

A tecnologização dos desejos

***"Eu queria ter um notebook cinza. É para pesquisar na Internet e jogar jogos. Eu sempre quis ter um notebook também porque ele é prático, é leve e eu posso levar para onde eu quiser. Ele serve para me divertir, jogar, falar com os meus amigos, etc."*(1)**

Esse pequeno texto foi produzido por uma menina de dez anos, que freqüentou, em 2006, o ensino fundamental em uma escola da rede pública municipal da cidade de Porto Alegre. Resultou da atividade proposta pela professora para que escrevessem sobre seus desejos e pedidos de Natal.

Nessa mesma escola, outra professora, agora de crianças de seis anos de idade, solicitou que cada aluno desenhasse, em uma cartinha dirigida ao Papai-Noel, o que gostaria de ganhar como presente. Dentre os pedidos surgiram brinquedos acionados por controle remoto, bonecas que falam, cantam e se movimentam, celulares, Nintendos, robôs, rádios portáteis, iPods, televisões de plasma e, em primeiríssimo lugar, os notebooks. Tudo isso para surpresa da professora da turma – composta de crianças muito pobres (a maioria delas vivendo em condições quase miseráveis) – que esperava dos alunos e alunas a expressão de desejos simples como carrinhos, bonecas e bolas.

No entanto, precisamos admitir que mesmo as crianças pobres são crianças de nosso tempo. Um tempo em que a vida se organiza dentro do universo tecnológico, que vem modificando não apenas as formas de pensar, como também sonhos, desejos e significados. As novas tecnologias da comunicação e da informação borraram fronteiras e embaralharam desejos e capacidades. Crianças que sequer dispõem de condições mínimas de saneamento em suas casas conhecem o funcionamento e a finalidade de artefatos sofisticados (como notebooks, celulares digitais e iPods) tanto quanto crianças de condições econômicas privilegiadas, ou tanto quanto adultos. Elas aprendem cedo com a mídia a dominar a "gramática" tecnológica.

Além disso, a infância passa a ser um dos alvos preferenciais dos investimentos de marketing no mercado de tecnologia. Os discursos em circulação vêm recorrentemente narrando a infância como a parcela da população dotada de grande capacidade e facilidade na aquisição de habilidades para o manejo das novas tecnologias. "Superespertinhos", "Infância hi-tech" e "Infância digital" são alguns dos termos utilizados para representar as crianças de hoje. Outro recurso utilizado para representar a infância contemporânea como plenamente imbricada no universo tecnológico e midiático é a crescente associação de imagens de crianças com imagens de computadores, notebooks, vídeo-games, celulares, televisores, etc. Imagens mostrando crianças em seus quartos, na frente do computador e com um televisor ao lado, têm sido freqüentes tanto nas peças publicitárias quanto na programação mais ampla das mídias impressa e eletrônica – novelas, desenhos de animação, seriados e filmes. Além disso, a infância é o alvo preferencial de uma série de invenções tecnológicas e midiáticas. Exemplos disso são os cachorros virtuais (cyber-animal)(2), lançados no Brasil no segundo semestre de 2005, ou o sistema operacional que permite que crianças desde os dois anos de idade possam enviar e-mails e navegar na Web (3). Ou então, o teclado de computador super colorido, chamado Kidsboard, no qual as cores diferenciam a função das teclas(4). Estamos imersos e capturados por uma sociedade da informação que proclama incessantemente os benefícios das tecnologias, desqualificando formas de vida desconectadas de tal universo. Ao mesmo tempo em que se inscreve a infância nos discursos que celebram as tecnologias, as próprias crianças procuram se instalar e movimentar nesse mundo. Além do fascínio a que estão sujeitas, parece que cada vez mais seus desejos se afinam com aqueles que lhes conferem prestígio por serem amplamente reconhecidos e valorizados nos mais diversos pontos do globo.

1. Texto original, já incorporando correções da professora.
2. Nintendog é o game da Nintendo que simula um filhote de cão (você pode inclusive escolher a raça). O modo de simulação é semelhante ao *Tamagochi*, mas rodado em computador e oferecendo recursos variados como microfone para falar com o filhote (que reconhece a voz do dono) e uma tela interativa que permite acariciar o filhote, arrastá-lo para outros lugares e adestrá-lo por meio de gestos.
3. Trata-se do Magic Desktop que opera pelo Windows e permite aos pais restringir o acesso a ferramentas e conteúdos da Internet. Envia-se um e-mail para a avó com um clique sobre sua foto. Mensagem de voz de até um minuto (menos de 100 Kb) é gravada e enviada clicando no ícone de um papagaio. (Zero Hora, 13/10/05, p. 2)
4. A propaganda do referido teclado foi publicada sob o título "Teclados inteligentes", acompanhada de uma imagem do teclado, no jornal *Zero Hora* de 07/12/05.