Χρόνος για πέταμα: Το νέο ψηφιακό χάσμα

Γιώργος Μιχούλης dai16067.

1) Η τεχνολογία πληροφοριών στην σύγχρονη κοινωνία δημιουργεί με πολλούς τρόπους τις διάφορες κοινωνικοοικονομικές ανισότητες. Αρχικά οι επιστήμονες πίστευαν ότι, το οικονομικό χάσμα αναμεσά στις διάφορες κοινωνικές κάστες θα μεγεθύνονταν από την νέα τεχνολογία πληροφοριών διότι , οι πιο εύποροι θα είχανε συνεχής πρόσβαση σε αυτά. Όμως οι μελέτες που έγιναν έδειξαν ότι τα άτομα που προέρχονται από κατωτέρα κοινωνικά στρωματά και χρησιμοποιούσαν τα πολυμέσα ενίσχυαν το νέο ψηφιακό χάσμα που δημιουργήθηκε. Για παράδειγμα μια μελέτη που έγινε από το ίδρυμα Kaiser Foundation κατέγραψε ότι οι ανήλικοι αφιερώνανε περισσότερο χρόνο στα πολυμέσα από τι παλιότερα και μάλιστα μπορεί να παραμελούσανε κάποιες δραστηριότητες τους, για να εξοικονομήσουν και άλλο χρόνο, οπού θα αφιερωθεί στα πολυμέσα ( όπως τα έξυπνα κινητά , το internet, ο Η/Υ κλπ.). Σε αυτήν βέβαια την εκτεταμένη χρήση των πολυμέσων για ψυχαγωγία βοήθησαν τα έξυπνα κινητά, κατά τα οποία ο χρήστης θα μπορούσε οπουδήποτε και αν βρίσκετε να συνδέετε με το internet και τα πολυμέσα γενικά. Ακόμα μια μελέτη έχει αποδείξει ότι το χάσμα αναμεσά στα παιδιά των φτωχότερων και των πλουσιότερων έχει αυξηθεί με την ενασχόληση του με τα πολυμέσα, και αυτό γιατί, δεν υπάρχει επαρκείς γονική εποπτεία , οπότε τα παιδιά τα οποία δεν είχανε μάθει κανόνες για την χρήση και τα ωράρια των πολυμέσων ξοδεύαν πολύ περισσότερο χρόνο σε αυτά από τι αλλά που είχαν μάθει. Επίσης επεκτάθηκε και η ανισότητα στα παιδιά των φυλετικών μειονοτήτων και αυτό οφείλετε κυρίως στην χρήση της τηλεόρασης. Τέλος έχει αποδειχθεί ότι υπάρχουν σημαντικές διάφορες στους ακαδημαϊκούς βαθμούς των ατόμων που χρησιμοποιούσαν πολύ εντατικά τα πολυμέσα σε σχέση με αυτούς που δεν τα χρησιμοποιούσαν τόσο συχνά, μάλιστα αποδείχθηκε ότι τα άτομα της πρώτης κατηγορίας έπαιρναν μέτριους με κακούς βαθμούς , ανάλογους με το ¼ των ατόμων της δεύτερης κατηγορίας.

### 2) Το νέο ψηφιακό χάσμα είναι δύσκολο να εξαλειφθεί από την σύγχρονη τεχνολογία γιατί εκτός του αλλού ότι αυτή την δημιούργησε, έχει αυξηθεί σε μεγάλο βαθμό και ίσως έχει ξεφύγει από τον έλεγχο των ανθρώπων. Ήδη στον 21ο αιώνα τα τεχνολογικά μέσα και τα πολυμέσα διατίθενται στο καταναλωτικό κοινό σε σχετικά φθηνές τιμές, οπότε και οι πιο φτωχοί να έχουνε πρόσβαση σε αυτά. Αυτό όμως σημαίνει ότι, απαίδευτοι νέοι απορροφούνται από την νέα τεχνολογία και αλλοτριώνονται εντέλει. Συγκεκριμένα ο χρόνος που αφιερώνουν οι νέοι στα πολυμέσα για ψυχαγωγία και διασκέδαση. Ακόμα πιο συγκεκριμένα νέοι 8 έως 18 ετών έχουν δικό τους κινητό σε ποσοστό 66% και αφιερώνουν 7 ώρες και 38 λεπτά καθημερινά για να ασχοληθούν με πολυμέσα ̇ εκτός αυτού όμως ‘’ κλέβουν’’ χρόνο από τα υπόλοιπα καθήκοντα τους(της τάξης των 2 ωρών), για να τον αφιερώσουν στην διασκέδαση τους μέσω των πολυμέσων. Αυτό το γεγονός οφείλετε κυρίως διότι οι ίδιοι οι γονείς δεν θέτουν όρια και κανόνες στην διαχείριση των πολυμέσων στα παιδιά τους, οπότε και αυτά ανεξέλεγκτα σπαταλάνε τον χρόνο τους σε αυτά. Άλλες μελέτες έδειξαν ότι τα παιδιά των εγχρώμων κα ισπανοφώνων οικογενειών αφιερώνουν 13 ώρες την ημέρα στα πολυμέσα ενώ τα παιδιά των λευκών οικογενειών μόλις 8 ώρες και 36 λεπτά και αυτό οφείλετε κυρίως ,στην τηλεόραση ̇ όπως επίσης ότι οι φοιτητές που ασχολιόντουσαν 16 ώρες την ημέρα με τα πολυμέσα είχανε κακούς με μέτριους βαθμούς δηλαδή ποσοστό ίσο με το ¼ των φοιτητών που ασχολιόντουσαν πολύ λιγότερες ώρες. Έτσι λοιπόν μπορούμε ευκολά να συμπεράνουμε ότι, το φαινόμενο του ψηφιακού χάσματος έχει πάρει αρκετά μεγάλες διαστάσεις , καθώς εκατομμύρια νέοι έχουνε εξαρτηθεί από τα πολυμέσα και οι γονείς τους δεν είχαν αντιμετωπίσει παρόμοιες καταστάσεις στην εποχή τους οπότε και δεν μπορούνε να το αντιμετωπίσουνε με κάποιον τρόπο που να ξέρουνε. Καταλήγουμε στο ότι η τεχνολογία δεν είναι αρκετή για να μπορέσει αν εξαλειφθεί το ψηφιακό χάσμα και δύσκολα θα καταπολεμηθεί μιας δισεκατομμυρίων επιχειρήσεις βασιστήκαν πάνω σε αυτό.

3) Το νέο ψηφιακό χάσμα στις μέρες μας είναι αρκετά σοβαρό. Αυτό είναι κυρίως λόγο του ότι έχει αποκτήσει πολύ μεγάλες διαστάσεις. Από μελέτες έχει εξακριβωθεί ότι νέα παιδιά καταναλώνουν καθημερινά 10 ώρες την ημέρα μπροστά από μια οθόνη ( υπολογιστή, τηλεόραση, έξυπνο κινητό κλπ.) και μάλιστα σε ειδικά αυξημένο ποσοστό, 66% αυτών έχουνε δικό τους κινητό και 76% αυτών MP3 player. Ακόμα το ψηφιακό χάσμα είναι ένα φαινόμενο που επιβαρύνει τις ήδη επιβαρυμένες και καταπονημένες μειονότητες όπως τα φτωχότερα κοινωνικά στρωματά και τους εγχρώμους ή ισπανόφωνους στην Αμερική. Αυτό σημαίνει ότι οι φυλετικές και κοινωνικές ανισότητες ακόμα περισσότερο οξύνουν, πιο συγκεκριμένα έχει παρατηρηθεί ότι οι φτωχότερες οικογένειες χρησιμοποιούν περισσότερο χρόνο τα πολυμέσα και ότι οι έγχρωμοι ή ισπανόφωνοι στην Αμερική χρησιμοποιούν 13 ώρες την ημέρα τα πολυμέσα, διότι δεν υπάρχει επαρκείς παιδεία για να τους καθοδηγήσει στην σωστή ,μετριασμένη χρήση των πολυμέσων.  Από όσα εκθέσαμε παραπάνω, εξάγεται το συμπέρασμα ότι αυτοί τελικά που επηρεάζονται περισσότερο είναι οι μειονότητες και οι ευπαθείς ομάδες, και εκτός του ότι πρέπει καθημερινά να αντιμετωπίζουνε τα διαφορά εμπόδια της καθημερινότητας τους ( bullying ,ρατσισμός, κοινωνικός και κρατικός παραγκωνισμός) , έχουνε και το νέο ψηφιακό πρόβλημα που έρχεται και τους αλλοτριώνει σε πολύ μεγάλο βαθμό.

Πέρα όμως του ότι το ψηφιακό χάσμα επηρεάζει τις ευπαθείς ομάδες, επηρεάζει και την πλειονότητα του κόσμου σε νευρικό επίπεδο. Πιο συγκεκριμένα μελέτες έχουν αποδείξει ότι η ψηφιακή τεχνολογία έχει βλάψει την ικανότητα του ανθρώπου να σκεφτείτε με διαύγεια και να ετάιζε με προσοχή. Αυτό συμβαίνει διότι τα πολυμέσα δίνουν την δυνατότητα στον άνθρωπο να κάνει πολλά πράγματα ταυτόχρονα , αλλά τον διακόπτουν από την εργασία που πραγματοποιεί εκείνη την στιγμή , καθιστώντας τον μη παραγωγικό. Δηλαδή , τα πολυμέσα λειτουργούν σε βάρος της κριτικής σκέψης του ανθρώπου και της αντιληπτικής του λειτουργίας. Έτσι λοιπόν, οι άνθρωποι που ασχολούνται με τα πολυμέσα συνέχεια είναι λιγότερο παραγωγικοί σε σχέση με αυτούς που κάνουνε μια δουλειά την φορά , και τελικά αλλοτριώνονται ακόμα περισσότερο σε συνδυασμό με την μαζικοποίηση, το ψυχρό κλίμα που επικρατεί στις κοινωνίες και τις πολιτιστικές αλλοιώσεις.

4) Το ψηφιακό χάσμα παρόλο που έχει πολλές επιπτώσεις στην κοινωνία αποτελεί ηθικό δίλημμα. Γενικά οτιδήποτε νέο ,ποσό μάλλον τεχνολογικά ευρήματα, που είναι ένα κεντρικό θέμα παγκόσμιος. Έτσι λοιπόν τα νέα πολυμέσα εγείρουν νέους ηθικούς προβληματισμούς επειδή δημιουργούν ευκαιρίες για έντονη κοινωνική αλλαγή που απειλεί την υπάρχουσα κατανομή ισχύος, δικαιωμάτων, χρήματων και υποχρεώσεων καθώς και νέες κατηγορίες εγκλημάτων. Οπότε για να γίνει κάτι νέο αποδεκτό από την κοινωνία πρέπει να περάσει αρκετός χρόνος. Έτσι λοιπόν το ψηφιακό χάσμα δημιουργήθηκε διότι οι μειονότητες ήταν λογικό ,λόγο του κοινωνικού παραγκωνισμού να επηρεαστεί περισσότερο, όμως δεν ήταν μόνο αυτές που επηρεάστηκαν τελικά , αλλά και το περισσότερο ποσοστό ανθρώπων που ήρθε σε επαφή με τα πολυμέσα μιας και αυτά τον αποπροσανατολίζουν από τις εργασίες του. Όμως το ψηφιακό χάσμα δεν είχε μόνο αρνητικές συνέπειες στον κόσμο, χάρης σε αυτό δημιουργήθηκαν νέες θέσεις εργασίας, αυξήθηκε το βιοτικό επίπεδο, διευκολύνθηκε η επικοινωνία των ανθρώπων και γενικότερα η ζωή τους, μειώθηκε η ανεργία και η πεινά που επικρατούσανε σε χώρες που μέχρι πρότινος δεν υπήρχε ούτε δείγμα τεχνολογίας. Οπότε τελικά, δεν σημαίνει ότι η τεχνολογία είναι το πρόβλημα αλλά η ιδιά η λαιμαργία και ο φθόνος του ανθρώπου για περισσότερα ̇ και πως πρέπει να υπάρχει εάν μετρό στην ζωή μας και κανόνες που θα μας αποτρέπουν από παρόμοια μελλοντικά φαινόμενα όπως το "ψηφιακό χάσμα".