

MIHAI PASCARU, *Piramida. Satul și copilăria lui Andrei Dumitriu*, prefață de Diana Câmpan, Cluj-Napoca, Editura Eikon, 2010

Farmecul unui sentiment straniu, traductibil în „nu știu ce să spun tocmai pentru că am atâtea de spus”, l-am simțit la citirea cărții *Piramida*, de Mihai Pascaru, un moldovean stabilit în inima Transilvaniei, actualmente profesor la Catedra de Sociologie și Asistență Socială a Universității „1 Decembrie 1918” din Alba Iulia. Publicistul (revistele și ziarele „Echinox”, „Napoca Universitară”, „Ardealul”, „Unirea”), poetul (*Gânduri scăpate de sub control*, 1996; *Grămadă ordonată*, 2009), prozatorul (*Piramida*) devin ipostaze ale unei lumini interioare, sporind „a lumii taină”, pe care omul de știință o dezleagă prin mijloacele specifice sociologului.

Cele treizeci și nouă de povestiri din volumul *Piramida* par o coborâre în sinele asediat de întrebările și neliniștile omului modern pentru o mai bună clarificare a identității ca esență pură, într-o lume deviată de la rosturile ei. Satul și copilăria – după cum precizează Diana Câmpan în prefața cărții – constituie o întoarcere la „topos”, înțeles ca farmec nostalgic și simbol salvator. O discretă undă vibrează din spațiul lui Creangă și al lui Sadoveanu, fără hazul celui dintâi, dar cu nostalgia lumii nevinovate a copilului, fără fascinante sinestezii din proza sadoveniană, dar cu asemănătoare înțelepciune de a crea repere de statornicie. Nu lipsește nici dimensiunea etică din proza ardelenilor, a unui Agârbiceanu de pildă, însă prozatorul modern îi subtilizează asprimea într-un registru ironic, adesea cu sclipire aforistică împăciuitoare.

Diversitatea tematică, anunțată de substantivele-concepte din titluri, se subordonează tehnicii de „povestire în ramă”, cu narațiune-cadru răsfirată în toate povestirile, ca un fel de punere în scenă a unui „roman în trepte”, având ca supra-temă descoperirea identității pe fluxul memoriei afective. Aici timpul naratorului (actant și martor) se contopește cu timpul narat (nucleele epice), purtător de indici ai atemporalității (miturile autohtone, ritualurile, legile nescrise ale satului) și ai unui timp istoric (a doua jumătate din veacul trecut).

Rolul subtitlului – *Satul și copilăria lui Andrei Dumitriu* – este, într-o asemenea structură a cărții, acela de a fixa reperele treptelor piramidale de formare a personalității copilului. Din această perspectivă, cartea constituie un studiu de caz ilustrativ pentru procesul de socializare, atât de drag sociologului ca obiect de reflecție și de cercetare! Satul (titlul primei povestiri) are o valoare mitică, de recuperare sufletească a paradisului pierdut: „Satul acela de munte ar fi un sat ca toate satele [a se vedea „Amintiri din copilărie” de Ion Creangă n.n.] dacă apa Bistriței nu l-ar îmbrățișa [semn protector al unui element primordial n.n.] de la un capăt la altul ca pe una din cele mai scumpe creații ale ei. Și-apoi este și satul în care s-a născut Andrei, cel cu care îmi petrec una după alta zilele și îmi împart amintirile” („Satul”).

Imaginea formării copilului devine, prin confesiune, imaginea în oglindă a scriitorului și poartă de la început semnele unei inventivități (creația!) care adună și împrășteie, problematizează și echilibrează în nuanțe subtil ironice, dar cu mărcile stilistice ale oralității, momentele esențiale, marcate adesea de iminența tragicului: „Paraschiva naștea foarte greu. Femeile, mai transpirate decât ea, nu-i mai ziceau nimic acum și n-o mai îndemnau la nimic, doar de copil se rugau să fie bun să iasă. Când în sfârșit mormolocul încăpățânat se gândi c-ar fi timpul să vadă și el soarele, se întâmplă o altă boacănă care mai-mai să dea într-o nenorocire. Una dintre femei scăpă băiatul jos tocmai unde n-ar fi trebuit să-l scape nimeni niciodată, pe marginea coastei. Ce să știe ghemotocul? Ia-o la vale prin

iarbă! Noroc că bărbații se adunaseră și ei aproape și, mai ageri de picior, îl opriră înainte de-a intra în gardul de răzlogi al grădinii”.

Încercând o grupare tematică (satul, universul gospodăresc, banalul cotidian, mentalități, ritualuri etc.) descoperi semnele bucuriei creatoare a scriitorului în atmosfera fiecărei povestiri. Evenimentul, filtrat de fantezia copilului validată de joacă, trece granița dintre real și ficțiune, iar finalurile deschise prelungesc emoția pe coordonatele unui sat-matrice. În el, ritualul are funcție protectoare, pe lângă aceea de cunoaștere și formare („Fașa”); jocul nevinovat poate avea urmări dramatice („Nucile”, „Sihla”); tentația și frica dilată simțurile și deformează obiectele („Pâinea”, „Ciupercile”). Apar sau se accentuează drame, mitul se confruntă cu realitatea, satul interferează cu elemente urbane, dar efectele dure sunt atenuate de înțelepciunea vârstnicilor („Piramida”), de practici ancestrale („Podul”, „Sarcina”), de gesturi care traduc stări sufletești („Corbul”, „Cartea”, „Copilul”). Portretele devin și ele simboluri: valori ascunse sub modestie, ca în „Scripcarul”, emoționantă replică la „Capra cu trei iezi” de Ion Creangă. Manifestările firești domină accidentul tragic („Mutul”), bucuria descoperirii valorilor anihilează nenorocul („Vizitiul”).

Toate alcătuiesc o lume în care evoluează protagonistul Andrei, alterego al scriitorului în vremea copilăriei, un portret conturat din dorința de cunoaștere, din provocare a surprizelor, din receptivitate, inventivitate și visare („Scrisul”, „Zborul”). Trăsăturile sunt alimentate de „bateriile” inteligenței ingenuue. Nu întâmplător, ultima povestire, „Bateria”, sugerează ieșirea din copilărie.

În corespondențele dintre planurile existențiale, piramida cunoașterii științifice a intelectualului din mediul academic se transfigurează în piramidă metaforică, luminată poliedric pentru a preface resursele în spiritualitate. Gestul și cuvintele lui Mihai Aioanei, bunicul lui Andrei, din povestirea care dă titlul cărții, au rol inițiativ și valoarea unei profesii de credință. Energiile satului, în consonanță cu ritmurile naturii, legile nescrise din memoria colectivă, ca repere pentru memoria individuală apar esențializate firesc într-un sat-idee, după cum joaca de copil se transfigurează în „jocul secund”, vocația scriitorului.

Codrina Șandru

Kimberly S. Young și Critiano Nabuco de Abreu (eds.), *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment*, New Jersey: John Wiley & Sons, 2011, 293 p.

Titlul lucrării este explicit, evidențiind în cea de-a doua parte scopul acesteia. Cartea se adresează, așa cum afirmă înșiși autorii, în *Introducere*, domeniului academic și celui clinic. Dependența de internet constituie un subiect de interes relativ nou în psihologia socială, existând o legătură directă între acesta și numele lui Kimberly Young, co-editor al acestei lucrări. Psiholog clinician și pionier în domeniul cercetărilor adicției de internet, Dr. Kimberly Young înființează în 1995 primul Centru de Recuperare pentru Dependența de Internet, în Bradford, Pennsylvania. De asemenea, este primul cercetător care atrage atenția asupra acestei noi adicții, prezentând la conferința anuală a American Psychological Association (1996), lucrarea cu titlul „Dependența de internet: apariția unei noi tulburări” (*Internet Addiction: The Emergence of a New Disorder*). O altă contribuție semnificativă a avut Kimberly Young și la introducerea dependenței de internet în *Diagnostic and Statistical Manual of Mental Disorders*, ediția a cincea (DSM-V), ce va apărea în mai 2013.

Dr. Cristiano Nabuco de Abreu, psiholog de origine braziliană, co-editor al volumului, are de asemenea o vastă experiență în terapia cognitivă și dependența de internet. Coordonează Programul Dependențelor de Internet din cadrul Clinicii Tulburărilor de Control al Impulsurilor din São Paulo și este Doctor în Psihologia Clinică, titlu obținut la Universitatea din Minho, Portugalia.

Prefața lucrării este semnată de psihiatrul Elias Aboujaoude, autor al lucrării *Virtually You: The Dangerous Powers of the E-Personality* (2011). Expertul în domeniul dependențelor comportamentale și al folosirii problematice a Internetului afirmă despre *Internet Addiction: A Handbook and Guide to Evaluation and Treatment* că este prima carte bazată pe date empirice ce se adresează domeniului (p. VIII). Datele empirice sunt grupate în cele două părți ale lucrării: *Înțelegerea comportamentului pe Internet și a dependenței*, respectiv *Psihoterapie, tratament și prevenire*.

Lucrarea este cu atât mai interesantă cu cât la realizarea ei și-au adus contribuția specialiști în domeniu din întreaga lume, fiecare cu propria viziune asupra fenomenului și cu o abordare particulară, ceea ce îi conferă cărții o notă de originalitate. Abordările autorilor cu privire la această tulburare nou diagnosticată sunt variate, ei definind-o cu termeni precum „folosirea problematică a Internetului” (*problematic Internet use – PIU*), „dependența de Internet” (*Internet addiction*) sau „dependența de online” (*addiction to online*). Cu toate aceste diferențe lucrarea este omogenă, oferind o imagine de ansamblu asupra unui fenomen tot mai răspândit în întreaga lume. Aflăm încă din *Introducere* că dependența de Internet este o problemă națională nu doar în S.U.A, dar și în țări ale Asiei de Est precum China, Coreea de Sud și Taiwan, unde a atins proporții epidemice. Nu doar valorile la care dependența de internet a ajuns sunt epidemice, dar și modalitatea de „transmitere” poate fi, în multe cazuri, asemănată unei epidemii. Foarte multe persoane diagnosticate ca dependente de Internet au declarat că prietenii pe care îi au petrec foarte mult timp pe Internet, iar pentru a putea păstra o legătură cât mai strânsă cu aceștia sunt puși în situația de a face același lucru. În cazul celor dependenți de jocurile de rol masive, de multi-jucător, desfășurate *online*, cunoscute sub numele de MMORPG (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*), situația este chiar mai gravă, deoarece ei sunt constrânși de politica jocului să joace cât mai mult pentru a putea avansa în joc și în ierarhia acestuia. La acest fapt se adăugă și presiunea grupului de prieteni jucători, care joacă foarte mult timp. În capitolul nr. 14, *Systemic Dynamics with Adolescents Addicted to the Internet* (p. 245–266), Franz Eidenbenz prezintă cazul lui Martin, un adolescent de 16 ani, jucător al *World of Warcraft*, care se juca și câte 5–6 ore în fiecare zi după serviciu și câte 12 ore la sfârșit de săptămână. Întrebat fiind dacă a avut vreodată sentimentul că se juca prea mult, răspunde: „Nu. M-am comparat mereu cu prietenii de-ai mei care jucau chiar mai mult decât mine” (p. 255). Astfel, jucătorii intră într-un cerc vicios din care foarte greu mai reușesc să iasă, și asta, în principal, din cauza faptului că nu conștientizează existența problemei, prin urmare nu au de ce să schimbe un comportament ce în accepțiunea lor este normal.

Luka Blinka și David Smahel aprofundează problematica dependenței de jocurile de rol pe Internet (Capitolul nr. 5 – *Addiction to Online Role-Playing Games*, p. 73–90) și, după ce fac o scurtă prezentare a acestora, ne prezintă date empirice despre cine joacă astfel de jocuri, cât de mult și de ce. Aflăm astfel că vârsta medie a jucătorului este de aproximativ 25 de ani, iar peste 90% dintre jucători sunt bărbați (p. 75). Revenind la problema duratei mari a sesiunilor de joc, cei doi cercetători de la Universitatea Masaryk, Cehia, explică acest fapt prin toleranța pe care jucătorii o dezvoltă în timp. Altfel spus, jucătorul are nevoie să joace din ce în ce mai mult pentru a dobândi aceeași satisfacție pe care o avea inițial (p. 79). Dependența de internet, spre deosebire de adicțiile de narcotice sau alcool, nu prezintă simptome fizice decât în cazurile extreme. Acest fapt determină de multe ori acceptarea acestei tulburări ca pe un comportament normal, atât de către cel în cauză, cât și de cei din jur, cu atât mai mult cu cât părinții tinerilor de azi nu au foarte multe cunoștințe despre Internet, nu au crescut cu

un calculator în casă, deci este destul de greu să se impună în fața copiilor în această chestiune, în care sunt novici.

Nu doar jocurile de rol *online* constituie obiecte ale dependenței indivizilor, ci și jocurile de noroc de pe Internet. Acestui subiect îi este dedicat un alt capitol al lucrării, *Gambling Addiction on the Internet* (p. 91–111), al cărui autor este Mark Griffiths, profesor de Studii de Jocuri de Noroc, la Nottingham Trent University, Marea Britanie. Dependența de jocuri de noroc a fost recunoscută de către American Psychiatric Association ca o tulburare mentală încă din 1980 (p. 91), fiind inclusă în categoria de tulburări ale controlului impulsurilor. Cel mai mare studiu privind jocurile de noroc pe Internet a fost realizat în 2007 de Centrul Internațional de Cercetare a Jocurilor de Noroc. Acesta a cuprins un număr de 10 865 de pariuri din 96 de țări, cu vârste cuprinse între 18 și 65 de ani, dintre care 58% au fost bărbați, iar 42% femei. Rezultatele studiului arată că jucătorul de casino *online* este cu precădere femeie (54,8%), cu vârsta cuprinsă între 46 și 55 de ani, și joacă de două-trei ori pe săptămână. În schimb profilul jucătorului de poker pe Internet este următorul: bărbat (73,8%), cu vârsta cuprinsă între 26 și 35, joacă în medie de două-trei ori pe săptămână, pe o perioadă cuprinsă între doi și trei ani (p. 93). Printre factorii ce favorizează apariția dependenței de jocurile de noroc pe Internet, cercetătorul amintește anonimatul, comoditatea, evadarea, disocierea/imersiunea, accesibilitatea, frecvența evenimentului, interactivitatea, dezinhibarea, simularea și asociabilitatea (p. 95).

Orice tip de dependență are consecințe grave atât asupra pacientului, termen foarte des folosit în această lucrare atunci când se face referire la persoana dependentă, cât și asupra celor din jur, în mod special asupra familiei acesteia. Nu este exclus ca dependența unei persoane, de orice natură ar fi ea, să determine chiar destrămarea unui cuplu. O situație în care această consecință se înregistrează mai frecvent este cea în care unul dintre parteneri este dependent de sex virtual, *cybersex*. Capitolul nr. 7, *Cybersex Addiction and Compulsivity* (p. 113–131), aparține lui David L. Delmonico și lui Elizabeth J. Griffin, doi cercetători americani, autori ai lucrării *In the Shadow of the Net: Breaking Free of Compulsive Online Sexual Behavior* (2001). Datele prezentate aici despre sexul virtual contrazic stereotipurile de gen existente în cultura noastră; conform Family Safe Media (www.familysafemedia.com) (2010) unul din trei vizitatori ai siteurilor pornografice este femeie, iar proporția femeilor ce caută pe Internet sintagma *adult sex* este de 60% (p. 113).

Cea de-a doua parte a lucrării se axează, așa cum reiese și din titlu, pe partea de terapie a persoanelor dependente de Internet. Sunt prezentate aici mai multe modalități de abordare și tratare a acestei tulburări mentale și comportamentale. *Structured Cognitive Psychotherapy Model for the Treatment of Internet Addiction* a fost conceput de Cristiano Nabuco de Abreu și Dora Sampaio Góes și se desfășoară pe o durată de 18 săptămâni, în mai multe etape. În faza inițială se urmărește stabilirea unei alianțe între pacient și psihoterapeut, în cea intermediară persoana dependentă trebuie să țină un jurnal în care să noteze în special nevoile emoționale nesatisfăcute din viața reală, care-și găsesc rezolvarea în mediul virtual. După ce pacientului i se face o diagnoză a folosirii Internetului, se trece și la partea de schimbări necesare pentru un comportament *online* adecvat. În tot acest timp pacientul este integrat într-un grup de persoane care suferă de aceeași tulburare. Etapa finală a terapiei presupune o evaluare a progreselor făcute de pacient și eventual acordarea unei atenții sporite acelor aspecte care încă mai sunt problematice (p. 162–169).

O parte esențială a terapiei persoanelor dependente de Internet este diagnosticarea. Dacă aceasta nu este corectă și completă, întregul proces va avea de suferit. Se recomandă o viziune cât mai largă asupra pacientului, cuprinzând informații despre personalitatea acestuia, mediul social în care trăiește, starea emoțională, și de asemenea, un aspect foarte important, alte eventuale dependențe.

O concluzie unanimă a experților în domeniu privind folosirea Internetului este aceea că vindecarea dependenței de Internet nu presupune încetarea folosirii acestuia, așa cum se întâmplă în

cazul altor dependențe, ci o utilizare rațională, ponderată, a lui. În prezent este aproape imposibil să nu folosești acest instrument, care este atât mijloc de comunicare, cât și sursă de informare. Tocmai acest aspect îngreunează tratarea pacienților dependenți de mediul *online*, mulți dintre ei invocând necesitatea folosirii Internetului în interes de serviciu sau pentru școală.

Lucrarea nu-și propune să conteste tehnologia și rolul ei, ci să evidențieze faptul că “există un pericol serios în încrederea exagerată acordată tehnologiei în împlinirea nevoilor emoționale, psihologice și sociale” (p. 267–268), așa cum afirmă editorii în cuvântul de încheiere.

Volumul este necesar atât celor care tratează dependența de internet sau studiază domeniul, cât și celor care suferă de această tulburare, deoarece pe aceștia din urmă îi poate ajuta să conștientizeze gravitatea situației în care se află și le poate da un imbold pentru soluționarea problemei. Cum însă se întâmplă destul de des ca persoanele în cauză să nege existența acestei probleme, iar cei care au inițiativa în astfel de situații să fie membrii familiei sau persoanele foarte apropiate, cartea poate fi extrem de utilă părinților și profesorilor.

Merită menționat faptul că, în încheierea cărții, pe lângă indexul de autori și cel de subiecte, se găsește și un test de evaluare a cunoștințelor. Acest test se poate trimite pentru evaluare către PESI, o companie acreditată de American Psychological Association ca furnizor de educație continuă. Cei care obțin un scor de minimum 70% primesc un certificat și credite de educație continuă. Astfel, lectura cărții dobândește și o valoare obiectivă, palpabilă.

Ana-Mirela Ștefan