

Noua copilărie

Jordan Shapiro trăiește în Philadelphia (SUA), împreună cu cei doi copii ai săi, și este profesor la Joan Ganz Cooney Center at Sesame Workshop, precum și la Center for Universal Education de la Brookings Institution. Cursurile sale abordează problematica educației în noua lume digitală, și rolul formativ al jocurilor pe computer. De exemplu, în cursul său online „Critical Thinking with Video Games“ discută relațiile surprinzătoare dintre marile texte ale culturii occidentale și structura jocurilor digitale. A fost consultant și strateg la United States Air Force și la Thomas Edison State College. Între anii 2012 și 2017 a scris articole despre educație în revista *Forbes*. Călătorește mult, susținând conferințe despre metamorfozele educației în lumea digitală. Jordan Shapiro a mai publicat: *Buying Dharma: Reflections on Postural Yoga and Consumerism* (2011), *Occupy Psyche: Jungian and Archetypal Perspectives on a Movement* (2012), *Freeplay: A Video Game Guide to Maximum Euphoric Bliss* (2013).

JORDAN SHAPIRO

Noua copilărie

CUM SĂ NE CREȘTEM COPIII
ÎN LUMEA DIGITALĂ

Traducere din engleză
de George Chiriță



Redactor: Dionisie Pîrvuloiu
Coperta: Angela Rotaru
Tehnoredactor: Manuela Măxineanu
Corector: Cristina Jelescu
DTP: Corina Roncea, Dan Dulgheru

Tipărit la Paper Print – Brăila

Jordan Shapiro
The New Childhood. Raising Kids to Thrive in a Connected World
Copyright © 2018 by Jordan Shapiro
This edition published by arrangement with Little, Brown and
Company, New York, New York, USA
All rights reserved.

© HUMANITAS, 2021, pentru prezenta versiune românească

Descrierea CIP a Bibliotecii Naționale a României
Shapiro, Jordan
Noua copilărie: cum să ne creștem copiii
în lumea digitală / Jordan Shapiro; trad. din engleză
de George Chiriță. – București: Humanitas, 2021
Conține bibliografie
Index
ISBN 978-973-50-6929-2
I. Chiriță, George (trad.)
159.9

EDITURA HUMANITAS
Piața Presei Libere 1, 013701 București, România
tel. 021.408.83.50, fax 021.408.83.51
www.humanitas.ro

Comenzi online: www.libhumanitas.ro
Comenzi prin e-mail: vanzari@libhumanitas.ro
Comenzi telefonice: 0723.684.194

Dedicată părinților mei

*Mi-ați clădit copilăria în așa fel încât
am fost perfect pregătit pentru prezent.*

*Timeo Danaos et dona ferentes.** — VERGILIU

* „Mă tem de greci, chiar când aduc daruri“, trad. E. Lovinescu.

CUPRINS

Introducere: Platon ar fi fost <i>gamer</i>	11
PARTEA ÎNTÂI: SINELE	
Vremea noilor povești	23
Noul fel de joc	37
Noua groapă de nisip	50
PARTEA A DOUA: ACASĂ	
Noua familie	65
Noul cămin	91
Noua pubertate	115
PARTEA A TREIA: ȘCOALA	
Noul clopoțel	145
Noile arte lingvistice	169
Noile obiective ale învățării	205
PARTEA A PATRA: SOCIETATEA	
Noua empatie	235
Noua alfabetizare media	256
Noua copilărie	276
<i>Mulțumiri</i>	286
<i>Bibliografie</i>	289
<i>Indice</i>	295

INTRODUCERE

PLATON AR FI FOST GAMER*

Nu mă delectez niciodată cu jocurile video singur; stau întotdeauna pe canapea împreună cu cei doi băieți ai mei, de 10 și 12 ani. Apăsăm cu toții viguros pe console. Jocurile pe computer sunt o modalitate prin care strângem legăturile dintre noi și ne petrecem „timpul în familie“.

Ai putea crede că unul care își consumă atât de multă energie gândindu-se la jocurile pe computer precum o fac eu ar vrea să strecoare printre acestea și niște jocuri pentru adulți, cum ar fi *Bioshock*, *Fallout* sau *The Last of Us*, după ce adorm copiii. Dar eu nu fac asta. Nu mă interesează jocurile în sine. Mă interesează doar modul în care acestea aduc oamenii împreună – familiile, prietenii, comunitățile. Mă interesează aspectul cultural al jocurilor – ce înseamnă să fii *gamer* și cum ne influențează jocurile modul în care gândim lumea.

Narațiunile din jocurile video sunt fascinante. Într-un fel, sunt niște versiuni interactive ale poveștilor cu care ne delectăm la televizor sau la cinema. Au ceva de spectacol dramatic, de roman sau de poveste spusă în jurul focului. Când te gândești că aproape fiecare copil din Statele Unite ale Americii se joacă pe computer, se poate spune fără exagerare că acestea sunt forma narativă principală a secolului XXI. Cu alte cuvinte, jocurile video sunt noile povești de adormit copiii, noile basme, noua mitologie, poate chiar și noua Scriptură. Sunt cea mai proaspătă formă de comunicare scrisă și înregistrată.

* Am tradus *player* prin „jucător“ și *gamer* prin „gamer“, pentru a păstra diferența de sens (notele marcate cu asterisc aparțin traducătorului).

Comunicarea scrisă ar fi apărut – după majoritatea erudiților – în jurul secolului al XXVII-lea î.e.n. Cam tot atunci apar și cele mai vechi scrieri literare, în Mesopotamia antică. Dar cu mult timp înainte, mai mult decât ne putem imagina, poveștile treceau din generație în generație prin cuvântul rostit.

Gândește-te puțin cât de uluitoare trebuie să fi fost trecerea de la poveștile orale la cele scrise. A reprezentat o schimbare completă a modului în care oamenii antici și-au organizat comunitățile, societățile și civilizațiile. Cei care am trecut prin epoca de tranziție spre computerele personale și telefoanele inteligente credem că acest proces a fost ceva remarcabil. Am privit cum lumea așa cum o știam s-a metamorfozat cu totul atunci când rețelele de socializare și e-mailurile au devenit ceva comun. Dar asta nu înseamnă nimic, probabil, în comparație cu vremea în care a apărut limbajul scris. Este posibil să fi fost cea mai importantă schimbare tehnologică a tuturor timpurilor. Cuvântul scris le-a permis oamenilor să își reamintească și să păstreze informațiile. A făcut posibilă trimiterea unei scrisori către o persoană îndrăgită, aflată într-un loc îndepărtat. Le-a permis oamenilor să-și împărtășească cunoștințele fără să fie nevoie să se întâlnească personal. A permis mai multor generații să își transmită cunoașterea peste timp.

Grație cuvântului scris, sunt adânc impresionat când îmi duc copiii să vadă cartierul Plaka de la poalele Acropolei antice din Atena. Pășim pe aceleași străzi înguste și piețe pe unde cutreierau cândva Socrate și Platon. Acești filozofi au murit cu două milenii și jumătate în urmă și, cu toate astea, încă îi mai educă aproape zilnic pe tinerii adulți din sălile de clasă ale facultății mele. Și asta pentru că ideile lor au fost păstrate în scris. Ingeniozitatea anticilor care și-au imaginat pentru prima dată niște sisteme de limbaj simbolic este uimitoare. Cu mult înainte de telefon, internet și jocurile video, aceasta a fost o tehnologie nouă și revoluționară, care a făcut posibilă colaborarea oamenilor în moduri care transcend atât spațiul, cât și timpul.

Bineînțeles, limbajul scris – la fel ca telefoanele inteligente și tabletele – și-a avut la început criticii săi. Probabil cel mai faimos critic al scrierii a fost marele filozof Socrate. Nu credea

deloc că „un lucru cert sau evident“ poate „izvorî din ceea ce este scris“. Compara scrisul cu pictura – ceea ce ne prezintă artistul poate semăna cu obiectul din realitate, dar de fapt este doar o iluzie, înfățișată dintr-o singură perspectivă. După Socrate, pictura nu poate reprezenta experiența pentru că este statică și fixă. Nu există loc pentru investigare științifică. Nu există loc pentru empatie. Nu este interactivă. „La fel stau lucrurile și în cazul cuvântului scris“, spunea Socrate, referindu-se la elementele limbajului scris ca și cum acestea ar fi fost niște ființe autonome: „Poate vei crede că acestea vorbesc ca și cum ar gândi, dar, dacă le ceri socoteală despre ce spun, ele indică un singur lucru. Și așa e de fiecare dată“.

Din fericire, discipolul lui Socrate, Platon, s-a simțit puțin mai bine cu schimbările tehnologice; probabil ar fi fost *gamer*. Platon recunoștea importanța consemnării celor gândite de profesorul său. Și, grație faptului că a scris dialogurile lui Socrate, pot eu acum să predau ideile filozofului unor studenți, la 2500 de ani după ce au fost rostite. Platon a înțeles că limbajul scris corespunde probabil unei schimbări fundamentale în viața oamenilor. Probabil că și-a dat seama de impactul acestuia asupra modului în care muncim, ne jucăm și ne îndeplinim sarcinile de zi cu zi.

Dar oare a avut el dreptul să ignore dorința profesorului său și să pună cuvintele lui Socrate în scris? Poate că nu. S-ar putea spune că istoria a confirmat, în cele din urmă, îngrijorările lui Socrate. După cum spunea filozoful Alfred North Whitehead în secolul XX, „cea mai sigură descriere a tradiției filozofice europene este că aceasta constă dintr-o serie de note de subsol la Platon“. Cu alte cuvinte, timp de aproape 2500 de ani, nu am făcut decât să cercetăm textele lui Platon, încercând să ghicim ce spun, cu adevărat, cuvintele lui Socrate. Nimeni nu va putea fi sigur vreodată. Se publică interpretare după interpretare; se conferă doctorat după doctorat. Dar gândirea lui Socrate rămâne imposibil de surprins. De ce? Pentru că nu putem să îl întrebăm direct ce a vrut să spună. Nu putem interacționa cu scrisul. Vai, tot ce avem sunt niște cuvinte care „indică un singur lucru. Și așa e de fiecare dată“.

Touché, Socrate.

Poate că marele filozof incomod ca un tăun a avut dreptate în ceea ce privește limitările scrisului, dar nu a reușit să-i înțeleagă beneficiile. În plus, rezistența lui s-a dovedit zădărnice, pentru că trecerea de la poveștile rostite la cele scrise era inevitabilă. La fel ca tiparul, ceasul mecanic, trenul, telegraful, radioul, aparatul de fotografiat și multe alte tehnologii care au adus schimbări; când criticii au reușit să-și formuleze obiecțiile, era deja prea târziu. Societatea s-a schimbat în moduri care reclamau instrumente noi. În general, cam așa funcționează lucrurile. Gândirea umană se schimbă. Prin urmare, ajungem să construim instrumente care ne ajută să interacționăm cu lumea în acord cu noul mod de gândire.

Instrumentele nu ne folosesc, ci noi le folosim. Noi deținem controlul.

Totuși, se pare că avem o teamă atavică față de propriile creații. Revolte ale roboților. Războaie ale clonelor. Călătoriile în timp cu consecințe devastatoare. Nimic nu se compară cu un film science fiction cu dezastre, care să exprime teama că ingeniozitatea umană va duce, în cele din urmă, la crearea unor instrumente care ne vor amenința supremația. Este o poveste veche de când lumea. Frankenstein era Terminatorul secolului al XIX-lea. Misticii evrei din Praga secolului al XVI-lea spuneau povestea *Golemului*, în care un om de lut, adus la viață, terorizează comunitatea. Grecii antici îi aveau pe Dedal și Icar.

Aceste povești surprind toate aceleași tehnofobie care înconjoară în prezent jocurile video și divertismentul digital. Jurnalistul Mark Kurlansky o numește „sofismul tehnologic: ideea că tehnologia schimbă societatea“. Acelora dintre noi care trăim o schimbare tehnologică majoră ni se pare că mașinile preiau controlul asupra vieților noastre, dictând comportamente noi și schimbând felul de comunicare. Dar Kurlansky ne lămurește: „Lucrurile stau tocmai invers. Societatea dezvoltă tehnologii care vin în întâmpinarea schimbărilor ce au loc în cadrul ei. Tehnologia doar înlesnește acest proces“.

Ce înlesniri ne aduc noile tehnologii ale secolului XXI? Pe de o parte, o schimbare a felului în care ne spunem poveștile.

Mediile interactive digitale permit apariția unor moduri noi de povestire. Și, dacă ne gândim că cea mai mare parte a conținutul nostru narativ este, de fapt, numai material reciclat – figuri de stil narative repetate, cum ar fi tehnofobia de tip Frankenstein –, devine clar faptul că metodele pe care le folosim pentru transmiterea narațiunii sunt mai importante decât narațiunea însăși. Marshall McLuhan a sugerat această idee în 1960. El este cel care a scris faimoasele cuvinte „mediul este mesajul“ în cartea sa *Understanding Media: The Extensions of Man*. McLuhan a fost un specialist în teoria comunicării, interesat de „consecințele personale și sociale“ ale unei vieți trăite cu și prin instrumentele electronice. A recunoscut faptul că tehnologiile comunicării – limbajul scris, tiparul, telegraful, radioul – corespund întotdeauna unor schimbări culturale majore, nu doar în felul în care ne raportăm la experiențele noastre în lume, ci și în modul cum ne organizăm structurile economice, sociale și politice.

În această perspectivă culturală și istorică amplă, asemănătoare cu cea a lui McLuhan, am devenit interesat de problema jocurilor digitale și a viitorului copilăriei. Stăteam pe canapea și jucam noul *Super Mario Brothers* cu fiii mei, când mi-am dat seama că joaca digitală va face copilăria lor semnificativ diferită de a mea. Anii lor de formare vor fi trăiți printre ecrane: console de jocuri portabile, tablete, telefoane inteligente. Își petrec foarte mult timp în fața acestor dispozitive. Prin urmare, vor ajunge la maturitate cu un set unic de experiențe fundamentale. În cele din urmă, vor prelua frâiele lumii, gândind în feluri pe care eu nici nu le pot înțelege. Ei vor crea o lume pe care eu abia pot să mi-o imaginez.

Prin urmare, cum pot să-mi pregătesc copiii pentru un viitor pe care nu pot să mi-l imaginez? Cum pot să-i pregătesc pentru o viață trăită printre tehnologii noi? Ce înseamnă pentru fiecare persoană, familie, școală – de fapt, pentru toată umanitatea – că întregi generații de copii sunt crescute acum cu jocuri video, noul tip de poveste de adormit copiii?

Acestea sunt întrebări importante, fără răspunsuri ușoare. Dar nu sunt noi. Chiar și atunci când eram copil și jucam *Q-Bert* pe consola mea Atari 2600, aproape fiecare adult părea

să aibă o părere despre modul în care jocurile video urmau să afecteze gândirea copiilor. Cei mai mulți dintre ei erau îngrijorați. Se gândeau că prea multă expunere va afecta psihicul lor tânăr și fragil în mod negativ. Adulții anilor '80 considerau că ecranele și jocurile vor face creierul copiilor să putrezească și ne vor corupe fibra morală.

Sunt aproape sigur că se înșelau. Orez petrecute în fața ecranelor nu au făcut nimic să putrezească și nu au corupt nimic. Însă teama lor era de înțeles. Era simpla tehnofobie. Schimbarea instrumentelor pe care le folosim ne dă peste cap rutina. Noile dispozitive ne călăuzesc înspre un viitor nefamiliar și, prin urmare, înfricoșător. Vor exista întotdeauna oameni care văd noul ca pe o amenințare a stării de fapt. Așa a fost întâmpinată mereu inovația autentică.

Să ne gândim la tiparul lui Gutenberg, care a făcut posibilă distribuția Bibliei lui Martin Luther, tradusă din greaca veche/ebraică în germana clasică. Privind în urmă, din perspectiva secolului XXI, vedem originile mass-mediei moderne. Îi suntem recunoscători lui Gutenberg pentru că a standardizat și democratizat distribuția cunoștințelor și a informației. Considerăm invenția lui un moment astral în istorie, care a descentralizat puterea și a condus la o libertate și o egalitate sporite, precum și la crearea democrației moderne. Dar trecem complet cu vederea consecințele negative ale tiparului. Uităm că scrisul i-a făcut pe oameni să aibă o relație mai personală și mai independentă cu ideile. După cum explică criticul cultural Mark C. Taylor: „Cultura orală a fost mult mai comunitară decât cultura scrisă; odată cu tiparul și introducerea cititului, oamenii au putut să se închidă în propriul sine“. Oamenii care trăiau în secolul al XVI-lea opuneau rezistență față de schimbare. „Insistând asupra solitudinii și izolării ca rezultate ale lecturii, unii critici timpurii ai tiparului se aseamănă cu părinții din zilele noastre care își fac probleme legate de copiii lor care stau singuri în fața ecranelor computerelor sau ale dispozitivelor mobile, jucându-se și trimițând mesaje text prietenilor cu care se văd rar sau chiar deloc.“ Este aproape amuzant cât de multe au în comun părinții secolului XXI cu defăimătorii lui Gutenberg.

Adulții din zilele noastre intră în panică și se frământă când se gândesc la Snapchat, Twitter, Facebook, Discord, YouTube sau alte platforme digitale de azi, care reușesc să seducă imaginația copiilor și adolescenților. Aproape în fiecare dimineață, când deschid aplicația de știri de pe telefon, găsesc un studiu proaspăt, un editorial sau un interviu cu un expert care speculează pe tema impactului tehnologiilor cu ecran digital.

Și eu am fost acest specialist. În calitate de invitat la sute de emisiuni radio, am ascultat părinți, profesori și educatori îngrijorați care sunau și puneau întrebări. Îngrijorarea lor era asemănătoare cu cea a tehnofobilor îngrijorați din secolele trecute. Erau preocupați de modul în care jocurile pe computer digitală profanează copilăria, producând daune neurologice, stricând vederea, creând o epidemie de obezitate, declanșând depresii și ținându-ne copiii închiși în casă. Își pierd copiii noștri capacitatea de reflecție și de introspecție? Viteza și ușurința comunicării digitale îi împiedică să poarte o conversație firească? Învăță să se închidă în sine ca un computer care face *log off*, în loc să-și rezolve constructiv conflictele de zi cu zi? Emoticoanele și *tweet*-urile de 280 de caractere vor submina alfabetizarea? Accesul facil și rapid la diverși stimuli interactivi și constanți vor diminua capacitatea generațiilor viitoare de a gândi critic?

Răspunsul la toate aceste întrebări este nu. Aceste îngrijorări sunt predictibile și devenite deja clișee. Dar, cu toate acestea, înțeleg de ce își fac probleme unii adulți. Întreaga enciclopedie, jocurile, cinematograful și telefonul fix au fost înghesuite într-un dispozitiv care se poate ține într-o mână și purta în buzunar, iar adulții se simt neajutorați. Văd că învățarea, joaca, divertismentul și întâlnirile s-au schimbat în mod dramatic și dau vina pe tehnologie. Dar nu este nevoie să dăm vina pe cineva sau ceva. Copilăria se reconfigurează și se adaptează la noile contexte.

Singura problemă este că adulții nu o pot înțelege și nu știu cum să-și îndrume copiii.

Se găsesc la o răscruce de drumuri – mai rău, la o intersecție multidirecțională neliniară. Nu există nici o hartă, nici un precedent, iar modelele de trafic sunt nefamiliare. Părinți și