"AUTISTUL VIRTUAL" CA PROVOCARE PSIHOLOGICĂ

"VIRTUAL AUTISM" AS A PSYCHOLOGICAL CHALLENGE

Adina PLĂTICĂ, dr., conf.univ.

Universitatea de Stat din Taraclia "Gr. Țamblac", or. Taraclia

ORCID ID: 0009-0002-2412-7383

REZUMAT: *Digitalizarea este una dintre tendințele cele mai semnificative ale contemporaneității, afectând toate domeniile vieții sociale și reconfigurând interacțiunile umane și modelele culturale. Efectele negative includ dezvoltarea "autismului virtual", o tulburăre asociată expunerii excesive la mediul digital, care prezintă simptome similare cu autismul clasic. Expunerea îndelungată la ecrane pot afecta dezvoltarea psihologică și socială a copiilor, interferând cu dezvoltarea cognitivă și a abilităților de comunicare. De asemenea, digitalizarea transformă profund gândirea, promovând o formă superficială de procesare a informațiilor. Recomandăm o abordare care să încurajeze o utilizare echilibrată a tehnologiei, pentru a preveni efectele negative asupra sănătății mentale.*

Cuvintele-cheie: *autismul virtual, schimbări sociale, comportamente reglementate, expunere virtuală, autocontrol, igienă digital, socializare autentică*

ABSTRACT: *Digitalization is one of the most significant trends of contemporary life, impacting all areas of social life and reshaping human interactions and cultural models. Negative effects include the development of "virtual autism," a disorder associated with excessive exposure to the digital environment, displaying symptoms similar to classic autism. Prolonged screen time can affect the psychological and social development of children, interfering with cognitive development and communication skills. Furthermore, digitalization profoundly alters thinking, promoting a superficial form of information processing. A balanced approach to technology use is recommended to prevent negative effects on mental health.*

Keywords: *virtual autism, social changes, regulated behaviors, virtual exposure, self-control, digital hygiene, authentic socialization*

Digitalizarea reprezintă una dintre cele mai semnificative tendințe ale contemporaneității, configurând fără echivoc conturul viitorului societății umane. Acest fenomen poate fi definit ca un proces sistemic de integrare a tehnologiilor informaționale în toate domeniile vieții sociale, transformând profund structurile și dinamica acestora. Digitalizarea nu este doar o etapă a progresului tehnologic, ci constituie un catalizator pentru schimbări sociale de amploare, reconfigurând fundamental interacțiunile sociale și modelele culturale. Comparativ cu revoluțiile tehnologice anterioare care a avut implicații de mare anvergură asupra organizării economice și sociale, digitalizarea pare să genereze schimbări mai profunde și mai imediate, atingând toate dimensiunile vieții sociale. Influențele digitalizării se resimt nu doar la nivelul producției materiale și economiei globale, ci și la nivelul structurilor cognitive și psihologice ale indivizilor, afectând procesele de formare a conștiinței, identitatea socială și relațiile interpersonale.

Copilul este o personalitate în curs de dezvoltare, aflată în proces de formare a unei identități și a unei atitudini conștiente față de sine și față de ceilalți. În acest proces, copilul întâmpină conflicte și crize de adaptare în raport cu adulții, caracterizate de multe norme și restricții. Mediul online oferă oportunități de evitare a acestor reguli, prin reducerea restricțiilor sociale, ceea ce generează o percepție a unei permisiuni nelimitate și facilitează dezvoltarea unor comportamente mai puțin reglementate, afirmă Баллонов И.М. [1, p. 29]. Mediul virtual nu stimulează în mod adecvat participarea activă și interactivă în procesul de învățare, ci, din contră, promovează o experiență predominant pasivă pentru funcționarea cognitivă umană.

Studiile sugerează că, după o expunere prelungită la conținut virtual, copiii manifestă o tendință crescută de a rămâne într-o stare de pasivitate, ceea ce influențează negativ implicarea lor în explorarea și înțelegerea lumii reale. Conform cercetărilor realizate de Gheorghe V., Criveanu N. și Drăgulinescu A. [2], expunerea excesivă la medii virtuale este asociată cu o diminuare a capacității de a imagina și crea jocuri, alături de o reducere a dinamismului mental.

Expunerea prelungită a copiilor la mediul virtual interferează cu oportunitățile de stimulare a limbajului, gândirii critice și reflecției prin interacțiuni dialogice oferite de mediul familial sau de alte contexte sociale umane. Stimulii auditivi și vizuali prezenți în interacțiunea cu dispozitivele digitale sunt adesea de o intensitate ridicată și se succed cu o viteză care depășește capacitatea de procesare cognitivă a copiilor aflați în dezvoltare. Această suprasolicitare cognitivă poate conduce la inhibarea semnificativă a anumitor procese mentale esențiale și la o dezvoltare deficitară a unor regiuni neuronale implicate în funcții precum autocontrolul, gândirea analitică sau interacțiunea socială. În timp, copiii pot deveni dependenți de stimulii artificiali din mediul virtual, dezvoltând o tendință de a evita explorarea și înțelegerea profundă a lumii reale, preferând senzațiile imediate și superficiale [3, p. 966].

Jocurile pe calculator au devenit subiecte centrale de conversație între copii, contribuind la stabilirea unor relații interpersonale specifice acestei generații. Cu toate acestea, caracterul extrem de captivant al ecranelor face dificilă redirecționarea atenției copilului către alte activități, ceea ce poate duce la o dependență comporta-

mentală față de acestea. Această dependență contribuie la izolarea copilului de interacțiunile sociale directe, atât de importante pentru dezvoltarea abilităților de comunicare și limbaj. În plus, stimulii vizuali și auditivi intenși, caracterizați de zgomot și lumini puternice, pot declanșa reacții emoționale negative, pe care copiii adesea nu au capacitatea de a le gestiona eficient. După părerea lui Bălan C. [4, p. 327], aceste stări emoționale pot favoriza apariția comportamentelor agresive și violente, având un impact semnificativ asupra dezvoltării socio-emoționale a copilului.

Deoarece sistemele neuronale ale copiilor sunt în plină formare, conexiunile sinaptice se dezvoltă ca răspuns la efortul și implicarea în activități mentale active. Expunerea timpurie la mediul televizat și asocierea acestuia cu plăcerea vizionării pot reprezenta un factor de risc semnificativ pentru dezvoltarea unor abilități cognitive deficitare. Creierul, similar celorlalte părți ale corpului, necesită o „hrană" adecvată pentru a se dezvolta armonios. Această „hrană" constă în stimuli externi primiți prin intermediul organelor de simț, dar și în experiențe de mișcare activă, care sunt esențiale mai ales în primii ani de viață. Conform teoriei dezvoltării cognitive, etapa cuprinsă între 0 și 2 ani, cunoscută drept etapa senzorio-motorie, este caracterizată de o serie de reacții reflexe precum suptul, lovirea și prinderea. În această perioadă, copilul începe să integreze informațiile senzoriale – vizuale, auditive și tactile – cu abilitățile motorii emergente. Prin astfel de activități, copilul învață să coordoneze mișcarea ochilor cu percepția imaginilor, observând, de exemplu, cum propriile mâini și picioare interacționează cu obiectele din jur. Aceste procese contribuie la dezvoltarea conștiinței de sine și a capacității de a înțelege existența mediului extern, precum și abilitatea de a interacționa activ cu acesta [4, p. 325].

Conform cercetărilor descrise de Rongmei M. A. [5], copiii cu o expunere ridicată la ecrane pot manifesta comportamente problematice, cum ar fi hiperactivitatea, dificultăți de concentrare și schimbări de dispoziție. Deprivarea senzorio-motorie și socio-afectivă, asociată în anumite circumstanțe cu o predispoziție genetică, după Robinson E. B. [6, p. 553], poate, prin intermediul mecanismelor epigenetice, să favorizeze dezvoltarea unui profil neurologic similar celui observat la copiii diagnosticați cu tulburări din spectrul autist.

Cercetările recente evidențiază o relație bidirecțională între timpul petrecut pe ecran și simptomele tulburărilor din spectrul autist. Studiile realizate de Aishworiya, R., Magiati, I., Phua, D., și colaboratorii lor [7, p. 362] explorează această legătură complexă, sugerând că utilizarea excesivă a dispozitivelor digitale poate amplifica simptomele tulburărilor din spectrul autist, în timp ce aceste simptome, la rândul lor, pot determina o creștere a timpului petrecut în fața ecranelor. Rezultatele subliniază necesitatea înțelegerii factorilor care întrețin acest cerc vicios, oferind o bază pentru dezvoltarea unor intervenții mai eficiente și personalizate.

Zamfir M. [3, p. 954] a introdus termenul de „autism virtual" pentru a descrie o condiție caracterizată prin manifestări simptomatice similare celor observate la copiii cu tulburări din spectrul autist clasic. Totuși, utilizarea acestui termen poate aduce și conotații negative asociate cu diagnosticul de tulburări din spectrul autist, incluzând percepții legate de comportamente anormale persistente, dificultăți de limbaj, afecti-

ve și cognitive, precum și impactul negativ asupra calității vieții atât pentru copil, cât și pentru îngrijitori. Aceste percepții subliniază cerința unui sprijin pe termen lung și perspectiva unei recuperări limitate, ceea ce poate amplifica anxietatea și stigmatizarea asociate. Posar A. și Visconti P. [8, p. 208] afirmă că termenul de „autism virtual" este utilizat doar pentru a descrie un set de simptome, precum întârzieri de limbaj, dificultăți în atingerea reperelor sociale, atenție deficitară și alte caracteristici similare celor observate în tulburările din spectrul autist. Denumirea reflectă în mod direct etiologia propusă, legată de consumul excesiv de medii virtuale, și poate juca un rol important în creșterea gradului de conștientizare în rândul părinților și îngrijitorilor cu privire la riscurile asociate expunerii prelungite la ecrane în primii ani de viață. Acest aspect poate contribui la implementarea măsurilor preventive și la identificarea timpurie a semnelor comportamentale, facilitând accesul la intervenții timpurii.

Distincția între autismul clasic și cel virtual necesită analiza factorilor etiologici implicați în dezvoltarea acestor tulburări psihologice, susține Гуторович О.В. [9, p. 168]. În cazul autismului clasic, afectarea și subdezvoltarea neurologică sunt determinate preponderente de factori biologici endogeni. În schimb, „autismul virtual" este declanșat de factori externi, în special expunerea prelungită la medii virtuale, care interferează cu dezvoltarea neurocognitivă. Conform lui Zamfir [3, p. 967] simptomele sunt aproape perfect suprapuse, incluzând lipsa reciprocității sociale, absența contactului vizual, întârzierea sau lipsa dezvoltării limbajului, precum și dificultăți în realizarea jocului – în special a jocului social și simbolic, în care copilul pretinde că este ceva sau cineva. De asemenea, sunt prezente comportamente stereotipice și repetitive, care este un alt aspect comun între cele două forme de manifestare.

Este relevant să subliniem că fenomenul „autismului virtual" nu afectează exclusiv copiii, ci poate avea implicații și asupra adulților. Курпатов А.В. [10] a evidențiat acest aspect în lucrările sale, argumentând că este eronat să presupunem că doar copiii sunt vulnerabili la influențele lumii digitale, în timp ce adulții ar fi imuni la acest fenomen. Autorul subliniază că gândirea umană este, prin natura sa, profund socială, iar interacțiunea directă cu ceilalți reprezintă o trăsătură fundamentală a speciei umane. Cu toate acestea, lumea digitală perturbă această dimensiune esențială a gândirii prin înlocuirea interacțiunilor sociale autentice cu medii virtuale. Această schimbare contribuie la erodarea caracterului social al cogniției, favorizând apariția fenomenului denumit „autismului virtual". În acest context, este necesară o înțelegere aprofundată a modului în care digitalizarea influențează structura și funcționarea gândirii atât la copii, cât și la adulți.

Ефремов О.А. [11, p. 36] afirmă că, transformările recente în structura și caracteristicile gândirii nu indică apariția unui nou tip de gândire, ci emergența unor fenomene psihice specifice care integrează diferite componente cognitive preexistente. Aceste inovații nu înlocuiesc gândirea rațional-logica tradițională, ci coexistă cu aceasta într-o relație complexă și adesea conflictuală. Грекова А.А. [12, p. 31], scrie că aceste schimbări presupun trecerea de la gândirea analitică și sistemică, specifică „civilizației textului", la o formă de gândire denumită „clip". Gândirea „clip" este caracterizată prin dificultatea de a procesa informația prezentată în format narativ și printr-o

adaptare la un stil de consum informațional rapid, superficial, asemănător „fast-food-ului" informațional. În această paradigmă, creierul persoanelor aparținând „civilizației imaginilor vizuale" devine mai eficient în navigarea unui volum mare de informații, în identificarea rapidă a datelor esențiale și în procesarea lor. Totuși, acest tip de gândire, deși flexibilă și capabilă să abordeze informația din multiple perspective, poate fi lipsit de profunzime analitică și de capacitatea de a integra material complex într-un mod sistematic. Astfel, noul mod de gândire se distinge prin trăsături precum rapiditatea procesării, flexibilitatea și multidimensionalitatea, dar ridică întrebări cu privire la pierderea unor abilități cognitive tradiționale.

În baza spuselor anterior Грекова А.А. [12, p. 34] afirmă că, retragerea în realitatea virtuală favorizează apariția unui disconfort psihologic în contextul interacțiunilor directe cu alte persoane. Acest fenomen este asociat cu o diminuare a nevoii de comunicare față în față, care se explică prin lipsa formării unei percepții profunde asupra valorii unei persoane concrete. Totodată, se observă o absență a dorinței de a explora și înțelege lumea interioară a celorlalți, ceea ce limitează dezvoltarea relațiilor interpersonale autentice și a empatiei. Acest efect subliniază impactul profund al mediilor virtuale asupra dimensiunilor socio-emoționale ale funcționării psihologice.

Având în vedere impactul semnificativ al fenomenului cunoscut drept „autism virtual" asupra dezvoltării cognitive și socio-emoționale, prevenirea acestuia devine o prioritate la nivel societal. În acest context, este importantă promovarea unui concept de „igienă digitală", care să includă reguli clare și ghiduri pentru utilizarea responsabilă a tehnologiilor digitale. În baza spuselor de Гуторович О. В. [9, p. 171] spre deosebire de autismul clasic, „autism virtual" prezentă un potențial de remediere mai mare, datorită naturii reversibile a influenței factorilor declanșatori.

După cum afirmă John Bowlby [13], petrecerea unui timp îndelungat de către o persoană aflată în dezvoltare în spațiul virtual poate avea un impact negativ semnificativ asupra formării relațiilor interpersonale. Această expunere poate împiedica dezvoltarea unor legături caracterizate de apropiere, atașament, înțelegere reciprocă și încredere, aspecte esențiale pentru sănătatea emoțională și socială. Lipsa acestor relații autentice poate compromite capacitatea individului de a construi conexiuni stabile și de susținere în viața reală. Un aspect important al acestui demers constă în menținerea relațiilor interpersonale autentice și în susținerea unei comunicări sănătoase. Tehnologiile digitale nu ar trebui să înlocuiască interacțiunile sociale directe, ci să fie utilizate ca instrumente menite să sprijine dezvoltarea abilităților umane și să răspundă nevoilor reale ale indivizilor. În absența unui echilibru între utilizarea tehnologiei și menținerea relațiilor sociale tradiționale, există riscul de dezumanizare, ceea ce ar putea compromite însăși esența naturii umane. Prin urmare, educația și conștientizarea publicului cu privire la utilizarea rațională a tehnologiei sunt imperative pentru a asigura o dezvoltare armonioasă a indivizilor și a societății.

În viziunea lui Овчаренко А.Г. [14, p. 297], dezvoltarea în contextul unei digitalizări totale nu presupune pierderea competențelor sociale, ci mai degrabă absența condițiilor necesare pentru formarea și consolidarea acestora. Mediul digital contemporan este descris ca un mediu deficitar și simplificat, care nu oferă oportunități

adecvate pentru dezvoltarea deplină a competențelor sociale și personale. Aceasta se datorează lipsei unui contact psihologic complex și profund cu ceilalți, precum și absenței unei interacțiuni sociale autentice și variate.

Experiența socială dobândită în spațiul digital este caracterizată de monotonie, dată de un spectru limitat de situații sociale și de un mediu excesiv de controlat și previzibil. În acest mediu, tinerii dezvoltă un sentiment de siguranță datorită înțelegerii legilor și regulilor care guvernează funcționarea acestuia. Totuși, această familiaritate cu mediul digital nu se transferă și în realitatea fizică, unde interacțiunile sociale sunt mai complexe, imprevizibile și necesită un spectru mai larg de competențe și strategii comportamentale. În acest sens, mediul virtual poate limita dezvoltarea unei socializări autentice și variate, influențând astfel negativ potențialul de adaptare și integrare în realitatea non-virtuală.

Potrivit lui Овчаренко А. Г. [14, p. 299], mediul digital se caracterizează prin absența unor sarcini complexe care să stimuleze dezvoltarea abilităților sociale, a creativității sau a capacității de a gestiona situații de incertitudine și de a asuma riscuri. În acest mediu, nu sunt solicitate calități personale esențiale, precum activitatea, adaptabilitatea, autonomia sau adecvarea. Această lipsă de provocări contribuie la un deficit în formarea competențelor necesare la nivelul personalității, limitând astfel dezvoltarea unor trăsături esențiale pentru funcționarea socială și personală într-un mediu complex și imprevizibil. În acest sens, Яковлева Е.П. și Ефремова Н.А. [15, p. 107] indică necesitatea dezvoltării abilităților de comunicare și creativitate, împreună cu capacitatea de a învăța continuu și de a se adapta noilor condiții. Integrarea în patrimoniul cultural și promovarea unei viziuni armonioase asupra diversității culturale contribuie la formarea unei perspective globale și echilibrate. De asemenea, pregătirea pentru dialog și cooperare, alături de stimularea nevoii de autodezvoltare și autoperfecționare, reprezintă aspecte esențiale în procesul de socializare a tinerilor. În acest context, tinerii sunt încurajați să inițieze și să dezvolte proiecte cu impact social, să se implice în activități de interes public și să contribuie la diverse domenii, precum știința, arta, sportul și educația, toate acestea contribuind la consolidarea unei generații capabile să integreze valorile tradiționale cu competențele necesare pentru a face față transformărilor tehnologice și sociale.

Analizând transformările observabile în diverse forme de conștiință și comunicare, deși recunoaștem preocupările exprimate de numeroși cercetători, nu considerăm necesar să adoptăm o perspectivă apocaliptică. Progresul trebuie înțeles ca un fenomen relativ, care implică inevitabil pierderi odată cu fiecare avans. Totuși, aceste pierderi sunt însoțite de noi oportunități, reprezentând, în multe cazuri, costul evoluției sociale și tehnologice. O evaluare obiectivă a acestor schimbări necesită integrarea perspectivei funcționale asupra noilor forme de conștiință și comunicare, în raport cu condițiile emergente ale contextului actual. Utilizarea unor criterii tradiționale pentru a evalua această nouă realitate devine nejustificată dacă nu ținem cont de modificările fundamentale din mediul social și tehnologic. Prin urmare, nu doar că este necesar să studiem această „nouă realitate," dar se impune și dezvoltarea unei metodologii inovatoare care să permită analiza și înțelegerea adecvată a dinamicii complexe pe care aceasta o implică.

Referințe bibliografice:

1. БАЛЛОНОВ И.М. Компьютер и подросток. М.: Эксмо, 2002.- 245 с.
2. GHEORGHE, V., CRIVEANU, N., DRĂGULINESCU, A. (2008). Efectele micului ecran asupra minții copilului. Prodromos.
3. ZAMFIR, M. T. (2018). The consumption of virtual environment more than 4 hours/day, in the children between 0-3 years old, can cause a syndrome similar with the autism spectrum disorder. Journal of Romanian literary studies, (13), 953-968.
4. BĂLAN, C. (2018). Virtual autism and its effects on the child's evolution. Scientific Research & Education in the Air Force-AFASES.
5. RONGMEI, M. A. (2023). Virtual Autism in Children: A Comprehensive Review.
6. RobiNSON, E. B., ST POURCAIN, B., ANTTILA, V., KOSMICKI, J. A., BULIK-SULLIVAN, B., GROVE, J., DALY, M. J. (2016). Genetic risk for autism spectrum disorders and neuropsychiatric variation in the general population. Nature genetics, 48(5), 552-555.
7. AISHWORIYA R, MAGIATI I, PHUA D, et al. Are There bidirectional influences between screen time exposure and social behavioral traits in young children?. J Dev Behav Pediatr, 2022 Aug; 43(6): 362.
8. POSAR A, VISCONTI P. Long-term outcome of autism spectrum disorder. Turk Arch Pediatr Pediatri Arş, 2019 Dec 25; 54(4): 207–212.
9. ГУТОРОВИЧ, О. В. (2020). Проблема цифрового аутизма. In Всероссийский педагогический форум (pp. 167-174).
10. КУРПАТОВ, А. (2018). Чертоги разума. Убей в себе идиота!. Litres. – 330 с.
11. ЕФРЕМОВ, О. А. (2023). Месседжерная коммуникация и клиповое мышление в условиях цифровизации. Философия и общество, (1 (106)), 23-41.
12. ГРЕКОВА А.А. Особенности мышления представителей "цифрового поколения" // Вестник ЮУрГУ. Серия: Психология. – 2019. – №1. 28-38
13. БОУЛБИ Дж. Привязанность. М.: Гардарики, 2003. 447 с.
14. ОВЧАРЕНКО, А. Г. (2021). Цифровая аутизация молодежи в современной реальности. In Современная реальность в социально-психологическом контексте-2021 (pp. 295-301).
15. ЯКОВЛЕВА, Е. П., ЕФРЕМОВА, Н. А. (2022). Виртуальная зависимость молодежи в условиях цифровой трансформации. Вестник Северо-Восточного федерального университета им. МК Аммосова. Серия: Педагогика. Психология. Философия, (4 (28)), 97-108.