese autorizado a los niños a ver los temas y comportamientos que los adultos se esforzaron por ocultarles durante siglos. Temas para los que la escuela no parece estar muy preparada.

Pero lo particular de los efectos contemporáneos es que inciden en el desarrollo del lenguaje y el desarrollo emocional según describe el neurocientífico francés Michel Desmurget: empezando por la disminución de las interacciones familiares, la brevedad de las actividades, música, lectura, arte y otros actos valiosos; la falta de un descanso reparador y un buen periodo de sueño; la estimulación exagerada a la atención que afecta la concentración, el aprendizaje e impulsividad; o la subestimulación intelectual que impide el despliegue de todo el potencial del cerebro y el estilo de vida sedentario excesivo que, además del desarrollo corporal, influye en la maduración cerebral.

Además, la influencia de los medios de información en el pensamiento de los niños y en la socialización del sujeto a lo largo de su vida, conforma la identidad cultural, alienta al consumismo, sobrevalora los modelos extranjerizantes, allana el camino a la manipulación ideológica, entre otros aspectos relevantes.

Los jóvenes de ahora leen, pero de otra manera. Leen cómics, escuchan música, participan en juegos en línea y ven videoclips. En esos soportes hay narraciones, novela, historia, experimentación visual, experimentación literaria, que al decir de Martín Barbero, son otras formas de lectura, tanto en términos de textos como en términos de ritmos y melodías.



A los gobiernos también les preocupa esta situación. Las medidas adoptadas en algunos países contra el uso de las pantallas van desde considerar el uso excesivo como un abuso infantil hasta establecer fuertes multas a los padres que exponen a menores de 24 meses y por no limitar el tiempo de pantalla a los chicos entre 2 y 18 años (Taiwan). Lo mismo en China pues allí los niños y adolescentes no pueden jugar de noche (entre las 10 de la noche y 8 de la mañana) y no deben usarlas más de hora y media al día.

Esta forma de presentarse la civilización del tercer milenio al modificar las tradicionales concepciones del espacio y tiempo, de la inocencia de la infancia, de la durabilidad de los objetos, de la verdad y de la misma idea de libertad y de democracia, es objeto de debate en todo el mundo.

Dejando a un lado tales controversias, nos encontramos de cara con los adolescentes. Cuando la naturaleza les descubre que las delicias de la niñez han desaparecido y surgen las nuevas necesidades (deportes, música, atracción por lo bello del cuerpo y otras más), también emergen preocupaciones, la necesidad del apoyo de los otros y la angustia de la soledad. Requiere de alguien a quien contar sus congojas, pero los programas informáticos no le servirán. Por ello, no hay que dejar solo al adolescente, pues, así como sueña y puede sentirse un superhéroe, tiene el talón de Aquiles: si esas grandes esperanzas se esfuman o el joven fracasa puede creer que el fin se hizo presente. Allí, en ese vacío, se necesita la familia comprensiva, las amistades solidarias y el amor verdadero para asistir oportunamente al chico o chica y, con el oportuno consuelo y comprensión ayudarle a vislumbrar nuevos caminos y mejores retos.