

Dr. Gordon Neufeld și Gabor Maté

Capitole noi despre creșterea copiilor în lumea digitală

Cum să ne păstrăm copiii aproape

De ce părinții trebuie să fie mai importanți decât prietenii



Revoluția digitală scăpată de sub control

Ceva foarte important s-a întâmplat de la prima ediție a acestei cărți. Privind retrospectiv, putem spune că „Păstrați-vă copiii aproape“ a prevestit, fără a putea reda o imagine completă, impactul revoluției digitale care, în anii din urmă, a ajuns să domine lumea noastră și pe cea a copiilor noștri. Impactul a fost cel puțin dureros. Descoperirile tehnologiei care au avut – și încă au – un imens impact pozitiv au generat în schimb un regres cultural. Dacă nu ne venim în fire, reverberațiile transformării digitale vor împiedica dezvoltarea normală a copiilor noștri timp de generații.

Ce s-a întâmplat? Cum să ne dăm seama de direcția în care ne-a dus revoluția digitală? Care sunt implicațiile parentingului în era digitală?

În 2010, 73% dintre adolescenți erau membri ai cel puțin unei rețele sociale online și în 2012 la nivel internațional existau un miliard de abonați Facebook. Studiile au arătat că milioane de preadolescenți sunt deja membri Facebook, deși pagina stipulează că nimeni sub 13 ani nu poate avea un cont. Adolescentul tipic trimite peste trei mii de mesaje text în fiecare lună!¹

„În ultimii 5 ani numărul de preadolescenți și adolescenți care folosesc rețelele sociale a crescut dramatic“, nota în 2011 revista *Pediatrics*. „Conform unui sondaj recent, 22% dintre adolescenți intră pe rețelele lor preferate de socializare mai mult de zece ori pe zi, și mai mult de jumătate din adolescenți intră cel puțin o dată pe zi. 75% dintre adolescenți au telefoane mobile și 25% le folosesc pentru a accesa rețelele sociale, 54% pentru a trimite mesaje și 24% pentru mesageria instant.“ Rezultatele, conchide această prestigioasă publicație, sunt îngrijorătoare: „Astfel, o mare parte a dezvoltării

sociale și emoționale a acestei generații are loc pe internet și prin intermediul telefoanelor mobile.“²

Dacă adăugăm statisticile îngrijorătoare cu privire la pornografia de pe internet, existența agresiunilor online-cibernetice și predominanța jocurilor, avem suficiente motive de îngrijorare cu privire la faptul că tinerii între 8 și 18 ani petrec în medie zece ore pe zi folosind tehnologia sub o formă sau alta.

Noi, autorii, am fost adesea abordați de către părinții îngrijorați cu privire la impactul avut de media digitală asupra copiilor; doreau să știe cum să controleze accesul copiilor la calculatoare, jocuri și alte dispozitive digitale și când să introducă tehnologia în viața copiilor. Capitolele de față au fost scrise pentru a răspunde acestor îngrijorări. Totuși, așa cum este în general situația cu parentingul, nu oferim practici și recomandări specifice. Am subliniat de nenumărate ori că parentingul nu înseamnă un set de deprinderi și comportamente, ci, mai presus de toate, o *relație*. Așa cum arată epigraful acestei cărți, dacă nu înțelegem relația, orice plan de acțiune va duce doar la conflict. Ceea ce oferim aici nu este o rețetă precisă, ci o înțelegere, o explicație, împreună cu niște instrucțiuni generale. Cum se vor aplica acestea fiecărui copil și fiecărei familii depinde de abilitatea părinților de a întreține relația necesară cu descendenții lor. Nu se pot face recomandări în funcție de vârstă – relația unui copil cu părinții și nivelul său de maturitate dictează ce anume trebuie făcut. Este inutil să sugerăm reguli rigide, cu aplicabilitate universală.

Cum să înțelegem deci impactul transformării digitale asupra vieții copiilor noștri? Determinarea conturilor unui fenomen atât de extins, în mijlocul căruia ne aflăm, seamănă cu încercarea de a determina forma unui nor care ne învăluie. Fără o înțelegere funcțională a celui mai important impuls omenesc – atașamentul – nu putem explica ce s-a întâmplat.

Atașamentul are un rol-cheie în explicarea formei pe care a luat-o revoluția digitală, iar înțelegerea orientării spre egali este necesară pentru a explica detaliile implicate. Fără o astfel de înțelegere, detaliile ne zăpăcesc. De asemenea, dacă nu apreciem centralitatea atașamentului în viața omului nu putem explica popularitatea extraordinară a mass-media și a rețelelor de socializare, dinamica agresiunilor online sau atracția seducătoare a jocurilor video și a pornografiei online – subiecte ce vor fi explorate în aceste două capitole.

Mediul cultural în care a fost scrisă cartea noastră era deja caracterizat de orientarea în creștere către egali a tinerilor, dar asta se întâmpla înainte de lansarea Facebookului și apariția Twitterului,

înainte ca jocurile video să ne preocupe copiii, înainte ca pornografia online să reprezinte 30% din activitatea pe internet și înainte ca oricine să se fi gândit că în doar câțiva ani 90% dintre copiii între 8 și 16 ani au fost deja expuși acesteia. Doctorii nu-și exprimaseră încă îngrijorarea cu privire la efectele vătămătoare pe care le are timpul petrecut în fața ecranelor asupra sănătății copiilor, nici avertismentele cu privire la dependența crescută de internet.

Lăsând pornografia la o parte, unii s-ar putea întreba: „De ce este rău pentru tineri să petreacă atât de mult timp online, căutând informații sau distracții? Chiar există o problemă aici?“

Când dispozitivele digitale de gestionare a informațiilor au apărut pentru prima dată, s-a presupus că vor fi folosite în afaceri, educație sau divertisment. Oamenii de știință au dezvoltat internetul ca rută de comunicare rapidă și eficientă a datelor complexe. Populația-țintă inițială a telefoanelor mobile a fost comunitatea oamenilor de afaceri; pentru calculatoare, a fost comunitatea școlară. Până la urmă, avem nevoie de informații pentru cercetarea științifică sau pentru a conduce o afacere, iar școala trebuie să transmită informația către elevi. În 2004 Google și-a asumat public misiunea de a organiza informațiile întregii lumi, făcându-le universal accesibile și folositoare. Era informațională a început oficial. Acesta este contextul în care le-am încredințat copiilor noștri dispozitivele digitale.