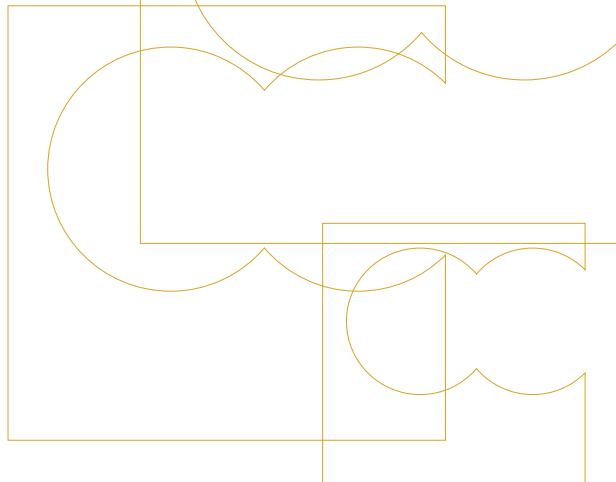


GAZTEAK, POST-KONFINAMENDUA ETA SARE SOZIALAK: PANTAIEN GEHIEGIZKO ERABILERARI BURUZKO EZTABAIDA ITZULI DA?

NAIARA PEREZ DE VILLARREAL AMILBURU

Komunikazio eta marketing arduraduna Digitalden.
Aholkularia eta trebatzailea





Asko idatzi da duela urtebetez geroztik, Covid-19aren pandemiak mundu digitalean pertsonen portaeran izandako eraginari buruz. Nahitaezko eraldaketa digitalaz, hiperkonexioaz eta are gehaigo harremanak izateko modu berriez hitz egin da.

Prozesu horren inpakturik larriena jasan duten kolektiboetako bat gazteena izan da. 2020ko konfinamendua iraganaren eta geroaren arteko mugarri bihurtu zen etxeetako pantailen erabilerari dagokionez, eta bertan behera utzi zuen gazteek pantailen gehiegizko erabilera egiten ote zuten argitzeko eztabaida. Bat-batean, pantailak ezinbestekoak bihurtu ziren, batez ere bi helburu betetzeko: gizarte-harremanak mantentzeko eta ikasketekin jarraitzeko.

Teknologiak abantaila asko ekarri zituen bi helburu horiek betetzeko orduan. Testuinguru horretan, gazte gehienak aparteko egoera batean zeudela ulertzeko gai izan ziren, eta egunero ikasgelako lagunekin eta ikaskideekin

kontaktu fisikorik ez izatera egokitu behar izan zuten. Gazteek eskolak online hartu zituzten, tutoretzak bideokonferentzia bidez, eta azterketak ere ordenagailuaren aurrean egin behar izan zituzten. Luzaz ez zuten kalera irteterik izan, ez dibertitzeko, ez kirola taldean egiteko, ezta bikotekideekin kontaktu fisikoa izateko ere. Egia da egoera horrek guztioi eragin digula, baina gazteen kasuan meritu handikoa izan da.

Internet eta, zehazkiago esanda, sare sozialak ezinbesteko zubia izan ziren lagunengandik hurbil sentitu eta harreman sozialei eusteko. Gazteei ohiko mundu soziala aktibo mantentzen lagundu zieten, eta kasu askotan, itxialdia espazio atseginago bihurtzen lagundu zien. Pandemiaren aurretik ere, Internet eta sare sozialak erabiltzen zituzten harremanetan jartzeko, entretenitzeko eta ikasteko ere, baina konfinamenduak berealdiko jauzi kuantitatiboa ekarri zuen pantailen erabilerari dagokionez. Sare sozialetan,

nabarmen areagotu zen erabilera-denbora; Zoom, ClubHouse eta antzeko plataformen bitartez egindako bideo-deiak modu esponontziazalean ugartu ziren; denbora gehiago eman zuten sareko jokoetan, eta lehendik nabaritzen hasiak ziren joera batzuk bizkortu ziren, hala nola, streaming bidezko edukiak dituzten plataformen eztanda (Twitch, Netflix).

Argi dago gazteak ikus-entzunezko formatuak nagusi dituzten sare sozialak aukeratzen hasi zirela, Instagram edo TIK TOK kasu. Azken hau izan da bereziki adingabe eta nerabeen artean egundoko fenomeno soziala bihurtu zena, konfinamenduaren hilabeteetan eta geroztik ere sare honen erabiltzaile-kopurua izugarri handitu delarik. Arrazoia oso sinplea da: sare sozial honek entretenimendu erraz eta azkarra eskaintzen du, begi-kliskada batean kontsumitu eta atzamarraren mugimendu bakar batez banan-banan irents daitezkeen 15 segundo eskaseko bideoen bitartez, eta jarraian ikusiko dugun ikus-entzunezko pieza gure ordeztu aukeratzen duen algoritmo ikusgarri baten laguntzaz. Honi gehitu behar zaio erabiltzaileek sortutako #Etxeangeratu edo #Etxeangeratuko gisako erronkek eta hashtagek eragin zuten deifektuaren balio erantsia.

Gainera, Internet eta gailu elektronikoak ezinbestekoak bihurtu ziren denbora horretan ikasturtearekin jarraitzeko, online eskola eta ariketen bitartez zein irakasleekin harremanetan jarriz. Eten digitala dexente nabarmenagoa izan zen pandemiaren hasieran, izan ere, familia guztiek ez zituzten beharrezko baliabideak eta ikastetxe batzuei gehiago kostatu zitzaizen egoerara moldatzea, baina azkenean, teknologiar

esker, ikasturtea aurrera atera ahal izan zuten. Zoom, Google Meet eta bestelako plataformetan, erabileraren hazkundea ikusgarria izan zen, baita hezkuntza-munduari dagozkion beste plataforma batzuetan ere, Google Classroom kasu.

Egia da gazteak seguraski helduak baino hobeto egokitu zirela egoera berri horretara, baina ezin da ahaztu gaintitu beharreko zailtasunak eta arriskuak ere izan zituztela.

Alde horretarik, kontuan izan behar da familiak, oro har, malguagoak izan zirela itxialdi horietan Internet, sare sozialak eta bideo-jokoak erabiltzen uzteko orduan, bai bizikidetzaz errazteko, baita seme-alaben entretenimendua sustatzeko, etxetik ateratzerik ez zuten bitartean. Gainera, egoera larriagotu egiten zen gurasoek telelana egin behar zutenean. Etxe askotan, biziraupen kontu hutsa izan zen, eta pantailen erabilerari buruzko eztabaida bigarren mailara igaro zen.

Gazteen esposizio hori handitu ahala, izaera fisiko, psikologiko eta emozionaleko arazoak areagotu ziren. Lorik eza, elikaduraren arloko nahasmenduak, estresaren igoera, antsietatea, hiperaktibitatea eta, nola ez, mendekotasunak (bideo-jokoekiko, mugikorrarekiko, sare sozialekiko, apustuekiko, etab.) izan ziren asalduarik garrantzitsuenak. Horrekin batera, delitu zibernetikoak ere areagotu ziren: ziber-jazarpena, groominga edo sextinga, baita sareko iruzurrak ere.

Badirudi txertaketak aurrera egin ahala pandemiaren amaieratik gertuago gaudela, baina teknologiaren erabilerari dagokionez, ez gara inoiz itzuliko konfinamenduaren aurreko egoerara.

Gazteok eta hain gazte ez garenok hilabete gutxi batzuetan egin genuen urteetan egin beharreko aurrerakada, digitalizazioari dagokionez. Orduan hartutako zenbait ohitura (bilera birtualak, online eskolak edota senide eta lagunekin pantailaren aurrean elkartzea) gure eguneroko jardunean itsatsita geldituko dira. Kontaktu fisikoa murriztu den arren, orain konektatuago gaude sare sozialen bitartez. Beharbada, pantailen gehiegizko

erabilerari buruzko eztabaida itzuliko da, edo agian, hobeto konturatuko gara Internet zer den eta zer ez den. Baina argi dago ez diogula bizkarra eman behar "normaltasun berri" honi, eta eskura ditugun bitartekoak baliatu behar ditugula plataforma bakoitzaren zentzuzko erabilera egiteko, gure beharrak asetzen dituztenak bakarrik aukeratuz eta nolako ekarpenak eta nolako arriskuak eragin ahal dizkiguten ondo ezagutuz.