

El risc de les pantalles en la infantesa

Gerard Miró Rodrigo (Universitat de Barcelona)

Desmurget, Michel. *La fábrica de cretinos digitales*. Barcelona, Península, 2020, 442 p.

«Estamos acostumbrados a ver cómo las películas y las obras de arte se utilizan como recurso educativo para enseñar conceptos concretos, ¿por qué no utilizar también los videojuegos?» (*El País*, 2018). Aquesta és la pregunta que Sara Rivas Moreno va exposar al diari *El País* en l'article *Por qué los videojuegos pueden enseñar a educar*. La interrogativa, que a priori es mostra inofensiva, servirà de preàmbul a tot un seguit d'afirmacions sobre les implicacions positives que podrien tenir els videojocs dins les aules de totes les edats. El millorament dels aprenentatges gràcies a les pantalles té avui dia un gran ressò gràcies a la creença de què els nens ja no són com abans. Altrament, *Nadius digitalis* és el terme encunyat per donar nom a les generacions d'infants que han crescut amb pantalles i que recullen un munt de mitjans de comunicació com ara *La Vanguardia*, amb l'article «El perfil del nou estudiant: nadiu digital, participatiu i pràctic». Aquest terme, molt popularitzat avui dia, fa una labor summament pragmàtica alhora de determinar que les joves generacions tenen un cervell i unes maneres d'aprendre singulars (p. 39); que els nens d'aquesta dècada pensen i processen la informació d'una manera essencialment diferent de la dels seus predecessors (p. 17) i, que per tant, els alumnes d'avui ja no són aquells individus pels quals l'educació va crear el sistema escolar (p.40).

Vet aquí, però, que tot el que acabem d'exposar serà àmpliament qüestionat per

l'obra que tenim el plaer de tractar. Podem dir que *La fábrica de cretinos digitales*, escrit pel neurocientífic francès Michel Desmurget, és un llibre que ens convida a trencar tot un conjunt de mites relacionats amb les pantalles, buscant d'aquesta manera apropar-nos a una idea més realista del que, avui dia, ja és tot un afer. Nominat en el prestigiós Premi francès Femina d'assaig (edició 2019), sent número u en vendes a França i amb més de cent pàgines de bibliografia i referències podem sospitar que estem davant d'una obra que, com a mínim, no passarà desapercibuda. Especialment després de la Covid-19, les eternes quarantenes, el teletreball o les classes virtuals i quan sembla que l'omnipresència de les pantalles ha vingut per a quedar-se, tot formant part de les nostres vides independentment de l'edat en què ens trobem.

L'autor, bon coneixedor de la desinformació que a trets generals pateix la nostra societat, divideix el llibre en dos blocs. El primer es titula «Homo mediaticus, la construcció de un mito». En aquestes primeres cent cinquanta pàgines Desmurget busca el soterrament de tot un seguit d'idees que el lector havia tingut per certes pel simple fet d'estar generalitzadament acceptades. Com és que penses saber una cosa si mai no t'has parat a informar-te? Aquest és el punt de partida que ens servirà per adonar-nos que moltes de les coses que creiem saber es troben manipula-

des per factors externs a nosaltres. Desmurget posa al descobert sense titubejar, tot un seguit d'estudis molt clarividents envers quins són els efectes perjudicials reals de les pantalles en els nens i les nenes de zero a divuit anys. Les pantalles, com bé mostra l'autor en el segon bloc, són clarament perjudicials en l'àmbit acadèmic, social i sanitari. Aleshores, com no podíem estar assabentats d'un fet com aquest?, ens podríem arribar a preguntar. La resposta es troba en el fet que els mitjans de comunicació, poblats per tertulians amb molt poc coneixement de causa i per qüestionables especialistes, prediquen i inflen estudis aparentment rigorosos però que són molt poc científics. Les notícies llampegants i escandaloses criden molt més l'atenció i sempre ha sigut més fàcil seguir la idea predominant que anar en la seva contra, per tot el que ella comporta. Malgrat això, tots aquests experts qüestionables no tindrien veu si no fos pels grups de pressió que hi ha al darrere. Tot i que de primeres pot semblar conspiranoic, no és d'estranyar que les grans empreses del sector vulguin construir una bona autoimatge pública, especialment quan a partir dels «quatre anys més del 75% de les peticions de compra que fan els nens i nenes es produeix després que vegin algun anunci i el percentatge d'aprovació dels pares és superior al 85%» (p. 94). En suma, en aquest bloc l'autor no només ens explica d'on provenen les fal·làcies tecnològiques sinó que, a més, ens demostra científicament perquè les noves generacions en realitat no tenen un cervell diferent, no són multitasques, i perquè els videojocs no ajuden a la concentració o a la transferència de certs coneixements.

Si el primer apartat del llibre està enfocad a desmentir afirmacions, la segona part de l'obra servirà per construir certes. «Homo digitalis. La realidad: una inteligencia frenada y una salud en peligro» és el

títol d'aquesta segona secció on Desmurget intenta donar una visió més optimista i aclaridora de com entendre i actuar respecte a l'ús i l'abús de les pantalles. En aquesta part, trobem quatre capítols, conformats d'unes cent seixanta pàgines, que tindran el propòsit de fer entendre al lector quins són els perjudicis reals de les noves tecnologies.

En el capítol «Usos abusivos demasiado habituales» s'emfatitza, a partir d'estadístiques, l'excessiu i creixent ús de l'oci digital fora de l'escola per part dels nens i les nenes. Una dada esgarrifadora que aporta l'autor, per exemple, rau en les quatre hores i quaranta minuts de mitjana diària (p. 197) que els infants de vuit a dotze anys es passen davant les pantalles. Aquesta dada s'incrementarà en l'adolescència fins a les sis hores i quaranta minuts de mitjana (p. 201). Després de donar-nos unes xifres tan devastadores, Desmurget ens encoratja tot manifestant que les tendències abusives no són en absolut inevitables, al contrari del que el màrqueting ens vol fer creure. Així, per poder combatre aquests usos inadequats apareixen, al llarg de l'obra certes recomanacions per tal de millorar tant la nostra conducta com la dels nostres infants.

Posteriorment, en el capítol «El rendimiento escolar: atención, peligro!» l'autor tracta un tema que genera molta controvèrsia: fins a quin punt l'educació dels infants ha d'estar travessada d'aparells digitals. Desmurget ens mostra en aquest sentit que els estudis científics són clars coherents i indiscutibles: com més vegin els joves i els infants la televisió, com més es dediquin els videojocs i com més utilitzin el mòbil, pitjors qualificacions tindran. De fet, l'informa PISA assenyalava que els països que menys han invertit en la introducció d'ordinadors a l'escola, han avançat més de pressa en els rànquins i indicadors de mitjana acadèmica, que els països que han

invertit més (p. 236). Finalment, Desmurget ens adverteix que la digitalització de les aules no és en benefici dels infants, com bé hem pogut observar, sinó que l'objectiu és reduir la despesa en educació a través de la disminució del personal qualificat en les escoles. Així i tot, l'autor afirma que un ordinador mai no ens podrà fer pensar i que per més que es vulgui no podrà arribar a substituir un docent de carn i ossos.

En el tercer capítol, «El desarrollo: la inteligencia es la primera víctima», Desmurget ens diu que l'ús de pantalles afecta negativament a tres pilars bàsics del desenvolupament de l'infant: les interaccions, el llenguatge i la concentració. Les interaccions dels infants amb els adults són determinants pel seu desenvolupament. Com més hores passen els infants i pares davant de les pantalles, més es redueix la quantitat i la qualitat de les seves relacions. Els petits estan sent menys estimulats, perdent així condicions favorables per desenvolupar-se tot provocant l'augment de la dispersió o la disminució de l'atenció entre d'altres efectes. Pel que fa al llenguatge és evident que existeix una correlació negativa entre el temps de consum i el coeficient intel·lectual verbal dels menors entre sis i dotze anys. Així doncs, com més s'eduquin amb pantalles menys lectura de textos escrits hi haurà, més lentitud en el ritme d'aprenentatge de competències lingüístiques i més pobresa de vocabulari, ja que els continguts audiovisuals utilitzen significativament menys paraules que els continguts escrits. A més, existeix una correlació positiva entre el consum de pantalles per activitats d'oci (videojocs i/o televisió) i el dèficit d'atenció, també entre el consum i la pèrdua de la qualitat del son, les distraccions i la realització simultània de diverses operacions. El cervell humà és incapaç de fer dues coses al mateix temps

sense perdre precisió, exactitud i productivitat.

L'últim capítol titulat «Salud: una agresión silenciosa» pretén tancar aquest llibre tot conscienciant el lector sobre diferents aspectes de la salut i el ben estar. La salut comprèn moltes dimensions humanes i, en moltes ocasions, hi ha actituds i accions que la perjudiquen. Si les conseqüències del nostre comportament fossin immediates, resultaria fàcil rectificar, ja que veuríem el gran impacte que tenen. Però, en molts casos, de primeres no es pot veure una relació directa i això, a la llarga, passa factura. Malauradament el cas de les pantalles no és una excepció. Així doncs, tal com apareix en el llibre, les pantalles perjudiquen la son, i això té seriosos perjudicis tant en l'àmbit físic, com en l'emocional i l'intel·lectual. Un altre aspecte que està fortament relacionat amb l'ús abusiu de les tecnologies és el sedentarisme: el temps d'activitat física en els infants s'ha reduït i l'obesitat està creixent exponencialment. Un últim afer perillós és el contingut que veuen els infants a través els dispositius digitals i la repercussió que pot tenir aquest fet a la llarga. Conceptes com el sexe, el tabac, l'alcohol o la violència, modelen la perspectiva del nen i l'hi imposen la idea de com ha de ser i actuar quan sigui adult.

És interessant comentar a mode de resum, l'epíleg que apareix al final de l'obra, on se sintetitza molt bé tot el tractat anteriorment. En ell se subratllen aspectes com que abans dels sis anys cap nen hauria de passar ni un sol minut davant de les pantalles. I a partir dels sis anys només entre trenta i seixanta minuts el dia. També és important recordar que és molt perjudicial que l'infant tingui pantalles en el dormitori o que consumeixi continguts audiovisuals abans d'anar a dormir o just en aixecar-se. Els últims consells que ens brinda Desmurget és que no s'emprin simultàniament les

pantalles mentre es realitza un altre tipus d'activitat i que es tingui molta cura del que miren els infants així com del contingut que apareix en qualsevol dispositiu digital. Si tot això es compleix l'autor assegura que a la llarga la qualitat de vida dels infants i de tot l'àmbit familiar millorarà significativament.

Després de fer una breu sinopsi de l'obra que ens ocupa, les últimes línies del comentari van dedicades a exposar la nostra opinió sobre el llibre. Si el lector busca un volum per conscienciar-se i conscienciar envers les pantalles, sobretot en l'àmbit familiar i dels més petits, *La fábrica de cretinos digitales* és una bona opció. És un llibre informatiu i divulgatiu que es queda solament en la contraposició i la síntesi de diversos estudis i dades. Si el que es busca són tècniques o metodologies per reduir el consum de les tecnologies o per aprendre com fer que els nens i nenes aprenguin allunyats de les pantalles, lamenten anunciar que el llibre, més enllà de proporcionar meres recomanacions, no és capaç de resoldre tals neguits. Tot el que hem comentat anteriorment s'expressa com a mera observació, ja que tampoc creiem que sigui la finalitat de l'autor donar-nos recursos per enfocar els problemes tecnològics. Per altra banda, el vocabulari i la forma d'expressar-se de Desmurget, encara que és fàcil de comprendre'l, a vegades deixa molt a desitjar: els seus barbarismes o trets col·loquials li treuen professionalitat i serietat a l'obra. Per tant, en línies generals podem dir que ens trobem davant un llibre a on, des d'una perspectiva científica però amb un caràcter fortament divulgatiu i, de vegades, massa informal, s'intenta abordar una problemàtica que cada cop és més greu. Per sort en aquest intent, Desmurget no està pas sol. També en aquesta direcció, Inger Enkvist, assessora del ministre d'educació suec i d'alguns països d'Amèrica Llatina, assegura en

una entrevista amb Lluís Amigué i publicada recentment a la premsa que «l'abús de pantalles va degradant la nostra capacitat d'aprendre» (*La Vanguardia*, 2021). Així doncs, com Desmurget, cada cop són més les veus que, dins l'àmbit educatiu, s'alcen per expressar els seus neguits. Veus que, a poc a poc, fan de tots nosaltres uns éssers més assabentats i informats i que, en conseqüència, ens permeten decidir sobre quina manera volem que s'eduquin les generacions futures.

Referències

- Amat Vendrell, A. (2020) «El perfil del nou estudiant: nadiu digital, participatiu i pràctic». *La Vanguardia*, 17 de novembre de 2020.
- Amigué, L. (2021) «L'abús de pantalles va degradant la nostra capacitat d'aprendre». *La Vanguardia*, 13 de novembre de 2021.
- Rivas Moreno, S. (2018) «Por qué los videojuegos pueden ayudar a educar». *El País*, 4 de gener de 2018.