අනාගතයේ කෘතිම ළමයි

"ඉලෙක්ට්‍රොනික හදවතකින් ආදරය කරන ළමයි අනාගතයේ බිහිවනු ඇත." යනු තව දුරටත් වෛද්‍ය විද්‍යාත්මක අනාවැකියක් නොවේ. තොරතුරු තාක්ෂණය හරහා අද බාල පරම්පරාව හෙට යෞවන වියට පිය ඔසවන විට සිදුවිය හැකි යථාර්ථයක් වීමේ ප්‍රවණතා ලොව නන් දෙසින් අසන්නට ලැබේ. දකින්නට ලැබේ. වාර්තාවෙමින් තිබේ.

තොරතුරු තාක්ෂණයේ පිපුරුමද ? ප්‍රතිඵලයද ?

නූතන බාල පරම්පරාවට ඇති දැඩිවීමට සිදුවී ඇත්තේ තම දෙමව්පියන් ජීවත් වූ පරිසරයට වඩා හාත්පසින්ම වෙනස් පරිසරයකය. ඒ නිසාම මීට ඉහත පරම්පරා දෙකක් අතර දක්නට ලැබුණු සරල වෙනස්කම් වූ ආචාර සමාචාර විධීන් හි වෙනස්කම් මෝස්තරවල වෙනස්කම් නැත්නම් සංස්කෘතික ජනප්‍රියාංගයන්හි වෙනස්කම් වලට වඩා මොවුන් බරපතල ලෙස වෙනස් වන්නේ තාක්ෂණයෙනි.

මේ ඒ පිළිබඳ පර්යේෂණයක කතාන්තරයක් මුත්, දිග හැරෙන්නේ වීර කාව්‍යයක්ද ? ශෝකාලාපයක්ද ? යන පූර්ව විනිශ්චයකින් තොරව මෙම පර්යේෂණ තොරතුරු කියවීම වඩා ප්‍රඥාගෝචරය. මන්ද යත් මේ ඔබගේ දුවගේ, පුතාගේ එහෙමත් නැත්නම් අපේම අනාගත පරම්පරාවේ කතාන්තරය විය හැකි බැවිනි. ජූරිය ඔබයි!

අතීතයේ මෙන් පුස්තකාලයක් තුළට වී රාමායනය දිග හැර බලපු තරුණ පරපුර වෙනුවට අද තරුණ පරපුර ඇදෙන්නේ සිගරැට් දුමින් වැසී ගත් ඉන්ටර්නෙට් කැෆේ එකකට නම්... එදා පත පොතට හිමිව තිබුණු තැන අද පරිගණක තිරය හිමිකර ගෙන නම්... බොහෝ විට අඛණ්ඩව පැය ගණන් වරු ගණන් ඔවුන් වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරත වෙනු දක්නට ලැබේ. ඉන් මිදුණු මොහොතක් වේ නම් තමන්ගේ සෙලියුලර් දුරකථනයෙන් ඔවුනොවුන් හා පණිවුඩ හුවමාරු කර ගනිමින් සිටිනු දක්නට ලැබේ. මෙය අද විශේෂයෙන් බටහිර රටවල බාල පරපුරේ ප්‍රධාන ජීවන චර්යාව බවට පත්වී හමාරය. මේ පිළිබඳ දෙමාපියන් එතරම් බරපතල ලෙස සැලකිල්ලක් දක්වනු දක්නට ලැබෙන්නේ ද නැත.

නූතන බාල පරම්පරාවට ඇති දැඩිවීමට සිදුවී ඇත්තේ තම දෙමව්පියන් ජීවත් වූ පරිසරයට වඩා හාත්පසින්ම වෙනස් පරිසරයකය. ඒ නිසාම මීට ඉහත පරම්පරා දෙකක් අතර දක්නට ලැබුණු සරල වෙනස්කම් වූ ආචාර සමාචාර විධීන් හි වෙනස්කම් මෝස්තරවල වෙනස්කම් නැත්නම් සංස්කෘතික ජනප්‍රියාංගයන්හි වෙනස්කම් වලට වඩා මොවුන් බරපතල ලෙස වෙනස් වන්නේ තාක්ෂණයෙනි. තාක්ෂණිකව රූහැන් ගත වූ බාල පරපුරක් අද දක්නට ලැබේ.

එය ලොව පුරාම ළමා පරපුරේ වත්මන් උරුමයයි. ළමා වියෙහි සබඳතා ගොඩ නැගෙන්නේ හෝ බිඳ වැටෙන්නේ තම සෙලියුලර් දුරකථනයේ යතුරු පුවරුවට වදින ඇඟිලි පාරවල් කිහිපයකිනි. හැකියාවන් උකහා ගැනුම, පත පොත භාවිතයට වඩා වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන් මගින් ලබා ගනී. සෑම තත්පරයකම සෑම මිනිත්තුවකම දස දෙසින් ගලා එන තොරතුරු ප්‍රවාහයන් ඔස්සේ සියුම් හැඟුම් අතුරුදහන්ව ඇති සේ පෙනේ.

තොරතුරු තාක්ෂණය නම් යෝධයා විසින් ළමුන් රූහැන් ගත කර ඇතුවා පමණක් නොවේ. ඔවුන් තොරතුරු තාක්ෂණික ජාලාවන්ගෙන් වට කරනු ලැබ ඇත.

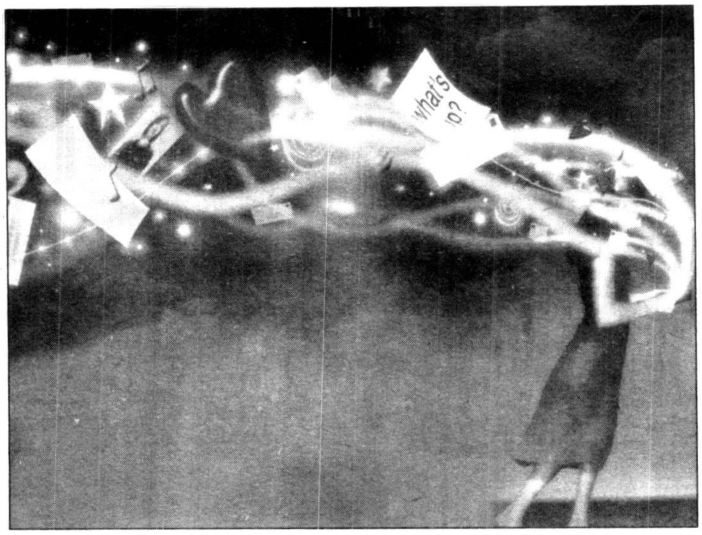
තොරතුරු සපයන්නන් විසින් කුමන හෝ නව මාදිලියක් නිතිපතා හඳුන්වා දෙමින් සිටී. මේ තරමින් ළමුන් තොරතුරු සම්භාරයකින් වට කරනු ලැබූ කාලයක් ඇත්ද ?. සෙලියුලර් දුරකථන භාවිතයෙන් තම පණිවුඩ යැවීම යුරෝපයේ දක්නට ලැබුනේ මීට යාන්තමින් වසර කීපයකට පෙරාතුවය.

දැන් කොරියාවේ සිටින ළමයෙකු පවා තොරතුරු පමණක් නොව ඉතාම ලාභදායී මිළකට ගීත පවා තම සෙලියුලර් දුරකථනය භාවිත කරගෙන එක් රැස් කරමින් සිටිනු දක්නට ලැබේ. කැමරාව යනු දුරකථනයට වේවා පරිගණකයට වේවා ඒ හා බැඳුණු අවිච්ඡින්න අංගයක් වී ඇත. එපමණක්ද, කොම්පියුටර් ගැජට් (මෙවලම්) හා මයික්‍රොෆෝන සහිත ඇඳුම් කට්ටල පවා භාවිතයට පැමිණ ඇති බව දැකීම අද ඔබ කිසිසේත් මවිත කරවන්නක් නොවේ.

සත්‍ය වශයෙන්ම මෙය ශුභදායී දෙයක්ද ? නූතන ජනමාධ්‍ය මගින් මේ තරුණයන් උත්තේජනය කරමින් සිටින්නේ අනාගතයේ බිහිවෙන අධි තාක්ෂණික ලෝකයට යෝග්‍ය පරිදි ඔවුන් සකස් කිරීමටද ? නැත්නම් සමාජ විරෝධී, දුර්මුඛ, අශෝභන, තරුණයන් රැළක් බිහි කිරීම කරාද? මේ සම්බන්ධව ඒකාන්ත විසඳුමක් නොමැත.

වීඩියෝ ක්‍රීඩා කරමින් වෙබ් අඩවිවල සැරිසරන ළමුන්ගේ මනසට ඉන් සිදුවන බලපෑම ගැන සෙවීමට විද්‍යාඥයන් අත පෙව්වා පමණි. මෙහිදී එක් කරුණක් පැහැදිලිව කැපී පෙනේ. එනම් ළමුන් විසින් විවිධ ශිල්පීය ඥානයන් මින් පෙර කවරදාකවත් නොවූ විරූ පරිදි පහසුවෙන් උකහාගන්නා බව පෙනී යාමයි. ඒ තොරතුරු තාක්ෂණය හා පරිගණක සම්බන්ධ ශිල්පීය නිපුණයන් බවට ඔවුන් පත් වෙමින් සිටී. එමෙන්ම ළමුන් එකිනෙකා සමග කරනු ලබන පණිවුඩ හුවමාරු නිසා ළමා කාලයේ කුලෑටි ගති ඔවුන් කෙරෙන් පහවෙමින් පවතී.

මෙතෙක් ඇතිවී නැතිව ගිය විවිධ තාක්ෂණික ක්‍රමෝපායන් තුළින් ළමා පරපුර ආකර්ෂණය කරගත් ප්‍රධාන ධාරා දෙකක් කැපී පෙනේ. ඉන් පළමුවැන්න ඉතා සරළව හඳුන්වතොත් වීඩියෝ ක්‍රීඩා ලෙස නම් කළ හැකියි.



අද ලොව පුරා ළමුන් අතර වීඩියෝ ක්‍රීඩා තරග ඉතා බලසම්පන්න ලෙස ව්‍යාප්ත වෙමින් පවතී. මෙම ක්‍රීඩා තරගයක් ජයග්‍රහණය කළ ජයග්‍රහකයකුට නැත්නම් ජයග්‍රාහිකාවකට අත්පත් වන මුදල් ත්‍යාග ප්‍රමාණයද සුළු පටු නොවේ.

එහෙත් එය උපශාන්ත ප්‍රහේලිකා මට්ටමේ සිට ප්‍රචණ්ඩ ක්‍රීඩා හරඹයන් දක්වා ඇදී යන්නකි. දෙවැන්න පණිවුඩ හුවමාරු කර ගැනීමයි. එය සරළ ඊ - මේල් (E -Mail) පණිවුඩයක් යැවීමේ සිට ඉන්ටර්නෙට් සල්ලාප කැමරා දක්වා දිව යන්නකි. එය සෙලියුලර් දුරකථනයකින් යවන දත්ත සන්දේශයක සිට රූප සහ ශබ්ද පටිගත කොට හුවමාරු කර ගැනීම දක්වා දිව යන්නකි. මේ කාරණා දෙක මගින් ලොව පුරා සහශ්‍ර සංඛ්‍යාත ළමුන් ලබන අත්දැකීම් අලුතින් හැඩ ගස්වමින්ද එම ස්වරූපයන් විවිධාකාර ලෙස වෙනස් කරමින්ද සිටී.

1970 ගණන්වල ඇරඹුණු වීඩියෝ ක්‍රීඩා වෙළෙඳපොල ඉතා ක්‍රමානුකූලවත්, ස්ථිරසාර ලෙසත් වර්ධනය වූවකි. එය බලයෙන් පමණක් නොව රුචියෙන්ද අගතැන් ලබමින් සිටී. අද එහි වර්ධනය සිනමා කර්මාන්තයට තර්ජනයක්ව ඇත. මේවායේ මෝස්තර රටා මවන කුඩා මෙවලමක් පවා ලෝක ව්‍යාප්ත ඉන්ටර්නෙට් ජාලාවන්ට සම්බන්ධව පවතී. එබැවින් විශ්ව ව්‍යාප්තික අන්තර්ජාල පරිහරණය කරන ජනතාවට ("සයිබර්" ජනගහනයට) පහසුවෙන් ළගාවීමේ හැකියාව ලැබී ඇත. එපමණක්ද දැවැන්ත ක්‍රමෝපායන් සහිත විම විවිධ කාර්යයන් උදෙසා භාවිත කර ගත හැකිවීම මෙහි බලසම්පන්න බව මොනවට කියාපායි.

අද ලොව පුරා ළමුන් අතර වීඩියෝ ක්‍රීඩා තරග ඉතා බලසම්පන්න ලෙස ව්‍යාප්ත වෙමින් පවතී. මෙම ක්‍රීඩා තරගයක් ජයග්‍රහණය කළ ජයග්‍රහකයකුට නැත්නම් ජයග්‍රාහිකාවකට අත්පත් වන මුදල් ත්‍යාග ප්‍රමාණයද සුළු පටු නොවේ. ඔබ සැලකිය යුතු මට්ටමේ වීඩියෝ ක්‍රීඩකයෙක් වී එම තරගයක් ජයග්‍රහණය කරනු ලැබුවහොත් ඇමෙරිකානු ඩොලර් 150,000 ක පමණ මුදලක් ගෙදර ගෙන ඒමට හැකිවනු ඇත. එහෙත් මඳක් නවතින්න ? ඔබ සාමාන්‍ය මට්ටමක නිපුණතාවෙන් යුතු වීඩියෝ ක්‍රීඩකයෙකු වීමටත් සතියකට පැය 40 ක කාලයක් වත් එකී වීඩියෝ ක්‍රීඩා හරඹ කරමින් පරිගණක තිරයක් ඉදිරිපිට ගත කළ යුතු වනු ඇත.

මේ හඳු යොවනයේ කුමර කුමරියන්, විවිධ ප්‍රාතිහාර්යයන් පාත වීඩියෝ තිරයක් ඉදිරියේ බකන්නිලාගෙන දිගින් දිගටම කාලය ගත කිරීම ඔවුනගේ මනසට බලපානු ඇත්තේ කෙසේද? මේ සඳහා දිය හැකි කෙටිම පිළිතුර, "ඒ අනුව මනස හැඩ ගැසේ" යන්නයි. මනස යනු ඔබ ඔබගේ කැමැත්ත පරිදි සිදු කරන ඕනෑම චෙතස්කමක් කෙරෙහි ධනාත්මකව ප්‍රතිචාර දක්වා ඒ අනුව හැඩ ගැසෙන තැනකි. මොළය සහ ස්නායු සම්බන්ධ වෛද්‍ය විශේෂඥවරියක් මීට වසර දෙකකට පෙර කරන ලද පර්යේෂණයකට අනුව වීඩියෝ ක්‍රීඩා අද යොවන පරපුරේ මනස වෙනස් කරමින් සිටින බව සොයා ගෙන ඇත.

නිව්යෝක් නගරයේ රොචෙස්ටර් සරසවියේ, ඇය විසින් සිදු කරන ලද එක් පර්යේෂණයකින් වීඩියෝ රූ සම්බන්ධ ඥාන ගවේෂණාත්මක පරීක්ෂණයක් පවත්වන ලදී. එහි වැඩියෙන්ම ලකුණු ගත් සිසුවා වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි කජ්ජිතෙක් බව ඇයට දැන ගන්නට ලැබුණි.

ඇය විසින් වරක් සරසවි සිසුන් අතුරින් වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්ට ප්‍රිය කණ්ඩායම් සහ වීඩියෝ ක්‍රීඩා නොකරන කණ්ඩායම් තෝරා කරන ලද එවන් වීඩියෝ සම්බන්ධ ඥාන ගවේෂණාත්මක පරීක්ෂණයකදී වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිපුණ ශිෂ්‍ය කණ්ඩායම එසේ නොයෙදෙන්නවුනට වඩා සියයට තිහක පමණ වැඩි ලකුණු වාර්තා කර ගත්හ. එසේ වුවත් වීඩියෝ ක්‍රීඩා කරන්නවුනට නිරායාසයෙන් ලැබී ඇති සහජ වාසිය එම ඉහළ ලකුණු ලැබීමේ වාසියට තුඩු දිය හැකිවේ. එම වාසිදායකත්වය ඔවුන්ගේ මොළය ඒ කෙරෙහි හැඩ ගැසී ඇතුවාට වඩා හේතුවී තිබිය හැකි බැවින් එවර ඇ විසින් තෝරා ගනු ලැබුවේ වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරත නොවන සිසුන් කණ්ඩායම් දෙකකි.

ඔවුනට පුහුණුවක් ලබාදී එක් පිලකට ප්‍රචණ්ඩාත්මක ක්‍රීඩාවක් ද අනිත් පිලට බුද්ධිය වැඩි වශයෙන් මෙහෙයවිය යුතු ප්‍රහේලිකාත්මක ක්‍රීඩාවක් ද ලබා දුන්නාය. දින කීපයක ඇවෑමෙන් ඈ ලබාගත් ප්‍රතිඵලය වූයේ වඩා ප්‍රචණ්ඩාත්මක වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරතවූවන්ගේ දර්ශන හඳුනාගැනීමේ ඥානය අනිකුත් ශිෂ්‍යයනට වඩා වැඩි බවයි.

මනෝ විද්‍යාත්මක පර්යේෂණයකට අනුව සමාජමය යුතුකම් පැහැර හරින, කලහකාරී ගතිගුණ ඇති එමෙන්ම එතරම් අධ්‍යාපන ඥානය නැති පුද්ගලයන් හා ප්‍රචණ්ඩකාරී වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරතවන්නන් අතර සහ සම්බන්ධතාවක් ඇති බව සොයාගෙන තිබේ.

ඒ අනුව දසුන් සම්බන්ධ උකහා ගැනීමේ ශක්තිය හා අවකාශය එවන් ක්‍රියාත්මක ක්‍රීඩාවන්හි නියැලෙන්නන්ගේ වැඩි බව අනාවරණය කර ගත හැකිවුණි.

මෙහිදී ප්‍රශ්න රාශියක් පැන නැගෙන්නට විය. වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරතවන්නන්ගේ එම කාර්යක්‍ෂමතාව වැඩිවන්නේ මන්ද? එය මෝස්තර රටා ආදියට අනුහුරුවීමෙන් වූවක් ද? විපත්, සාහසිකත්වයන්, අභියෝගයන් වැනි උද්වේගකාරී අවස්ථාවන්හි දී එහි භූමිකාව කවරේ ද? වීඩියෝ ක්‍රීඩා සඳහා පෙළඹෙන්නවුන්ට ඒ සඳහා සිතෙහි හටගන්නා උද්වේගයන් බවට කිසිදු සැකයක් නැත. මොළයෙහි ක්‍රියාකාරිත්වය සමඟ මෙය විග්‍රහ කරනු ලබන්නේ නම්, මෙකී ක්‍රීඩාවන් ප්‍රධාන කොටම දර්ශන වස්තු විෂය කොට පවත්නා බැවින් එය හඳුනා ගැනීම සඳහා ප්‍රධාන වශයෙන්ම දයකවන්නේ මොළයේ දකුණු අර්ධගෝලයයි.

ඔබ යම්කිසි ප්‍රචණ්ඩ සිදුවීමක් කියවනු ලැබුවහොත් එම තොරතුරු අවශෝෂණය කර ගැනීමට මූලික වශයෙන් සහාය වන්නේ තර්කානුකූල හා විශ්ලේෂණාත්මක කටයුතුවලට ප්‍රධානත්වය උසුලන මොළයේ වම් අර්ධගෝලයයි. දැන් විද්‍යාඥයන්ට ගැටළුව වී ඇත්තේ මෙතරම් ඉක්මනින් ප්‍රචණ්ඩකාරී සිදුවීම් මොළයේ දකුණු අර්ධගෝලය ග්‍රහණය කර ගන්නේ කෙසේ ද? යන්නයි. එහෙත් ජෝර්ජ් වොෂින්ටන් විශ්ව විද්‍යාලයේ ස්නායු විශේෂඥයෙක් වන, “The New Brain” නම් ග්‍රන්ථය ලියන ලද රිචඩ් රෙස්ටැක් පවසන්නේ වීඩියෝ ක්‍රීඩා වැනි දර්ශන සහිත ක්‍රීඩා හෝ රූපවාහිනී වැනි මාධ්‍ය පිළිබඳ විග්‍රහයන් මේ ආකාරයට විශ්ලේෂණය කළ නොහැකි බවයි.

මනෝ විද්‍යාත්මක පර්යේෂණයකට අනුව සමාජමය යුතුකම් පැහැර හරින, කලහකාරී ගතිගුණ ඇති එමෙන්ම එතරම් අධ්‍යාපන ඥානය නැති පුද්ගලයන් හා ප්‍රචණ්ඩකාරී වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරතවන්නන් අතර සහ සම්බන්ධතාවක් ඇති බව සොයාගෙන තිබේ.

මීට හාත්පසින්ම විරුද්ධ ප්‍රතිඵල, ගැටළු විසඳන වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරතවන්නන් ආශ්‍රයෙන් ලබාගන්නට හැකි වී තිබේ. ඒ අනුව එකී ක්‍රීඩකයන්ගේ මොළයෙහි දර්ශන නිසි ලෙස හඳුනා ගැනීමේ ශක්තිය වර්ධනය වී ඇතුවා පමණක් නොව මොළයෙහි සමස්ත ක්‍රියාකාරිත්වයම වඩාත් සූනම්‍ය කිරීමට සමත්ව ඇති බව අනාවරණය කර ගන්නට හැකියාව ලැබුණි.

ප්‍රවීණ ජාත්‍යන්තර අර්ථ ශාස්ත්‍රඥයන්ගේ මතය වී ඇත්තේ ද වීඩියෝ ක්‍රීඩා මගින් මොළය වර්ධනය කර ගැනීමට හෝ අඩාල කර ගැනීමට හැකි බවයි. මේ දෙකෙහි වෙනස රැඳී ඇත්තේ එම ක්‍රීඩා සැළසුම් වී ඇති ආකාරය මත බවයි.

සිතුම් පැතුම් කෙරෙහි වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන් මගින් සිදුවන බලපෑම් ගැන මෙතෙක් කෙරී ඇත්තේ ඉතා සුළු පර්යේෂණ සංඛ්‍යාවක් පමණි. පරිගණක මගින් සිතුම් පැතුම් හට ගැනීම් උත්තේජනය කිරීමට හැකි දවසක් එන්නේ කවද ද? හැමදම පරිගණකය ඉදිරිපිටට වී අනෙහි රුවාගත් “මවුසය”(Mouse) ද සහිතව හිඳීමට වීමේ නියාමයට ම එය යටත්ව පවතී ද? මේ දිනවල යේල් සරසවියේ, විද්‍යුත් මාධ්‍ය මගින් ළමුන්ගේ සිතුම් පැතුම් කෙරෙහි සිදුවන බලපෑම ගැන ලියැවෙන පොතක පිටු අතර සිරවී සිටින මනෝ විද්‍යාව පිළිබඳ මහාචාර්ය ජෙරෝම් සිගර් එසේ විමසයි.

ඔටාගෝ සරසවියේ “දර්ශනය” සම්බන්ධ මහාචාර්යවරයෙකුගේ වදන් මේ අතරට එක්වන්නේ පරිගණකය සම්බන්ධව ඇහෙන අඳුරු කථාන්තර නමැති වළා පළවා හරින රිදී රේඛාවක් පරිදිය.

වීඩියෝ ක්‍රීඩාවන්හි නිරත වන ළමුන් බුහුටිකමින් අනූන වන ගති ලක්‍ෂණ පෙන්නුම් කරන සාධක ඇති බව පවසන ඔහු ඉතා අවම වශයෙන් ඔවුන් විභාග සඳහාවත් වඩා හොඳින් කැපී පෙනෙන ලෙස කටයුතු කරන බව පවසයි. විවිධ හැඩ තල හඳුනා ගැනීම් සහිත බුද්ධි පරීක්‍ෂණවලදී ඔවුන්ගේ මේ දක්‍ෂතා වඩාත් හොඳින් ඉස්මතු වේ. එය එසේ වුවත් ළමුන් මනා පෞරුෂයක් සහිත අය වීමේ හෝ ඉහළ අධ්‍යාපනික සුදුසුකම් ලැබූවන් වීමේ සහ මේ සොයා ගැනීම් අතර සහසම්බන්ධතාවක් නැති බව ද ඔහු අවධාරණය කරයි.

ඒත් සැක නැතිවම කිව හැකි දෙය වන්නේ නව තාක්‍ෂණය තවම යොදාගෙන ඇත්තේ ඉතාම නිරර්ථක කාර්යයන්හි බවයි. ළමෝ එමගින් නිමක් නැති වල්පල් දෙඩවමින් සිටිති. ඒ උදෙසා ඔවුහු ඕනෑම තාක්‍ෂණික උපක්‍රමයක් භාවිත කරන්නට මැලි නොවෙති.

ඊළඟ “කෝලම් මඩු” දෙක වන්නේ ජාල අවන්හල් හා ජාල සම්බන්ධතා ලැබූ නිවාසයි. මේවායේ සිටින පාසල් ළමෝ තම මිතුරන් නැත්නම් මිතුරියන් සමඟ පැය දෙක තුන ඕපා දූප දෙඩමින් සිටිති. ඔවුන්ගේ සෙලියුලර් දුරකථනයන්ගෙන් දිනකට යැවෙන අප්‍රමාණ “පිස්සු හසුන්” දෙස බලන්න. නව තාක්‍ෂණය පණ එපා යැයි ආපසු දුවනු ඇත.

මෙම පණිවුඩ හුවමාරු සංස්කෘතියෙන් ළමයිනට සිදුවන ප්‍රතිඵල සෙවීම කෙරෙහි විද්‍යාඥයන්ගේ අවධානය දැන් යොමුව ඇත. මෙය ළමුන්ගේ යහපත් වර්ධනයට යොමු කළ හැක්කේ කෙසේ ද? මෙහිලා ළමුන්ගේ චර්යාවන් ලැයිස්තුගත කිරීම දැනටමත් ඔවුන් විසින් අරඹනු ලැබ තිබේ.

ඒ අනුව, ළමුන් ඔවුන් හා සමාන ගති ලක්‍ෂණ ඇතියවුන් කෙරෙහි ආකර්ෂණය වන බව ඔප්පු වී ඇත. පිරිමි ළමුන්, කඩිසර හා කඩිනමින් ඔබ මොබ වෙනස් වන චරිත කෙරෙහි ද, ගැහැනු ළමයින් පිරිමි ළමුනට වඩා එක තැන රැඳී ලියන ගති ස්වභාව කෙරෙහි ද වැඩි ආකර්ෂණයක් දක්වන බව මෙහි දී අනාවරණය වී තිබේ.

නව තාක්‍ෂණය සම්බන්ධව තියෙන ලොකුම චෝදනාව වන්නේ, එහෙමත් නැත්නම් පොදු මහජන මතය වන්නේ එමගින් සමාජ විරෝධී හුදෙකලා පුද්ගලයන් නිර්මාණය කරන බවයි. එසේ වුවත් හත්වැනි ශ්‍රේණියේ සහ දහ වැනි ශ්‍රේණියේ ඉගෙන ගන්නා ළමුන් යොදා ගෙන සිදු කළ පර්යේෂණයකින් එය ඉඳුරා බැහැර වී තිබේ.

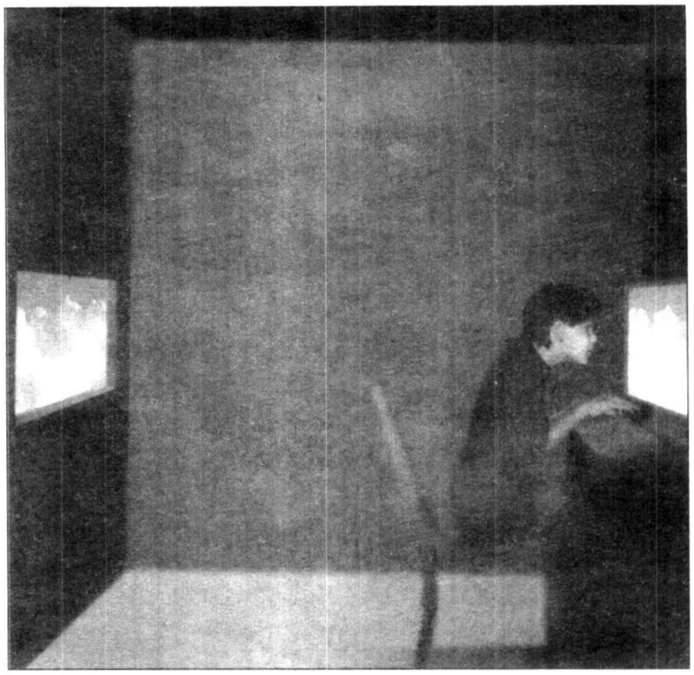
ඒ අනුව නතිකම වේවා, ධෛර්‍යය හෝ උත්සාහය අඩු කරන අවනතිය වේවා, අවුල් තැවුල් සහිත චිත්තාපර ස්වභාවයන් වේවා එවන් තත්ත්වයන් ඉන්ටර්නෙට් භාවිත කිරීම සමඟ කිසිදු සම්බන්ධතාවක් නොදක්වන බව හෙළි වී ඇත. එම පර්යේෂණය පමණක් නොව තවත් ළමුන් යොදා ගෙන සිදු කළ බොහෝ පර්යේෂණයන් හිදී මේ බව තහවුරුව තිබේ.

"තාක්‍ෂණය, ළමුන් උනන්දු කරවන්නෙ සැබෑ ලෝකයේ ජීවත්වන අය සමඟ මිත්‍රත්වයන් ගොඩනඟා ගැනුමටයි. ඉතින් එහෙම නම් හුදෙකලා චිත්ත රූප මවමින් ජීවත්වෙන 'අරවින්දලා' බිහිවන්නේ කෙසේ ද?"

නව තාක්‍ෂණය, නව හැඳුනුම්කම් ගොඩ නඟා ගැනුමේ මාධ්‍යයක් වී හමාරයි. එකම පංතියේ එකම දහවල ගත කළ ද ගොඩ නඟා ගත නොහැකි තරම් ගැඹුරු මිත්‍රත්වයන් මෙලෙස පණිවුඩ හුවමාරු කර ගනිමින් අදහස් හුවමාරු කර ගැනීම මඟින් ගොඩ නඟා ගත හැකියි.

"ඇත්තටම අපි දවල් පංතියේ එකට හිටියට මෙච්චර හොඳින් සමීපවෙන්න ලැබුණෙ මම ඈට රාත්‍රියත් හි දී නිවෙස දී කතා කළාට පස්සෙයි." පාසලේ දක්‍ෂතම සිසුවියක තම හොඳම මිතුරියක් කර ගත් ශිෂ්‍යාවකගේ අදහසයි ඒ. ඇත්තෙන්ම මේ

නව තාක්‍ෂණය, නව හැඳුනුම්කම් ගොඩ නඟා ගැනුමේ මාධ්‍යයක් වී හමාරයි. එකම පංතියේ එකම දහවල ගත කළ ද ගොඩ නඟා ගත නොහැකි තරම් ගැඹුරු මිත්‍රත්වයන් මෙලෙස පණිවුඩ හුවමාරු කර ගනිමින් අදහස් හුවමාරු කර ගැනීම මඟින් ගොඩ නඟා ගත හැකියි.



ඇත්තෙන්ම අද යෞවන යෞවනියන්ගෙ සබඳතා රාශියක් ගොඩ නැඟෙන්නෙ නව තාක්‍ෂණයෙ පිහිටෙනි. ඉතින් මේ මල්සරාගෙ අතේ තියෙන දුනු පොඩිය මොකක්ද කියල දන්නවද? පුංචි සෙලියුලර් එකක්.

තත්ත්වය විරුද්ධ ලිංගිකයන් කෙරෙහි වඩාත් ශුභදායී ය.

ඇත්තෙන්ම අද යෞවන යෞවනියන්ගෙ සබඳතා රාශියක් ගොඩ නැඟෙන්නෙ නව තාක්‍ෂණයෙ පිහිටෙනි. ඉතින් මේ මල්සරාගෙ අතේ තියෙන දුනු පොඩිය මොකක්ද කියල දන්නවද? පුංචි සෙලියුලර් එකක්. ඉතින් ආයෙ මල්සරාගෙ රූපයක් අඳින කොට සෙලියුලර් දුරකථනයකුත් ඒ ළඟින් තියන්න අමතක කරන්න එපා.

නව තාක්‍ෂණය සමඟ ඇඟෙන භීෂණයක් ද ඇත. ඒ නිර්නාමිකව කටයුතු කිරීමට ඇති අවකාශයයි. ඒ නිදහස තුළ පිණුම් ගසන්නෝ ද සිටිති.

අනෙක් අතට සයිබර් සමාජීය ජීවිතය යනු වංචාව, කුටෝපා, ප්‍රෝඩා, රැවටීම් බහුල සාගරයක් බඳුය. එහි ඔබේ නැව නොගිලී පදවන්නට හැකිවේද? මේ පිළිබඳව පර්යේෂණ කළ සමාජ හා මනෝ විද්‍යාඥවරියකගේ අදහස නම් සල්ලාප කාමර යනු එහැම පිටින්ම බොරුවේ රාජධානියක් බවයි. "බාහිර සාටෝපයෙන් ඉහ වහා ගිය එහි, ඔබට හැකි නම් බොරුවක් නොකියන එක අයෙකු මට පෙන්වන්න" යනු එහිදී කිසිදු නොබිඳිය හැකි අභියෝගයක් වනු ඇත.

නව මාධ්‍යයන් ඉල්ලා සිටින දේ දෙස බලන විට මිනිසුන් කරනු ලබන්නෙ ඉතා සුළු කාර්යයන් ටිකක් පමණි. නව මාධ්‍යයන් විසින් විවර කරනු ලැබ ඇති සාගරයක් බඳු අවකාශයන් මිනිසා නම් 'ලේන් පැටියාගේ' වල්ගයෙන් ඉස හමාර කරන්නට හැකිවේද? ඒ අභියෝගය භාර ගත් යෞවනයන්, යෞවනියන් අතපත ගාන්නේ මොනවාද?

අනිත් අතට එකවර කාර්යයන් රාශියක් ඉටු කළ හැකි තාක්‍ෂණය ගෙවැදි පළියට එය අවශෝෂණය කර ගැනීමට මිනිසා සමත්වේද? වත්මන් ලොව නොදැවී රැඳී සිටීමට නම් වඩවා ගත යුතු කුසලතාව එය ද?

රූපවාහිනියේ යමක් ප්‍රදර්ශනය වන විට ඊට යටින් අකුරු වැලක් දිව යනවා දමන්නේ කිසියම් හදිසි කටයුත්තක් හෝ දැන්වීමක් ප්‍රචාරය කරන්නටය. එමගින් විවිධ වැඩ කටයුතුවල නියැලෙන අතරම ක්‍ෂණික පණිවුඩයක් ඔබට ලැබේ.

එහෙත් මොළය සම්බන්ධ පර්යේෂකයන් පෙන්වා දෙන්නේ එක් කාර්යක සිට තවත් කාර්යක් දක්වා අවධානය වෙනස් කිරීමට මොළයට ක්‍ෂණයකින් නොහැකි බවයි. ඉතා අවම වශයෙන් තත්පරයෙන් දහයෙන් හතක තරම් කාලයක්වත් ඒ සඳහා ගත වේ. මේ සම්බන්ධව මනෝ විද්‍යාඥයන් විසින් මිචිගන් සරසවියේ දී කරනු ලැබූ අපූරු පර්යේෂණයක් මෙහිලා දැක්වීම මනස එක් දෙයකින් තවත් වෙනස් දෙයකට හුරුවීම සම්බන්ධව අපූරු පාඩමක් අපට කියා දෙයි. එහි දී වරෙක ගණිතමය ගැටළුවක් විසඳීමට ද නැවත හැඩ තල හඳුනා ගැනීමේ ගැටළුවක් වෙත ද වශයෙන් මාරුවෙන් මාරුවට අවධානය යොමු කරවන සේ වැඩිහිටියන් කීපදෙනෙක් යොදාගෙන පර්යේෂණයක් සිදු කරන ලදී. එහි දී අනාවරණය වූවේ එකක් කෙරෙහි අවධානය රඳවා ගෙන සිදු කරනවාට වඩා බොහෝ වේලාවක්, ගැටළු දෙකම එකවර මාරුවෙන් මාරුවට විසඳීමේ දී ඔවුනට ගත වූ බවය. තවත් වැදගත් කාරණයක්, එනම් එහි දී වැරදීම් ද බහුලව සිදුව තිබිණි.

නූතන විද්‍යුත් මාධ්‍ය මෙම අවධානය ගිලිහීයාමේ ගැටළුවට පිළියම් සොයන්නේ කෙසේ ද? අද පාසල් යන යෞවන යෞවනියන් එම ආකූලතාවන්ගෙන් ගලවා ගැනීමට ඒ සමත් වේද?

නොඑසේව අද යෞවන යෞවනියන් එකවර කාර්යයන් රාශියක් කළ හැකි පරිදි මනස සකස් කර ගත හැකි අය වේද? මෙය ඔව් සහ නැත යන පිළිතුරු දෙකම දිය හැකි ගැටළුවකැයි පවසමි.

ඔව් යනුවෙන් පැවසුවේ අද ළමුන් එකවර කාර්යයන් රාශියක් කෙරෙහි අවධානය යොමු කිරීමට සමර්ථකම් පාන හෙයිනි. නැත යනුවෙන් පැවසුවේ ඔවුන් ඒ කිසිවක ගැඹුරට බැසිය හැකි දැනුමකින් යුක්ත වූවත් නොවන හෙයිනි.

නොඅනුමානවම මෙය අද නූතන තාක්‍ෂණය විසින් නිර්මාණය කරන ලද ගැටළුවකි. එය එමගින්ම අනාගතයේ විසඳ දෙනු ඇතැයි අපි අපේක්‍ෂා කරමු. ❑

- රත්න පතිරණ

NEWS WEEK ඇසුරෙනි.