

Uma nova queda de braço*Por Gislaine Buosi*

Especialistas da área da saúde afirmam que o adolescente checa o telefone celular, aproximadamente, 150 vezes por dia. Isso significa mais de 6 olhadinhas por hora, quer esteja em casa - no banheiro, por exemplo, quer esteja na academia, quer esteja em sala de aula. O nome disso é nomofobia, ou seja, a dependência, principalmente, do telefone celular. E mais do que isso: a nomofobia é, ao mesmo tempo, o vício em tecnologia associado ao medo de perdê-la. Ao que nos parece, a geração Z, que nasceu submersa no mundo tecnológico, desconhece o universo que gravita no entorno do quarto em que ela se tranca.

Ao longo da história, há registros das mais diversas dependências comportamentais: o excesso de trabalho; a compulsão por jogos de azar; o consumismo etc. A nomofobia chegou para encabeçar a lista das dependências do século 21, o que tem preocupado pais, educadores e profissionais da área da saúde mental, tendo em vista o fato de que a doença evidencia uma sociedade emocionalmente frágil, suscetível a outros transtornos de comportamento, como o estresse, a depressão e o pânico.

É possível considerarmos então dois polos contrastantes: de um lado, os analfabetos digitais; de outro, os nomofóbicos - os primeiros, veem os artefatos tecnológicos como assombrações, e não sabem, nem querem saber, o que significa "GPT3"; os segundos permanecem conectados o tempo todo e são tomados de verdadeiro pavor, diante da possibilidade de ficarem sem os artefatos tecnológicos, em especial o telefone celular. Mas, afinal, quem sai ganhando nessa queda de braço: os analfabetos digitais ou os nomofóbicos? A resposta, pode até parecer fácil, mas não é.

Vejamos: se é certo que é preciso dominar, ainda que minimamente, as tecnologias de informação - até porque o total desconhecimento fará com que um leigo deixe o dinheiro guardado no banco para as próximas gerações, exatamente porque não sabe usar o cartão magnético, é certo também que, aquele que está afundado em meio à tecnologia, deixará, às próximas gerações, o bate-papo, a namorada, o pão-de-queijo, a praia... Nessa queda de braço, ambos os jogadores saem perdendo.