

COPIII ȘI ADOLESCENȚII ÎN LUMEA DIGITALĂ ȘI MEDIUL ONLINE

CRISTINA VIDRUȚIU

Biblioteca Județeană "Octavian Goga" Cluj

cristina.vidrutiu@bjc.ro

ABSTRACT: This article surveys the dynamic framework of children's and teenagers' interactions with the digital and online world and discusses the role of libraries in this equation. A growing number of young people these days also have a digital citizenship, with its specific barriers and benefits, which implies on the one hand a redefinition of children's rights in the online environment, and on the other hand a reevaluation of the relationship between education and digital. In this complex context, the involvement of the libraries is required by providing educational programs that offer the children and the teenagers not only the possibilities to safely explore the online environment, but also to use it for the purpose of personal development.

KEYWORDS: digital, children, library, rights, education

Interacțiunea copiilor și adolescenților cu mediile digitale

Informare, educare, socializare, planificare, diseminare, amuzament – sunt câteva dintre valențele care au propulsat în mod firesc în ultimii ani mediile digitale, astfel încât acestea să devină parte integrantă a vieților noastre, ale adulților. Surprinzător însă și totodată problematic este faptul că aceste medii, gândite inițial pentru adulți, au ajuns să fie utilizate azi într-un număr tot mai mare și de către alte categorii, cum ar fi copiii și adolescenții, care sunt expuse astfel unei lumi în care devin vulnerabile.

Încă din anul 2017, unul din trei utilizatori de internet din lume era copil sau adolescent sub 18 ani, conform unui studiu realizat de către UNICEF.¹

Ulterior, contextul creat de pandemia de COVID, care a încurajat distanțarea fizică, a amplificat rata cu care mediile digitale și-au găsit un loc și în viețile copiilor și adolescenților; astfel, comparând datele pentru anii 2015 (prepandemie) și 2021 (postpandemie), s-a putut constata creșterea cu o oră a expunerii grupei de vârstă 8-12 ani la mediile digitale, respectiv cu două ore pentru grupa de vârstă 12-18 ani.²

În procesul de integrare progresivă a mediilor digitale în viețile copiilor și adolescenților, de-a lungul timpului, singura constantă care a modulat implicit și firesc fenomenul a fost condiționarea biologică a acestora, respectiv, dezvoltarea fizică-cognitivă-emoțională, care a determinat o investire a timpului urmând legea

¹ "The state of the world's children 2017. Children in a digital world, Unicef", 2017, 1, UNICEF, accesat la 16 octombrie 2023, https://www.unicef.org/media/48581/file/SOWC_2017_ENG.pdf.

² Victoria Rideout, Alanna Peebles, Supreet Mann, Michael B. Robb, "The Common Sense Census: Media Use

by Tweens and Teens", 2021, 3, *common sense media*, accesat la 16 octombrie 2023, https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/8-18-census-integrated-report-final-web_0.pdf.

proportionalității directe. Altfel spus, înaintarea în vârstă a copiilor și tinerilor implică o creștere progresivă a timpului petrecut de aceștia în fața ecranului: dacă cei până la 2 ani petrec în medie 49 de minute în fața ecranelor, cei între 5 și 8 ani petrec în medie în fața ecranelor 3 ore și 5 minute.³

Timpul petrecut în fața ecranelor este investit în funcție de zonele de interes ale copiilor, de abilitățile acestora și de gradul de complexitate al sarcinilor: domină vizionarea TV-ului sau a videoclipurilor (73%), cea mai pasivă activitate, apoi jocurile (16%), cititul (3%) și temele și video-chattingul (fiecare câte 1%).⁴

Perspectiva copiilor asupra lumii digitale

Din punctul de vedere al copiilor, tehnologia nu este doar o “șansă”, ci și un “drept”, util atât în dezvoltarea lor, cât și în viața comunității din care fac parte, un instrument care devine într-o “lume a inegalităților și a nesiguranței” “o sursă de putere”.⁵

În accesarea lumii digitale, copiii identifică trei bariere principale: “conectivitatea slabă la internet”, “costurile” implicate de utilizarea echipamentelor necesare și “lipsa echipamentelor tehnice”.⁶ Însă, odată depășite aceste impedimente, copii recunosc trei beneficii principale obținute prin tehnologia digitală:

“conectarea”, “comunicarea” și “împărtășirea”.⁷

Drepturile copiilor în mediul online

Anul 1989 a fost un punct de cotitură care a dat naștere la două lucruri deosebite a căror simbioză nu putea fi intuită la acel moment: 1989 nu este doar anul în care Organizația Națiunilor Unite a adoptat Convenția cu privire la Drepturile copilului, ci și anul în care a fost inventat internetul.⁸

La mai bine de 30 de ani, în anul 2021, Organizația Națiunilor Unite a revenit asupra textului dedicat copilului, pentru a recunoaște influența covârșitoare a mediului digital asupra acestuia prin recreionarea drepturilor copilului în acest nou context, ținând cont de patru principii: “non-discriminarea” (accesul gratuit și sigur), “interesul superior al copilului”, “dreptul la viață, supraviețuire și dezvoltare” și “respectul față de părerile copilului”.⁹

Deoarece internetul este echivalat tot mai adesea cu educația, respectiv cu școala, și totodată ca modalitate de petrecere a timpului liber, de informare și de menținere a contactului cu familia și prietenii¹⁰, acesta poate fi pus în directă legătură cu drepturile civile (accesul la informație, libertatea de expresie, libertatea de gândire, conștiință și religie, de asociere, de adunare pașnică și de intimitate).¹¹

³ Victoria Rideout, Michael B. Robb, “The Common Sense Census: Media Use by Kids Age Zero to Eight”, 2020, 3, *common sense media*, accesat la 16 octombrie 2023, https://www.commonsensemedia.org/sites/default/files/research/report/2020_zero_to_eight_census_final_web.pdf.

⁴ Ibid.

⁵ Amanda Third, Delphine Bellerose, Juliano Diniz De Oliveira, Girish Lala, Georgina Theakstone, “Young and Online: Children’s perspectives on life in the digital age, The State of the World’s Children 2017 Companion Report”, 2017, 2, *UNICEF*, accesat la 16 octombrie 2023, https://www.unicef.org/media/48561/file/Young_and_Online_Children_perspectives_Dec_2017.pdf.

⁶ Ibid., 40.

⁷ Ibid., 72.

⁸ “Children’s Rights in the Digital World – For and by Young People, 5Rights Foundation”, 2, *United Nation Human Rights*, accesat la 16 octombrie 2023, https://www.ohchr.org/sites/default/files/Documents/HRBodies/CRC/5Rights_ChildrensReport_Digital.pdf.

⁹ “General comment No. 25 (2021) on children’s rights in relation to the digital environment, United Nations, Convention on the Rights of the Child”, 2-3, *United Nation Human Rights*, accesat la 16 octombrie 2023, <https://www.ohchr.org/en/documents/general-comments-and-recommendations/general-comment-no-25-2021-childrens-rights-relation>.

¹⁰ “Children’s Rights in the Digital World – For and by Young People, 5Rights Foundation”, 3.

¹¹ “General comment No. 25 (2021) on children’s rights in relation to the digital environment, United Nations, Convention on the Rights of the Child”, 9-12.

Educația și digitalul: pericole și soluții

Raportul dintre educație și digital este unul controversat. După părerea lui Manfred Spitzer, învățarea digitală presupune izolarea copilului, are o natură superficială în asimilarea de cunoștințe (învățarea lipsită de contactul direct cu profesorul, împiedică fixarea temeinică a noilor conținuturi și promovează o memorie pasivă) și, nu în ultimul rând, implică o serie de costuri suplimentare, legate de buna funcționare a aparaturii necesare. Altfel spus, “internetul și calculatorul nu ne modifică doar gândirea, memoria și atenția, ci și comportamentul social”.¹²

Acest context al învățării digitale generează o serie de simptome, precum “tulburările de memorie, de atenție și de concentrare”, “aplatizarea emoțională” și “opacitatea generală”, care subsumate definesc ceea ce Manfred Spitzer numește “demența digitală”.¹³

Pentru a depăși pericolele derivând din utilizarea mediului digital, Diane Graber militează pentru expunerea progresivă și controlată a copiilor la noile medii, în funcție de vârsta și abilitățile acestora, aplicarea celor “5 dimensiuni ale spiritului civic”: “onestitate, compasiune, respect, responsabilitate, curaj” în mediul on-line¹⁴ și totodată educarea copiilor legat de mediile digitale prin intermediul a trei programe distincte, aflate într-o gradație ascendentă din punct de vedere al complexității și discernământului: în primul rând, acela de “cetățenie digitală” (“utilizarea responsabilă și în siguranță a instrumentelor digitale”), în al doilea rând, acela de

“educație informatică” (“cum să găsim, să accesăm, să analizăm și să folosim informațiile din mediul virtual”) și în al treilea rând, acela de “educație mediatică” (“în vederea unei participări pozitive”, “presupune folosirea gândirii critice pentru a analiza mesajele media”).¹⁵

Implicarea bibliotecilor în educația copiii-adolescenți și lumea digitală

Conștientă de aportul pe care îl poate avea în educația copiii-adolescenți și lumea digitală, IFLA a realizat în anul 2021 un studiu legat de utilizarea internetului în bibliotecă de către tineri și adolescenți, focalizându-se pe trei aspecte principale: “profilul bibliotecilor și bibliotecarilor implicați”, “practicile curente din biblioteci legate de accesul la internet și siguranța copiilor și adolescenților” și “nevoile bibliotecilor și bibliotecarilor care asigură acest tip de serviciu”.¹⁶

Concluziile studiului sunt pe de o parte îmbucurătoare, în sensul că majoritatea bibliotecilor sunt conștiente de necesitatea implicării lor în educarea copiilor și adolescenților în folosirea în siguranță a internetului prin diferite programe (cum ar fi “campaniile de literație informatică, învățarea utilizatorilor cum să evalueze informația online, realizarea de materiale informative ca fluturașii, oferirea de workshopuri legate de utilizarea educativă a jocurilor online sau alte activități similare”)¹⁷, însă, pe de altă parte, este evident că mai este cale lungă în vederea atingerii unei stări ideale în ceea ce privește raportul cu mediul online, deoarece

¹² Manfred Spitzer, *Demența digitală: cum ne tulbură mintea noile tehnologii* (București, Editura Humanitas, 2020), 100.

¹³ Ibid., 8.

¹⁴ Diana Graber, *Copiii în era digitală: cum îi ajutăm să aibă o relație sănătoasă cu tehnologia* (București, Editura Niculescu, 2020), 41.

¹⁵ Ibid., 39.

¹⁶ Marianne Martens, Ph.D., Carolyn Rankin, Ph.D., Alica Kolaric, Ph.D., “IFLA Professional Report No.138. Creating

and Maintaining a Safer Online World for Children and Young Adults in Libraries: A Report on the 2021 Safer Internet Day Baseline Survey for the International Federation of Library Associations and Institutions (IFLA)”, 2023, Developed by the IFLA Library Services to Children and Young Adults Section: Safer Internet Day Working Group, 5, IFLA, accesat la 16 octombrie 2023, <https://repository.ifla.org/bitstream/123456789/2537/1/ifla-professional-report-138-en.pdf>.

¹⁷ Ibid., 3.

adesea lipsește o anumită coerență internă a întregului proces (nu există programe de instruire pentru bibliotecarii care se ocupă de aceste programe, nu există o legătură între programele oferite, nu sunt mereu bine stabilite obiectivele

programelor) și acesta nu este centrat întru totul pe nevoile copiilor și adolescenților și pe potențialul lor de dezvoltare.