

O lume fictivă creată de o tehnologie modernă de *Marcel Urs*

Trăim vremuri pe care părinții și bunicii noștri nici măcar nu și le-au imaginat. Mijloacele de comunicare și de petrecere a timpului liber s-au schimbat radical în ultimii 100 de ani. Până pe la începutul veacului XX, informația era transmisă pe cale verbală de la om la om, sau pe cale scrisă, în cazuri speciale. Astăzi se comunică direct sau informația este transmisă fulger prin intermediul mijloacelor mass-media și a internetului.

Zilele trecute am sărbătorit “Memorial Day” sau Ziua Eroilor. Nu e rău să ne sărbătorim eroii, ba dimpotrivă, aceștia trebuie respectați pentru sacrificiul lor, de dragul libertății noastre. Eu aș traduce această Memorial Day cu Ziua Amintirilor sau Ziua de Aducere Aminte. Ar trebui să existe în calendarul nostru o Zi de Aducere Aminte. Și asta pentru că suntem vânați în fiecare zi de amintiri plăcute sau mai puțin plăcute. Dacă fiecare dintre noi am așterne pe hârtie toate amintirile, Ion Creangă ar rămâne un personaj neînsemnat în istoria literaturii române.

Dar cum ne distrăm noi când nu eram înconjurați de televizoare, calculatoare sau alte născociri tehnologice ale zilelor noastre?

Plăcerea noastră era să ne jucăm mingea cu prietenii noștri sau alte jocuri care cereau un efort fizic sau psihic destul de intens. Ne făceam praștie dintr-o creangă în formă de V la care înnodam o bandă de gumă legată de o limbă de pantof. Prima bicicletă pe care am avut-o, mi-am făcut-o din bucăți. De revelion, ne confecționam “pistoale” din diuză de tractor, forțată într-o țevă de plastic pe care o îndoiam sub fomă de L și de al cărui capăt legam un cui și o bandă elastică de gumă. Pentru ca să facă zgomot cât mai mare, foloseam capete de chibrite cât mai multe. Mergeam la pescuit vara, fără undiță și prindeam peștii din apă cu mâna goală. Vara plecam de acasă de dimineată la scăldat și veneam acasă tocmai seara, “morți” de foame și mâncam prune furate din prunii de pe marginea drumului. Iar iarna mergeam la săniuș până ne degerau degetele de la picioare. Jucam hochei cu “bătele” căutate și făcute de noi. Și multe alte trăsni pe care le născoceam pentru a avea “fun”. |i sunt sigur că fiecare dintre dumneavoastră, care citiți aceste rânduri, aveți amintirile proprii. Problema care există la noi este că amintirile mor odată cu noi. Dispărem noi, dispar și amintirile.

Copiii de azi își petrec timpul liber însă cu totul altfel. Distracția lor este alta. Au alte modalități de se distra sau de avea „fun”, cum se spune pe aici. Pentru că copiii noștri, timpul le-a oferit noile tehnologii apărute în domeniu, MySpace, IM, AIM, Mesenger, YouTube, WarCraft, SecondLife etc. Dacă la începutul secolului XX, radioul se considera “descoperirea secolului”, mai târziu acesta a fost “demodat” de televizor. Televizorul este încă în topul preferințelor în ceea ce privește mijlocul de “distracție”, la egalitate cu computerul și cu alte înjghebări electronice, specifice mileniului trei ca, Sistemul de joc Xbox, Sony Playstation, Nintendo, telefonul mobil, mp3 plyers, nelipsitul Ipod și altele care sunt sunt ceva de nelipsit în viața noastră de fiecare zi.

Un nou studiu recent demonstrează că Jocurile pe calculator “produc” copii antisociale. Așadar, copiii care se joacă pe calculator minimum patru ore pe zi riscă să-și încetinească dezvoltarea creierului și să își piardă autocontrolul. Acest studiu a fost realizat de cercetătorii Universității Tohoku, din Japonia. Profesorul Ryuta Kawashima, care a fost coordonatorul studiului, spunea că, procesul de gândire solicitat de jocurile de pe calculator este prea simplu pentru a stimula zone cruciale ale creierului, ducând astfel la subdezvoltarea cerebrală și, în consecință, la probleme comportamentale antisociale, precum violența. În opinia lui Kawashima, principala amenințare reprezentată de computer nu este tendința de a stimula violența, cum se credea anterior, ci lipsa de stimulare mintală. Echipa omului de știință nipon a măsurat activitatea cerebrală a sute de tineri în timp ce jucau jocuri Nintendo, comparând rezultatele cu cele obținute de la subiecți rugați să facă exerciții aritmetice simple. Astfel s-a constatat că jocurile pe calculator nu stimulează deloc lobul frontal al creierului, o zonă care joacă un rol important în reprimarea impulsurilor antisociale și este asociată cu memorarea, învățarea și emotivitatea.

De când se nasc, copiii noștri sunt puși față în față cu un „monstru”, pe care îl numesc eu, televizorul. Nu că eu nu îl folosesc, ci dimpotrivă, pentru că sunt indignat că îmi ia prea mult din timpul rezervat vieții de familie. Ce efecte are acesta asupra copiilor noștri?

Potrivit psihologului Olivia Sgarbura, preparator universitar la Catedra de Psihologie Medicală a Universității de Medicină și Farmacie “Carol Davila” din București, filmele violente de la televizor, reclamele ori jocurile video pot fi modele negative pentru copii, stimulându-le agresivitatea fizică sau verbală. Până la vârsta de 8 ani, copilul nu este capabil să deosebească realul de fantezie. Mesajele văzute la televizor pot fi cu ușurință preluate drept comportamente normale ce aparțin lumii reale. Așa că, specialiștii în domeniu, sfătuiesc părinții să controleze conținutul programelor TV văzute de copii, să limiteze numărul de ore petrecute cu jocurile video și să le aleagă pe cele care nu au un conținut violent.

Cea mai bună metodă este abaterea atenției copilului. Părinții trebuie să exemplifice comportamentul pe care-l doresc de la copii, iar o manieră bună ar fi implicarea lor activă în jocuri cu păpuși sau animale. Un rol important îl au și poveștile clasice citite înainte de culcare. Acestea învață copilul să deosebească binele de rău și să aibă un comportament moral.

Rămâne totuși întrebarea: ne-au ușurat toate aceste invenții tehnologice viața?

Dacă numai cu vreo 50 de ani în urmă, statul pe bancă de la stradă de vorbă cu vecinul era o imagine normală, astăzi suntem izolați în casele noastre preocupați de show-urile TV sau jocurile preferate de pe calculator care ne mănâncă timpul cu orele, zilele, lunile ca apoi să ne trezim că viața trece și nu am realizat prea multe. Suntem așa de preocupați de acestea încât uităm să observăm copiii noștri care cresc și se schimbă de la o zi la alta, sau să privim la gingășia unei flori sau pur și simplu “să ascultăm cum crește iarba” cum spunea unul dintre poeții noștri.

Ce o să ne aștepte în următorii 20 de ani? Unde va ajunge societatea umană în următorul secol? Stau și mă gândesc de multe ori și nu găsesc un răspuns. La locul de muncă unde îmi petrec o bună bucată de vreme (nu lucrez în domeniul mass-media, cu toate că pentru această domeniu m-am pregătit la facultate), sunt înconjurat de oameni care trăiesc de la un salariu la altul. Printre ei sunt oameni tineri, abia trecuți de vârsta majoratului. Când îi întreb ce au făcut peste weekend sau în timpul liber, majoritatea dintre ei îți răspund că sunt preocupați de jocuri pe calculator ca War Craft, Second Life și altele.

Jocurile acestea pur și simplu le domină viața și mintea. Sunt oameni “în totă firea”, spun eu, dar preocupați la maximum de o lume fictivă în care poți să devii orice. O lume imaginară lipsită de esență și de sens. În loc să se gândească la un viitor, la o familie, la viața financiară, sau la o modalitate a unui trai mai bun, sunt dominați de aceste jocuri fără sens.

Să fie aceasta societatea de mâine? O societate fictivă care nu își cunoaște rostul în lume?