

A GERAÇÃO DIGITAL COMO IDENTIDADE CULTURAL NA CONTEMPORANEIDADE

Resumo

Inscrito no referencial teórico dos Estudos Culturais da vertente pós-estruturalista, este artigo se dedica a investigar a produção da Geração Digital como um tipo de identidade cultural presente na sociedade contemporânea. A partir da interlocução entre autores como Tapscott (1998; 2009), Prensky (2001) – pioneiros no estudo sobre a temática da relação encarada pelos jovens com as tecnologias – e certas representações midiáticas, esta análise tem por objetivo discutir algumas condições que têm permitido atrelar aos jovens um rótulo geracional específico e sinalizar um denominador comum balizado pela conexão desses sujeitos com os artefatos eletrônicos digitais. A pesquisa apresenta dois movimentos de investigação: aproximação com a literatura especializada sobre o assunto e a identificação de algumas características atreladas aos sujeitos da Geração Digital segundo representações de três reportagens da revista Época. Utilizam-se os conceitos de identidade, geração e representação para pensar a emergência dessa Geração Digital, tentando explorar igualmente o que tornou possível certas formas de representar e de estar no mundo sobre esta geração ligada ao mundo das tecnologias digitais.

Palavras-chave: Geração Digital – Identidade – representação

Sandro Faccin Bortolazzo
Universidade Federal do
Rio Grande do Sul
sandrobortolazzo@hotmail.com

INTRODUÇÃO

Nos últimos 20 anos, a ideia dos jovens como especialistas em tecnologia tem se proliferado nos meios de comunicação, inclusive no debate acadêmico. É recorrente encontrar nos jornais e revistas, nos programas de televisão, na internet, incontável número de expressões que indicam uma naturalização da relação entre os mais jovens e as tecnologias: Geração Digital, Nativos Digitais, só para citar alguns exemplos. Essas nomenclaturas têm enfatizado a destreza dos jovens em operar computadores, telefones celulares, tocadores de música digital, entre inúmeros outros aparelhos eletrônicos, para as mais diversas finalidades – entretenimento, aprendizagem, informação, consumo, participação em redes de sociabilidade.

Inscrito no referencial teórico dos Estudos Culturais de inspiração pós-estruturalista, este estudo se dedica a investigar a produção da Geração Digital no Brasil como um tipo de identidade cultural presente na sociedade contemporânea. O estudo procurou problematizar a emergência da Geração Digital a partir da interlocução entre Tapscott (1999; 2009), Prensky (2001) – autores pioneiros no estudo sobre a temática da relação encarada pelos jovens com as tecnologias – e certas representações midiáticas. O estudo apresentado tem por objetivo discutir algumas condições que têm permitido atrelar aos jovens um rótulo geracional específico e sinalizar um denominador comum balizado pela conexão desses sujeitos com os artefatos eletrônicos digitais.

Os conceitos de identidade, geração e representação são empregados nesse artigo para pensar a produção da Geração Digital. Essas ferramentas são utilizadas segundo análises empreendidas por autores como Bauman (2005; 2011), Hall (1997; 2004), entre outros teóricos. A pesquisa que se apresenta contemplou dois movimentos de investigação. O primeiro foi uma aproximação com a literatura especializada sobre o assunto a partir de dois estudos que, na metade da década de 1990 e início dos anos 2000, começaram a acionar alguns termos como Geração Digital (TAPSCOTT, 1998; 2010) e Nativos Digitais (PRESNKY, 2001). O segundo movimento de investigação buscou identificar certas representações dos sujeitos da Geração Digital na mídia brasileira, tendo como material de análise três reportagens de capa da revista *Época*. Proponho, dessa

forma, discutir o que tornou possível certas formas de representar e de estar no mundo sobre esta geração ligada ao universo das tecnologias digitais.

Geração e Identidade

Nenhum ser humano é exatamente igual a outro – e isso se aplica tanto aos jovens quanto aos velhos. Contudo, é possível notar que, em determinadas categorias de seres humanos, algumas características ou atributos tendem a aparecer com maior frequência que em outras. É essa “condensação relativa” de traços característicos que nos permite falar, em primeiro lugar, em “categorias”, sejam elas nações, classes, gêneros ou gerações. Ao fazê-lo, ignoramos temporariamente a multiplicidade de características que faz de cada um de seus integrantes uma entidade única e irrepetível, diferente de todas as outras, um ser que se destaca de todos os demais membros da “mesma categoria” [grifos do autor] (BAUMAN, 2011, p.58).

Por que *geração*? Que elementos permitem classificar como *geração* e como Digital um conjunto da população jovem imersa nos aparatos tecnológicos? O conceito de *geração* tem sido utilizado de inúmeras maneiras. Um dos significados mais aceitos é, sem dúvida, aquele que relaciona *geração* à idade biológica, ou seja, o período de sucessão entre descendentes em linha reta (avós, pais, filhos, netos, e assim por diante). De acordo com Jaeger (1985), foi Auguste Comte, entre 1830 e 1840, o primeiro a iniciar um estudo científico sobre o conceito de *geração*. A primeira acepção do termo apresentada por Comte e ligada ao positivismo identificava o tempo como objetivamente mensurável. No entendimento de Comte, o ritmo das gerações poderia ser calculado simplesmente a partir da “medição do tempo médio necessário para que uma *geração* seja substituída – na vida pública – por uma nova” (COMTE apud FEIXA e LECCARDI, 2010, p.187). Ressalta-se também Wilhelm Dilthey, primeiro pensador que introduziu um conceito histórico de *geração*. A abordagem inspirada em Dilthey é analisada sob um ponto de vista historicista a partir da conexão entre os ritmos da história e os ritmos das gerações. Para esse autor, a *geração* exige uma análise do tempo de experiências medido exclusivamente em termos qualitativos e “baseada em uma temporalidade concreta, constituída de acontecimentos e experiências compartilhadas” (FEIXA; LECCARDI, 2010, p.188).

A atualidade do conceito de *geração* em muito se deve ao pensamento de Mannheim quando da publicação do artigo *O Problema das Gerações*¹. Quando Mannheim desenvolveu uma teoria das gerações, ele teve um duplo objetivo: distanciar-se do positivismo, bem como da perspectiva histórica. Mannheim (1982) considerou o termo *geração* associado à própria dinâmica das transformações sociais. Segundo Mannheim (1982), as gerações podem ser consideradas resultados de muitas descontinuidades produzidas exatamente por mudanças históricas e sociais. Em outras palavras, o que o autor argumenta é que o que forma uma *geração* não é a data de nascimento em comum, mas o processo histórico que uma parcela da população compartilha (FEIXA; LECCARDI, 2010). Na mesma esteira conceitual exposta por Mannheim, as contribuições de Philip Abrams oferecem outra perspectiva para pensar o conceito de *geração*. Esse autor amplia a noção histórica e social produzida por Mannheim e relaciona o termo *geração* à questão identitária, entendida aqui como o resultado do entrelaçamento das histórias social e individual. “O ponto de partida de Abrams foi sua convicção de que a individualidade e a sociedade são construções históricas. Seria, portanto, necessário, analisar suas interconexões e, simultaneamente, suas mudanças ao longo do tempo” (FEIXA e LECCARDI, 2010, p. 190). Assim, é possível falar que novas gerações criam outras identidades e que as gerações “não surgem da cadência temporal estabelecida por uma sucessão de gerações biológicas. Em outras palavras: não há padronização do tempo para medir ou prognosticar seu ritmo” (FEIXA; LECCARDI, 2010, p. 191). Uma *geração* pode sim ser compreendida num período de 10 anos, por exemplo, mas também cessa quando novos e grandes eventos históricos, ou melhor, quando processos econômicos e de natureza cultural tornam o sistema anterior e todas as experiências relacionadas a ele sem significado.

Por sua ampla utilização, o termo identidade tem sido empregado como um conceito guarda-chuva. Há, de fato, uma preocupação explícita na contemporaneidade com as questões que dizem respeito à identidade. De acordo com Bauman (2005), a globalização, o declínio dos Estados Nacionais e a decadência do Estado de Bem-Estar

¹ A versão original data de 1928. Utilizo aqui a versão traduzida de 1982. MANNHEIM, Karl. O problema sociológico das gerações [tradução: Cláudio Marcondes], In Marialice M. Foracchi (org), *Karl Mannheim: Sociologia*, São Paulo, Ática, 1982 p. 67-95.

Social, o aumento da mobilidade social, a maior flexibilidade nos empregos, a insegurança nas relações sociais, entre outras circunstâncias, contribuiram para o desenvolvimento de estados de permanente fragmentação e incerteza. Os lugares tradicionalmente investidos de sentimentos de pertença como a Família e a Igreja acabam sendo colocados a prova e “no admirável mundo novo das oportunidades fugazes e das seguranças frágeis, as identidades ao estilo antigo, rígidas e inegociáveis, simplesmente não funcionam” (BAUMAN, 2005, p.33). Concordo com Bauman (2005), quando da entrevista concedida a Benedetto Vecchi sobre o tema da identidade:

Tornamo-nos conscientes de que o “pertencimento” e a “identidade” não têm a solidez de uma rocha, não são garantidos para toda a vida, são bastante negociáveis e revogáveis, e de que as decisões que o próprio indivíduo toma, os caminhos que percorre, a maneira como age – e a determinação de se manter firme a tudo isso – são fatores cruciais tanto para o “pertencimento” quanto para a “identidade” [grifos do autor] (BAUMAN, 2005, p. 17).

A problemática apresentada conecta *geração* ao digital. Quer dizer, desde o final da década de 1990, uma série de reportagens jornalísticas, pesquisas acadêmicas e também aquelas voltadas ao mercado – amiúde interconectadas – tem procurado destacar a produtiva e intensa relação entre os jovens e as novas tecnologias. Muitos desses textos não hesitam em ressaltar o “nascimento” de uma distinta Geração Digital. Inevitavelmente, através de algumas representações midiáticas é possível vislumbrar um lugar onde a Geração Digital também é produzida. Os processos de representação na mídia não apenas tornam conexões, relações e identidades visíveis, eles os constituem, ou seja, formam tais conexões, relações e identidades. Para Hall (1997), o conceito de representação é apreendido como parte da construção de sentidos, produzidos e intercambiados por membros de uma mesma cultura. Em uma acepção mais simples pronunciada pelo autor, a representação se dá na “conexão entre os conceitos e a linguagem que nos permite referir ao mundo ‘real’ ou ‘imaginário’ dos objetos, pessoas e eventos” [grifos do autor] (HALL, 1997, p. 17). A representação, de certa forma, é um tipo de inscrição. Nesse sentido, não há como considerar a existência de uma identidade cultural dos sujeitos da Geração Digital fora dos processos de representação.

Geração Digital e Nativos Digitais

As diversas representações de uma grande parcela da população jovem como adepta de aparatos tecnológicos digitais não tiveram início, obviamente, com certas denominações, a exemplo da Geração Digital ou dos Nativos Digitais. Há uma variedade de representações que participaram, ao longo do século XX, da constituição de uma cultura e de uma sociedade que vem investindo intensamente nas tecnologias digitais e no consumo das mesmas. Assim, trabalho com a ideia de que certa identidade cultural de jovens conectadas aos aparatos eletrônicos digitais é produto das formas de representar e de falar sobre essa *geração*. Sobre isso, Costa (2000, p.42) acrescenta que “quem tem o poder de narrar o outro, dizendo como está constituído, como funciona, que atributos possuem, é quem dá as cartas da representação, ou seja, é quem estabelece o que tem ou não tem estatuto de realidade”.

Um dos estudos pioneiros na análise das relações encaradas pelos jovens e as novas tecnologias, lançado em 1998 – *Growing up digital: the rise of the net generation* (sem tradução no Brasil) – registra algumas características dos jovens que cresceram fazendo uso de aparatos tecnológicos. Don Tapscott² tenta prever as transformações que poderiam ocorrer a partir dessa relação e afirma que a participação dessa *geração* na formação de uma cultura do século XXI por meio das tecnologias digitais corresponde a uma verdadeira revolução, cujos precedentes só podem ser comparados ao impacto da televisão na vida dos *Baby Boomers*³. Para Tapscott (1998) a peculiaridade da Geração Digital está atrelada ao fato de terem nascido em meados da década de 1990 – momento econômico no qual a efervescência de parafernalias digitais passou a fazer parte do cotidiano dos jovens norte-americanos (reduzido da pesquisa do autor) – e de estarem

² Don Tapscott é canadense, escritor, pesquisador, palestrante e consultor especializado em estratégia corporativa além de ter virado o verdadeiro “guru” da Geração Digital. Ele dirige a empresa Ngenera, realizando pesquisas com sujeitos da Geração Digital e desenvolve programas para a área da educação à distância.

³ As pessoas que nasceram entre o final da década de 1940 e a metade dos anos 1960, segundo Tapscott (1998) estão vinculadas ao aumento dos índices de natalidade do período pós-guerra. Ao final da Segunda Guerra Mundial (1939 – 1945), o mundo presenciava o nascimento de uma *geração*: os chamados *Baby Boomers*. Nos Estados Unidos, por exemplo, a volta dos soldados para as famílias fez com que houvesse um aumento no número de mulheres grávidas e daí surgiu o termo *boom*, que em inglês significa, entre outras coisas, aumento rápido ou crescimento súbito. Por esta razão, a *geração* que aí se formou é chamada de *Baby Boomers*.

crescendo cercados pelas mídias digitais. Como resultado, pela primeira vez na história, os mais jovens passariam a ter domínio sobre algo em relação aos adultos: as tecnologias, hoje consideradas centrais para o desenvolvimento das sociedades. Conforme Tapscott (1999), a Geração Digital estaria exercendo um papel de liderança uma vez que nem seus pais ou mesmo professores possuiriam uma *expertise* tecnológica. De certa forma lidar com as tecnologias digitais tem sido mais fácil para os jovens do que para os adultos, reafirma Tapscott (1999). Isso porque os mais jovens teriam passado por um processo de assimilação direta das tecnologias, enquanto para os adultos essa destreza envolveria tempo de aprendizagem.

Grown up digital: how the net generation is changing your world (2009), no Brasil publicado em 2010 e traduzido como *A hora da Geração Digital - como os jovens que cresceram usando a internet estão mudando tudo, das empresas aos governos* é o mais recente livro de Tapscott. Nele, o autor entrevistou mais de 10 mil jovens com o intuito de avaliar como se dão as sociabilidades desse conjunto da população quando ingressam no universo da cultura digital. Contrapondo muitos estudos que acusam essa *geração* de superficial, carente em termos de concentração e pobre em habilidades sociais, Tapscott (2009) conclui que esses jovens, ao contrário, teriam desenvolvido novas formas de pensar, interagir, trabalhar e socializar. Mesmo apresentando uma série de argumentos a favor da Geração Digital, uma das críticas que o autor desenvolve é com relação aos perigos da exposição em excesso. A exibição exacerbada dos jovens junto às redes sociais, compartilhando informações pessoais, fotografias, vídeos caseiros, é um dos motivos de maior preocupação por parte do autor. A privacidade, na visão de Tapscott (2009), seria um problema ainda não resolvido por essa *geração* – fato que demandaria atenção e uma discussão mais ampla.

Os argumentos de Tapscott (2009) se baseiam em dois conjuntos binários de oposições – tecnologia (internet versus televisão) e Gerações (*Baby Boomers* versus Geração Digital). Nesse debate, Buckingham (2007) têm sido um dos autores que levanta muitas críticas sobre a presença tecnológica na vida dos mais jovens e analisa como as noções têm se apoiado em certo determinismo tecnológico, sem a crítica necessária às generalizações produzidas pelos especialistas. Na crítica à Tapscott,

a televisão é vista como passiva, enquanto a internet é ativa; a televisão emburrece seus usuários, enquanto a internet aguça sua inteligência; a televisão difunde uma única visão de mundo, enquanto a internet é democrática e interativa; a televisão isola, enquanto a internet cria comunidades; e assim por diante (idem, 2007, p.34).

Em outro estudo publicado em 2001, o educador e desenvolvedor de jogos eletrônicos Mark Prensky criou duas categorias – os Nativos e os Imigrantes Digitais. Além de ter sido o criador das denominações, o autor publicou uma série de livros que se baseiam nessas duas indicações, principalmente, apontando as transformações nos processos educativos com o ingresso das tecnologias nos ambientes escolares. Segundo o autor, o mundo marcado pelas tecnologias estaria dividido entre os Nativos e os Imigrantes Digitais. A fluência com os artefatos eletrônicos, para usar uma expressão de Prensky (2001), teria transformado os jovens em especialistas digitais, possuidores de uma capacidade múltipla, ou seja, aptos a utilizar diversas mídias ao mesmo tempo. Nesse sentido é que o autor vai classificá-los como “Nativos” em oposição aos seus pais ou professores que nasceram antes e que, portanto, seriam os “Imigrantes Digitais”. Prensky (2001) utiliza uma linguagem objetiva apostando incontestavelmente que as tecnologias são apreendidas e compreendidas de maneiras distintas pelos sujeitos das diferentes Gerações.

Os estudantes de hoje representam a primeira geração que cresceu com as novas tecnologias. Eles passaram suas vidas inteiras cercadas por e usando computadores, videogames, tocadores de música digital, câmeras de vídeo, telefones celulares e todos os outros brinquedos e ferramentas da era digital. Um estudante comum hoje teria passado menos de 5.000 horas lendo, e mais de 10.000 horas jogando videogames (sem mencionar às 20.000 horas assistindo televisão). Jogos de computador, e-mail, internet, telefones celulares e comunicadores instantâneos são parte integral de suas vidas (PRENSKY, 2001, p. 1).

“Os instrutores de hoje são Imigrantes Digitais que estão lutando para ensinar aos alunos Nativos que falam uma linguagem inteiramente nova” (Prensky, 2001, p.3). O autor parece preocupado em convocar os profissionais da educação a encararem essas supostas diferenças geracionais e reconhecerem as reconfigurações dos bancos escolares. Prensky (2001) recorre ao termo Imigrante distinguindo que os sujeitos de outras Gerações estariam passando por uma espécie de “alfabetização digital” e que possuiriam um “sotaque” diferente dos Nativos. Para detectar essa diferença, o sotaque

seria o grande demarcador. Segundo o autor, atividades cotidianas que envolvem a interação com os computadores podem comprovar tal distinção. Há inúmeros exemplos citados por Prensky (2001); os Imigrantes tem o hábito de ligar para o amigo confirmando se o mesmo recebeu um e-mail, o que na ótica de um Nativo seria um despropósito; os Imigrantes costumam ler manuais de instrução antes de operar qualquer aparelho eletrônico enquanto os Nativos esperam que os próprios aparelhos sejam autoexplicativos. Seguindo Prensky (2001), há uma determinada “descontinuidade” entre Nativos e Imigrantes Digitais que não se limitaria a questões simples, mas a processos complexos, promovidos principalmente pelo uso que fazem das mídias digitais.

O Prodígio Tecnológico e o Imperativo da Velocidade

As reportagens que se dedicam a narrar os “legítimos” integrantes da Geração Digital constantemente sugerem uma *expertise* natural dos jovens com as tecnologias. Esse diferencial emerge necessariamente com o objetivo de prescrever horizontes de explicação a respeito de uma população (ROSE, 1998). Os textos propagam os feitos dos jovens que utilizam as tecnologias digitais mais cedo que seus pais. Por esta razão, teriam desenvolvido uma destreza com os aparatos eletrônicos que os colocam, muitas vezes, em vantagem com relação aos sujeitos de outras gerações. Algumas reportagens corroboram essa hipótese concordando com os pressupostos geracionais de autores como Prensky (2001) e Tapscott (1999; 2009). Analisamos a capa da revista *Época* de 10 de setembro de 2007.



Figura 1. Capa da Revista *Época* de 10 de Setembro de 2007

A ilustração de capa mostra uma menina segurando um cartaz com os dizeres já anunciados, sendo que a palavra “amor” não aparece. Ela é substituída por um coração ao estilo *emotions* ⁴. O texto inicial da reportagem confere uma explicação de como as pesquisas têm rotulado essas crianças e jovens, assumindo desde então o desígnio geracional de Prensky (2001):

Os nativos digitais têm contato com a tecnologia logo após o nascimento. Crianças com menos de 2 anos já se sentem atraídas por vídeos e fotos digitais. A intimidade com o computador, porém, costuma chegar aos 4 anos. Nessa idade, já deslizam o mouse olhando apenas para o cursor na tela. Aos 5, reconhecem ícones, sabem como abrir um software e começam a se interessar pelos primeiros jogos virtuais, como os de associação ou de memória. Claro que, como em qualquer outra atividade, a desenvoltura nas telas variará de criança para criança. Aos 7, é a hora do primeiro grande marco tecnológico na vida dos nativos: eles criam um e-mail, a identidade para quem navega no mundo virtual (*Época*, 2007, p.83).

O uso constante que fazem das tecnologias seria uma das imagens marcantes dos sujeitos da Geração Digital, que são narrados como se, desde cedo, já se sentissem encantados, inebriados e aptos a lidar com os aparatos digitais. Esse tipo de representação me parece exclusiva dessa geração, uma vez que tanto o acesso e o consumo das tecnologias quanto à importância dada a elas, hoje, ganham outra roupagem e significativa importância. Na década de 1970, por exemplo, “os adolescentes foram tão atraídos, seduzidos e bajulados pelas maravilhas de videogames, rádios portáteis ou sessões de cinema quanto os de hoje” (BAUMAN, 2011, p.54), mas todos eram demasiadamente onerosos. Há pouco tempo atrás, artefatos como videogames e computadores eram tidos como artigos supérfluos, desnecessários. Possuir algum aparelho eletrônico e ter acesso a eles era encarado como “sorte grande, sopros de ventos particularmente generosos e benevolentes, e não como expectativas legítimas – e sem dúvida não como uma questão de direito ou obrigação” (BAUMAN, 2011, p.54).

Ao final da década de 1970 e início dos anos 1980, o desenvolvimento tecnológico em direção a informatização (computadores pessoais e internet) passou a produzir uma

⁴*Emotions* são caracteres tipográficos, tais como: :), ou ^.^ e :-); ou, também, uma imagem (usualmente, pequena), que traduz ou quer transmitir o estado psicológico, emotivo, de quem os emprega. Exemplos: (isto é, sorrindo, estou alegre); (estou triste, chorando), etc. Normalmente é usado nas comunicações escritas de programas de mensagens eletrônicas.

cultura tecnológica mais generalizada que tem se alastrado até a atualidade. É a partir desses processos que as representações sobre os sujeitos jovens da era digital se tornam mais persuasivos, na medida em que também representam certos modelos de comportamento ajustados ao regime tecnológico global e em rede. Ou seja, não é possível negar a proliferação de artefatos tecnológicos entre os jovens, tampouco contestar o consumo de toda essa parafernália digital. No entanto, asseguro junto com Buckingham (2007) que grande parcela de crianças e jovens não sabem como operar naturalmente computadores e videogames. Muitas vezes, assim como os adultos, experimentam sentimentos como tédio, confusão e frustração. “Em geral, essa vivência tecnológica tem sido experimentada por poucos e os benefícios criativos, educacionais e comunicativos dessas tecnologias são apenas percebidos por uma pequena elite” (BUCKINGHAM, 2007, p. 39).

Os autores da reportagem de *Época* (2007) desenvolvem o texto a partir dos conceitos propostos por Prensky (2001) convocando os leitores a identificar-se com os Nativos ou com os Imigrantes Digitais. Entre os vários modelos de exemplares dessa “espécie nativa” retratada no texto está o menino Gustavo Altman de nove anos e fanático por futebol. É um menino que utiliza as tecnologias para consumir tudo o que é tipo de informação referente ao universo do futebol. O menino é blogueiro mirim e escreve todos os dias seus comentários dedicados ao esporte. Esse parece ser um exemplo “saudável” da relação com as tecnologias. “Adoro jogar bola, mas às vezes fico em dúvida entre o futebol e o computador” (*Época*, 2007, p.84).

Um dos modos de ser jovem nas sociedades contemporâneas vem sendo construído pelo que se descreve a respeito dos videogames, dos *smartphones*, dos computadores, dos *tablets*. Certamente essa representação mostrando o quanto a vida dos mais jovens está cercada pelas tecnologias, o que os capacitaria a operar diversas mídias, não existiria sem o ingresso e o consumo de artefatos digitais. Os aparelhos eletrônicos, por exemplo, não criaram nenhuma necessidade, no máximo estão tornando-as mais agudas e, portanto seria “tolice, além de injusto, culpar apenas a eletrônica pelo que está acontecendo com as pessoas que nascem num mundo interligado por conexões a cabo, com fio ou sem fio” (BAUMAN, 2011, p.14).

Aulas de inglês, de espanhol, natação, futebol, vôlei, lições de casa, papo ao telefone, navegação na internet, o rádio ligado. São jovens com agendas tão cheias quanto às de executivos, que envolvem jornadas de intensidade típica do regime tecnológico, obrigando os sujeitos a adotarem a velocidade e o imediatismo como padrão de vida. As matérias, muitas vezes, acompanham o dia a dia dos jovens, coletando depoimentos dos pais e dos professores e também se espelham nas pesquisas de especialistas que vão diagnosticando questões referentes ao uso das variadas mídias ao mesmo tempo – a falta de concentração, o desenvolvimento motor e emocional, o aumento no nível de QI.

O tema do sujeito jovem “multitarefa” é revelado nos primeiros parágrafos da reportagem de *Época* (2007, p. 85):

Elas fazem amigos pela rede, conhecem o mundo pelos buscadores, desenvolvem habilidades por meio de videogames, criam páginas pessoais em fotologs, blogs e sites de relacionamento. Além de navegar na internet, são capazes de operar outros aparelhos eletrônicos com muita facilidade, como celulares, iPods, controles remotos de DVD e TV, às vezes vários ao mesmo tempo. “Eles migram de um software para outro, como se trocassem a gangorra pelo balanço”, afirmou Prensky a *Época*.

Assim como o navegar por diferentes atividades tem sido uma marca representativa da Geração Digital, a velocidade com que mudam de uma tela para outra, concentra, muitas vezes, apenas as virtudes desse novo tipo de sujeito jovem que emerge. A multiplicidade de acontecimentos veiculados 24 horas por dia pela internet, por exemplo, de alguma maneira, serve para alertar que uma cultura apressada e veloz está produzindo outras formas de habitar o espaço. O que se tem como resultado é um tempo líquido, móvel, sem um princípio, meio e fim determinados, cheios de presentes contínuos, intermitentes. Essa imagem possui intrínseca relação com a valorização dos atributos necessários à participação em uma sociedade caracterizada como efêmera, provisória, líquida (BAUMAN, 2001).

Com a habitual rotina acelerada, as reportagens tentam radiografar a Geração Digital e o tom dos textos, frequentemente, beira entre o entusiasmo e a preocupação. Em *Época* de 3 de novembro de 2003 divulga-se na capa a fotografia (Figura 2) de um menino vestido de preto, usando óculos escuros (referência nítida ao filme *Matrix*) e

surfando numa prancha em forma de mouse. A imagem tem como protagonista um garoto aparentando não mais que 10 anos de idade, surfando sobre um mouse em um mar de informações, o qual ao invés de água, é composto de signos, números, letras e códigos. Elementos esses que nos remetem diretamente ao universo digital. O título da matéria *Inteligência Turbinada* já marca uma relação positiva da tecnologia com o aumento da inteligência.



Figura 2. Capa da Revista *Época* de 3 de Novembro de 2003

Nessa mesma reportagem há todo um apanhado histórico indicando que o volume do cérebro humano dobrou de tamanho desde que os homens primitivos começaram a andar sobre dois pés e, baseado em um estudo da Universidade de Cornell, nos Estados Unidos, confirma-se que “o Q.I., que mede o raciocínio linguístico, matemático e lógico, vem aumentando em média 20 pontos por geração” (*Época*, 2003, p.81). Fundamentado no mesmo estudo, mencionam que os jovens da era digital alcançam até 25 pontos a mais que seus avós e concluem: “nesse ritmo, uma pessoa que tenha hoje um desempenho na média poderá ser considerada deficiente mental daqui a 100 anos” (*idem*, 2003, p.81). Uma das razões desse aumento, de acordo com a pesquisa, seria a de que os equipamentos eletrônicos estariam ajudando a formar sujeitos com habilidades múltiplas, ou seja, atividades como mexer no computador ou mesmo trocar o canal de televisão

atuariam como exercícios para a memória e, por isso, essa geração conseguiria manter atenção em várias coisas ao mesmo tempo.

Essa tem sido uma interpretação usual da maioria dos autores que abordam a temática da Geração Digital (Prensky, 2001; Tapscott, 2009). O que se houve da maioria dos pais é que seus filhos aprendem muito mais rápido do que eles, ou seja, algo que os integrantes das gerações anteriores demorariam horas para aprender, os jovens da Geração Digital têm aprendido em cinco ou 10 minutos. É possível questionar afirmações desse tipo, visto que, a meu ver, o que os jovens dominam hoje são outros mecanismos e esses sim são mais velozes.

Na vertente mais pessimista, há grupos de especialistas afirmando que nosso cérebro estaria sendo alterado devido ao uso exacerbado das tecnologias. Segundo reportagem veiculada na revista *Época* (31 de Outubro de 2011) intitulada *A internet faz mal ao cérebro?* o autor Mark Bauerlein (2009), escritor da obra *The dumbest generation: How the Digital Age Stupefies Young Americans and Jeopardize Our Future* (ainda sem tradução para o português) afirma que “em vez de mentes juvenis inquietas e repletas de conhecimento, o que vemos nas escolas é uma cultura anti-intelectual e consumista, mergulhada em infantilidades e alheia à realidade adulta” (*Época*, 2011, p.79). Ele acredita que, imersas a partir das influências digitais, essas novas gerações estão sendo formadas por sujeitos narcisistas e despreparados para pensar em profundidade. Bauerlein (2009) sugere que aspectos como a desatenção e a dispersão fazem com que os mais jovens, acostumados à leitura de textos breves e pobres em termos estilísticos, produzam pensamentos simplistas e sem complexidade. Essa ideia tem sido articulada por inúmeros autores, entre eles Nicholar Carr, jornalista americano e também citado na matéria da Revista *Época*. Ele lançou o livro *A Geração Superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros*, e afirma que devido ao uso constante da internet e dos mecanismos de buscas virtuais, a leitura *online*, cheia de *hiperlinks*, poderia estar causando dificuldade na concentração em leituras que exigem mais atenção. Segundo o mesmo autor, a utilização das tecnologias digitais estaria, até mesmo, alterando o nível bioquímico dos nossos cérebros.

A imersão em um estilo de vida completamente cercado pelas tecnologias e marcado pelas novas práticas em torno de *smartphones*, redes sociais e jogos de videogame, sublinham o tom celebratório, ambivalente, polarizado e inédito conferido à Geração Digital. De um lado se dispõe toda uma argumentação mais pessimista sobre o impacto das tecnologias, alegações que têm aferido às tecnologias um poder “determinista” em prejudicar o desenvolvimento moral, cognitivo ou mesmo social de crianças e jovens. Do outro lado estão dispostos os “defensores” da Geração Digital – utilizando argumentos de ordem igualmente determinista – ao sugerir que a relação dos jovens com as tecnologias tem proporcionado novas formas de aprendizagem, aumento do QI (quociente de inteligência), entre outros benefícios. Ambas as perspectivas, utópicas e polarizadas, têm sido cada vez mais popular nos estudos sobre alfabetização, aprendizagem, ensino, etc.

Interlocuções e considerações finais

Na atualidade, há muitas terminologias para se referir a uma *geração* imersa nas mídias digitais – Geração Digital (TAPSCOTT, 1998; 2009), Nativos Digitais (PRENSKY, 2001), Geração *MySpace* (ROSEN, 2008) – entre muitas outras. Não quer dizer simplesmente que um vocabulário todo novo surgiu para falar de uma determinada *geração*, mas que, nesse sentido, uma nova importância foi dada às tecnologias digitais – nos ambientes de trabalho e familiares, nas escolas, nas universidades – e, por isso, as tecnologias também têm afetado a vida dos jovens. Ou seja, cada vez mais tais expressões entram em circulação nos meios jornalísticos, acadêmicos, escolares, publicitários, instaurando condições para que se possa pensar a produção de uma *geração* atrelada ao mundo digital. A importância dessas denominações não é simplesmente uma mera justificativa. É preciso considerá-las como constitutivas de saberes que pretendem, segundo Rose (1998), produzir conhecimento sobre os sujeitos.

Por um lado características como o aumento do desenvolvimento cognitivo, habilidade para utilizar diversas mídias ao mesmo tempo, aumento no nível de Q.I, velocidade. Por outro, perda da memória, dificuldade para relacionamentos, falta de concentração. O que parece ser unanimidade entre algumas obras acadêmicas e as

representações midiáticas é que os sujeitos jovens estão sendo afetados pelas novas tecnologias e que a habilidade (positiva e negativa) para coordenar várias mídias ao mesmo tempo também os distinguiria de outros sujeitos. Vale destacar o quanto especialistas da Educação, Medicina, Administração, Marketing, Psicologia, Sociologia, vêm sendo acionados a falar sobre tal relação, surgindo representações que inspiram, fomentam e prescrevem regras de conduta, criando certa regulamentação a respeito de uma população específica (ROSE, 1998). Os grupos de profissionais, cada um com seus conhecimentos e convicções, vão se dedicando a classificar, moldar e instituir novos saberes, implicados justamente em produzir objetos do conhecimento.

Essas representações dos sujeitos pertencentes à Geração Digital se prestam a dar sentido às relações entre os jovens e as tecnologias, promovendo, de alguma forma, inteligibilidade sobre esses sujeitos. Quando as reportagens acompanham o dia a dia dos jovens ou mesmo quando entrevistam seus pais e professores, quase sempre, com o auxílio de especialistas (e das obras acadêmicas) que fazem diagnósticos dessas relações de simultaneidade, as representações arroladas pelas revistas acabam refletindo a condição de imediatismo como uma possível “nova” sensibilidade que rege a vida contemporânea. É neste sentido que a velocidade pode ser percebida como um fenômeno recente. Corroborando essa ideia, concordo com Bauman (2001) ao afirmar que hoje, os fluxos de capital e as pessoas viajam com leveza — apenas com a bagagem de mão, que inclui pasta, telefone celular e um computador portátil. Isso permite aos “passageiros” embarcar e partir de qualquer ponto, sem precisar demorar-se em qualquer lugar além do tempo necessário. A velocidade parece imperativa aos jovens e o “antigo lema *carpe diem* adquiriu um sentido totalmente diferente e leva uma nova mensagem: colha seus créditos agora, pensar no amanhã é perda de tempo” (BAUMAN, 2003, p.209).

REFERÊNCIAS

- BAUERLEIN, Mark. *The Dumbest Generation: How the Digital age Stupefies Young Americans and Jeopardizes Our Future*. Tarcher: Los Angeles, 2009.
- BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade Líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2001.
- BAUMAN, Zygmunt. *Comunidade: a busca por segurança no mundo atual*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- BAUMAN, Zygmunt. *Identidade: entrevista a Benedetto Vecchi*. Trad. Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Zahar, 2005.
- BAUMAN, Zygmunt. *44 Cartas do Mundo Líquido Moderno*. Trad. Vera Pereira. Rio de Janeiro: Zahar, 2011.
- BUCKINGHAM, David. *Crescer na Era das Mídias Eletrônicas*. Trad. Gilka Girardello e Isabel Orofino. Rio de Janeiro: Loyola, 2007.
- CARR, Nicholas. *A Geração Superficial: o que a internet está fazendo com os nossos cérebros*. Rio de Janeiro: Agir, 2011.
- COSTA, Marisa Vorraber. *Sujeitos e subjetividades nas tramas da linguagem e da cultura*. In: CANDAU, V. (org.) *Cultura, linguagem e subjetividade no ensinar e aprender*. Rio de Janeiro: DP&A editora, 2000, p. 29-45.
- FEIXA, Carles; LECCARDI, Carmen. *O conceito de geração nas teorias sobre a juventude*. *Sociedade & Estado*, Brasília, Vol.25 n.2, mai - ago 2010.
- HALL, Stuart. *The work of representation*. In: HALL, Stuart (org) *Representation: cultural representations and signifying practices*. London: Sage Publications, 1997.
- HALL, Stuart. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Trad. Tomaz. T. Da Silva e Guacira Louro. 2 ed. Rio de Janeiro: DP&A Ed., 2004.
- JAEGER, Hans. *Generations in History: Reflections on a Controversial Concept*. In: *History and Theory*, Vol.24, No. 3, 273-292, 1985.
- MANNHEIM, Karl. *O problema sociológico das gerações*" [tradução: Cláudio Marcondes], In Marialice M. Foracchi (org), *Karl Mannheim: Sociologia*, São Paulo, Ática, 1982 p. 67-95.
- PRENSKY, Mark. *Digital natives, digital immigrants, part I*. *On the Horizon*. Lincoln: NCB University Press, v. 9, nº 5, 2001.

PRENSKY, Mark. *Digital natives, digital immigrants, part 2*. On the Horizon. Lincoln: NCB University Press, v. 9, nº 5, 2001.

ROSE, Nikolas. Governando a alma: a formação do eu privado. In: SILVA, Tomaz. T. (Org.) *Liberdades Reguladas*. Petrópolis: Vozes, 1998.

ROSEN, Larry D. *Me, MySpace, and I: parenting the net generation*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.

TAPSCOTT, Don. *Growing up digital: the rise of net generation*. New York: McGraw-Hill, 1998.

TAPSCOTT, Don. *Grown up digital: how the net generation is changing your world*. New York: McGraw-Hill, 2009.

Reportagens publicadas na Revista Época

CAIRO, Alberto; MOON, Peter; SORG, Leticia. *A internet faz mal ao cérebro?* Revista Época, outubro de 2011, nº 663, p. 76-84.

MELLO, Katia; VICÁRIA, Luciana. *Os Filhos da Era Digital*. Revista Época, setembro de 2007, nº 486, p. 82-94.

VEIGA, Aida. *Infância Hi-Tech*. Revista Época, novembro de 2003, nº 285, p. 70-82.