NASCIDOS NA ERA DIGITAL: OUTROS SUJEITOS, OUTRA GERAÇÃO

Sandro Faccin Bortolazzo - UFRGS/ RS

Resumo: considera-se era digital o período pós década de 1980 onde invenções como a internet, a fibra óptica e o computador pessoal ganham importância. Assim, este artigo parte da hipótese de que a transformação nos modos de circulação de informações e conhecimento, como a que estamos vivenciando na contemporaneidade, está diretamente relacionada à evolução das tecnologias de comunicação e informação. E na medida em que o avanço tecnológico organiza formas de poder, é possível considerar os processos através dos quais fatos históricos, mercados e artefatos têm engendrado outros modelos de subjetividade. Dessa forma, a pesquisa que se apresenta é uma análise das relações entre as novas tecnologias e a produção de sujeitos jovens contemporâneos como as principais forças subjacentes ao surgimento da chamada Geração Digital. O trabalho desenvolveu-se em torno de dois caminhos. O primeiro foi uma revisão bibliográfica sobre a Geração Digital a partir da literatura especializada. Busquei nas obras menção às características particulares notadas no grupo, ou seja, as práticas comunicativas e as sociabilidades. Para lançar mão de ferramentas teóricas que me auxiliassem a operar conceitualmente no cenário contemporâneo – como segundo caminho da pesquisa – me aproximo das análises filosóficas e sociológicas de Zygmunt Bauman. Também considerei importante trabalhar conceitos para entender como nos tornamos sujeitos de determinado tipo. E para tanto, realizei recortes a partir de textos de Nikolas Rose e Marisa Vorraber Costa. Os achados da pesquisa apontam que cada geração teve uma história e uma educação diferentes e, por isso, sofreram distintos processos de subjetivação. Isso significa dizer que para além das instituições como a família e a escola, hoje, outros espaços culturais também se tornam elementos importantes na produção de subjetividades como o cinema, a internet, a televisão, o rádio, a publicidade.

Palavras-chave: geração digital – subjetividade – tecnologias

Introdução

Nunca houve tempo igual. As geladeiras eram importadas. Os ventiladores, com suas grandes pás de metal, traziam perigo às crianças. Comia-se manteiga sem culpa e as refeições, raramente, ocorriam longe de casa. As fotografias ficavam prontas rapidinho, em torno de uma ou duas semanas, dependendo da demanda. Usava-se dinheiro vivo para pagar as contas e a televisão ainda mantinha status de aparelho de luxo. As notícias, em grande parte, veiculadas pelas rádios e através dos jornais impressos, constituíam os meios de comunicação mais acessíveis à população. Toda a casa, com um mínimo de recurso, tinha à disposição coleções de livros de referências, com destaque para os volumes enciclopédicos, vendidos de porta em porta. A palavra "tecnologia" e suas variantes ainda não existiam e nem constava no vocabulário geral.

No entanto, umas das maiores revoluções vivida pela humanidade ainda estava por vir. Em meros 50 anos, as tecnologias alteraram radicalmente o modo de vida nas sociedades. Impreterivelmente, nenhum aspecto do cotidiano ficou imune e ninguém escapou a sua influência. Se o impacto é benéfico ou nocivo, trata-se apenas de uma questão filosófica. O fato é que a revolução tecnológica é um caminho sem volta.

Como conseguimos viver por tanto tempo sem conexão à internet? Como encontrávamos endereços e telefones de amigos e parentes? A resposta para essas questões torna-se cada vez mais remota. Não existia internet, mas o telefone fixo (às vezes esperava-se minutos para uma linha) estava lá para qualquer emergência. Os números de telefone e os endereços constavam na lista telefônica (ainda existente), praticamente um livro repleto de mapas, com letras miudinhas e muitos códigos (um mecanismo de busca difícil de operar comparado às atuais ferramentas). É provável que, em breve, todos os assuntos mencionados tornem-se tema de casa ou mesmo objeto da arqueologia social urbana.

Este trabalho parte da hipótese de que a transformação nos modos de circulação de informações e conhecimento, como a que estamos vivendo na contemporaneidade, está diretamente relacionada à evolução das tecnologias de comunicação. E na medida em que o avanço tecnológico organiza formas de poder, é possível considerar os processos através dos quais fatos históricos, mercados, aparatos midiáticos e artefatos têm engendrado outros modelos de subjetividade. Assim, a pesquisa que se apresenta busca investigar as relações entre as novas tecnologias e a produção de sujeitos jovens contemporâneos como as principais forças subjacentes ao surgimento da chamada Geração Digital.

O trabalho desenvolveu-se em torno de dois caminhos de investigação. O primeiro foi uma revisão bibliográfica sobre a Geração Digital a partir da literatura especializada sobre o assunto. Centro as pesquisas em duas obras: *Grown up digital: how the net generation is changing your world* (2009), ainda sem tradução no Brasil, do professor da Universidade de Toronto Dan Tappscott e *Born Digital: Understanding the first generations of digital natives* (2008) (Nascidos na Era Digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais) da autoria de dois pesquisadores, John Palfrey e Urs Gasser, professores da Universidade de Harvard. Busquei nos textos menção às características particulares notadas no grupo, ou seja, as práticas comunicativas e as sociabilidades. Para lançar mão de ferramentas teóricas que me auxiliassem a operar

conceitualmente no cenário contemporâneo – como segundo caminho da pesquisa – me aproximo das análises filosóficas e sociológicas de Zygmunt Bauman (2001, 2011). Também considerei importante trabalhar conceitos para entender como nos tornamos sujeitos de determinado tipo. E para tanto, realizei recortes a partir da leitura de textos de Nikolas Rose (1998, 2001) e Marisa Vorraber Costa (2007, 2008).

Na primeira parte, faço uma breve descrição dos aparatos tecnológicos e dos marcos teóricos e históricos no qual as últimas gerações foram gestadas. Num segundo momento, aponto as principais características da Geração Digital. E na parte final, tento descrever como se dão os processos de subjetivação contemporâneos, traçando um panorama das marcas, pertencimentos e práticas comunicativas de crianças e jovens que adentram a segunda década do século XXI**.**

Na trilha das Gerações

> 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)

O termo "geração" tem sido nomeado como o período de sucessão entre descendentes em linha reta (pais, filhos, netos). Aproximadamente 25 anos era a média de tempo que se estimava para calcular a idade de formação entre uma geração e outra. Hoje, o intervalo está mais curto e já se pode falar em uma nova geração a cada 10 anos. Isso significa que mais pessoas diferentes estão convivendo – em casa, nas escolas, nas universidades, no mercado de trabalho.

As pessoas que nasceram entre o final da década de 1940 e a metade dos anos 1960 estão, de certa forma, vinculadas ao elevado índice 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 Bommers*. Nos Estados Unidos, por exemplo, a volta dos soldados para as famílias fez com que houvesse um aumento no

número de mulheres grávidas e, diante deste fato, teria surgido 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*. No Brasil, o termo *Baby Boomers* também é usado para quem nasceu na mesma época. Eles eram jovens quando começou a ditadura, lutaram contra os militares, fizeram nascer a Jovem Guarda (movimento surgido no final da década de 1950 onde se mesclava música, comportamento e moda), a Bossa Nova, o Tropicalismo, o rock e também os festivais de música popular brasileira.

O país da década de 1970 e 1980 vivia censurado pelo sistema ditatorial e a população jovem assistia e participava do movimento das Diretas Já. Emergia então a Geração X, cujo termo passou a ser utilizado para classificar os indivíduos nascidos entre 1965 e finais de 1970, sob influência do novelista canadense Douglas Coupland que lançou em 1991 um *bestseller* internacional chamado *Generation X: Tales for an Accelerated Culture* (sem tradução no Brasil). O romance tecia críticas à geração que vivia apenas o momento e que seguia a onda consumista. A Geração X de Coupland, dos anos 60, em resumo, circunscrevia grupos de jovens que gostavam de pensar por si mesmos e de se revoltar contra a cultura *pop*. No Brasil, a Geração X atuou no Impeachment do então presidente Fernando Collor de Mello (1990-1992), conheceu de perto os perigos da AIDS e viu as tecnologias invadirem as casas, os locais de trabalho, as escolas e as universidades. A população pagava as contas com Cruzeiro, Cruzado e Cruzado Novo. Devido às mudanças bruscas e constantes de moeda, um componente fortemente associado a esses sujeitos os faziam crer que era preciso trabalhar muito e economizar, pois uma nova crise econômica poderia surgir a qualquer momento.

Aqueles nascidos entre 1980 e finais da década de 1990 foram premiados com a nomenclatura genérica de Geração Y. As explicações são diversas para essa designação e uma delas, a mais simples, seria a de que a Geração Y é aquela que sucede a Geração X. Outra explicação associa o Y à influência soviética no mundo comunista, ou seja, o Y era utilizado como primeira letra para o nome dos recém-nascidos daquela época. No Brasil, essa geração nasceu e cresceu em um país que emergia na democracia e estava prestes a abrir sua economia aos mercados externos, já com o Plano Real em ação nos anos 90. Celulares e computadores representavam os símbolos dessa geração. Voltados para si, para o prazer, para a satisfação, eles são imediatistas, precipitados e, de certa forma, impulsivos. E se a Geração Y tende a ser impaciente e instantânea, a próxima

Geração agudiza tudo isso: eis a Geração Z ou Geração Digital como a nomeio neste trabalho.

A letra Z advém do verbo *zapear,* que significa mudar freneticamente os canais de TV (hoje digital e interativa). Geração Z ou Digital é o nome dado àqueles nascidos a partir da metade dos anos 1990. O mundo desses jovens sempre foi habitado por Internet, celular, *email* e, de certa forma, são convocados e incitados por novidades a todo o momento. É uma geração que prescinde de informações e estímulos, mesmo que se tornem obsoletos minutos depois. Essa nova leva de jovens chama a atenção dos educadores no século XXI já que estão prestes a ingressar nas universidades e vêm demonstrando um comportamento distinto das outras gerações no que diz respeito às formas de aprendizagem e aos modos de circulação do conhecimento.

O ritmo ditado pela tecnologia é decisivo para formar os sujeitos desta nova geração que não compreendem a si mesmo sem uma certa digitalização do mundo. De fato, é importante ressaltar que as gerações antecedentes ajudaram a formar e educar essas crianças. E se para a Geração Digital, um mundo virtual, tecnológico e conectado é tão familiar quanto a própria família, é porque seus pais e avós os auxiliaram a compreender o mundo dessa forma.

Aprendizes da era digital

Em termos gerais, a Cultura Digital seria essa cultura da atualidade onde se podem estabelecer relações entre homens e máquinas. A Cultura Digital também envolve o compartilhamento de informações, sejam elas músicas, arquivos de texto, vídeos ou imagens, veiculadas e transmitidas não mais de um centro apenas, mas de vários. Isso significa dizer que hoje a informação não percorre somente uma direção linear e vertical, como no caso dos meios de comunicação onde os acontecimentos são conduzidos de um para todos. As sociedades contemporâneas vivenciam um modelo de interatividade, disseminado especialmente pela Internet, que permite uma comunicação ao estilo de todos para todos ou de vários centros para outros centros.

Na verdade, um conceito de “Cultura Digital” ainda não apresenta consolidação teórica em nenhum campo. Ele tem aproximações com outros termos tais como cibercultura, era digital, sociedade da informação e, cada um deles, descritos por antropólogos, sociólogos, filósofos, comunicadores, foram pensados para demarcar esta

época onde as relações humanas têm sido fortemente mediadas por artefatos digitiais. A seguir, tento retratar o lugar dos jovens nessa era, composta por um novo regime de sociabilidades.

Vejamos o cotidiano de grande parcela de adolescentes do século XXI: eles são despertados pelo alarme de um telefone celular e já aproveitam para no mesmo aparelho verificar a temperatura da rua, antes mesmo de sair da cama. Vão para a escola ou para o trabalho escutando suas músicas favoritas – atividade que pode durar o dia inteiro – e passam a maior parte do tempo operando com as tecnologias digitais. E finalmente chegam em casa para descansar. Onde? Na Internet.

Cada interface (seja ela digital, virtual ou analógica) que surge legitima outros processos sociais. A digitalização do mundo está transformando todos os setores da sociedade, em maior ou menor grau. Tente observar uma criança ou um adolescente por algumas horas em um de seus habitats: em frente às telas. Não me refiro somente à tela da televisão, mas à de monitores de computadores, visores de telefones celulares, às telas de máquinas fotográficas digitais e às telas de videogames. Poucas são as chances de vê-los conversando (oralmente), porém aumentam as ocasiões em que se encontram digitando velozmente, sorrindo, lendo e interagindo.

Um dos livros que analisa as relações encaradas pelos jovens e as novas tecnologias, *Grown up digital: how the net generation is changing your world (2001)*, aponta algumas características dessa geração e tenta prever as transformações que podem ocorrer a partir de então. Don Tappscott, autor do livro, apresenta um estudo sobre as representações da chamada "Geração Eletrônica" e diversos são os aspectos apontados, inclusive o próprio conceito de Geração Digital**,** correspondendo às crianças e adolescentes nascidos desde meados da década de 1990 – período no qual a efervescência de parafernálias digitais passou a fazer parte do cotidiano dos jovens norte –americanos (reduto de sua pesquisa).

> Oito características, ou normas, descrevem um típico sujeito da Geração Digital e os diferenciam do seus pais, os boomers. Eles prezam a liberdade e a liberdade de escolha. Eles querem personalizar as coisas, tornando-as próprias. Eles são colaboradores naturais, que gostam de uma conversa, não de palestras. Eles irão analisar minuciosamente você e a sua empresa. Insistem na integridade. Eles querem se divertir, mesmo no trabalho ou na escola. Velocidade é algo normal. A inovação é parte da vida. (TAPSCOT, 2009, p. 6)

Além das características apontadas, esta é uma geração pioneira na história da humanidade, pois é a primeira vez em que as crianças passam a desempenhar papel de professores, ensinando algo aos adultos – geralmente o manejo com as tecnologias, ferramentas nas quais estão imersas desde o nascimento. Os mais jovens têm desenvolvido uma capacidade de distribuir atenção sob diversas interfaces. A realização de tarefas simultâneas seria o marcador que os diferenciam dos indivíduos de outras gerações. A Associação Americana de Psicologia (APA) define como multitarefa uma tendência a fazer mais de um trabalho que prescinda de atenção ao mesmo tempo, como falar ao telefone e escrever uma mensagem. São assim identificados como "multitarefas", detentores do que poderíamos chamar de cognição com vários centros, capazes de surfar pelo mar de informações a passos rápidos e de forma competente, sem interrupções, de um jeito até então impensável.

Por outro lado, há grupos de especialistas e intelectuais afirmando que por razão do uso exacerbado de aparelhos e dispositivos digitais nosso cérebro estaria sendo alterado, deixando os sujeitos menos inteligentes, distraídos e imensamente superficiais. Segundo reportagem veiculada na Revista Época (Janeiro de 2012) intitulada *"A internet faz mal ao cérebro?"* o autor Mark Bauerlein, escritor da obra *The dumbest generation (2008) (*A geração mais estúpida) 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" (p.78). Ele acredita que as novas tecnologias contribuem para formar narcisistas e sujeitos despreparados para pensar em profundidade sobre qualquer tema. Bauerlein sugere ainda que os mais jovens, acostumados à leitura de texto breves e pobres em termos estilístico, estariam gerando pensamentos simplistas, sem complexidade.

Aula de inglês, de espanhol, natação, academia, ginástica olímpica, futebol, vôlei, lições de casa, papo ao telefone, navegação na internet, o rádio ligado. Conectados a todo tempo, assistem televisão e estudam enquanto se comunicam com os amigos por mensagens na rede. Fazem pesquisas escolares, atualizam as agendas, enviam *emails* e realizam outras atividades que podem ou não ter relações com as rotinas escolares. Tudo ao mesmo tempo. São jovens com agendas tão cheias quanto à de executivos, que envolvem jornadas de intensidades típica do regime tecnológico, obrigando os sujeitos a adotarem a velocidade e o imediatismo como padrão de vida.

Outra obra que se arrisca a traçar um perfil dos indivíduos da Geração Digital é B*orn Digital: Understanding the first generation of digital natives,* publicado em 2008. A autoria é de dois pesquisadores, John Palfrey e Urs Gasser, professores da Universidade de Harvard. O livro é uma tentativa de compilar as características deste grupo e, de certa forma, sedimentar algumas barreiras que separam obras prescritivas como manuais de autoajuda para pais e professores e a pesquisa científica. A obra ainda propõe uma escala cronológica das Gerações, sugerida a partir de Mark Prensky (2001), onde aponta que o mundo marcado pelas tecnologias seria dividido entre os nativos e os imigrantes digitais.

A Geração Digital se destaca por uma intensa relação com os aparatos tecnológico, o que resultou no seu domínio. Essa fluência com os artefatos, para usar uma expressão do próprio Prensky (2001), teria transformado esses sujeitos em especialistas digitais, possuidores de uma capacidade múltipla, ou seja, aptos a utilizar diversas mídias ao mesmo tempo. É por isso que o autor vai classificá-los como "Nativos Digitais", em oposição aos seus pais ou professores que nasceram antes e que, portanto, seriam os "Imigrantes Digitais".

Até a década de 1950, as pessoas em geral dispunham de fôlego para se adaptar às novidades no campo das tecnologias e da transmissão de dados. A base de informação para grande parte da população estava restrita aos jornais e aos livros. Já na primeira década do século XX, se deu a expansão do rádio. Demorou muito tempo até surgir a televisão em preto e branco e, mais alguns anos, para chegarmos a televisão em cores. De fato, a partir da televisão em cores, menos tempo ainda se levou até surgir a televisão por assinatura e, a partir daí, poucos anos para a internet invadir todos os espaços sociais.

A questão central é que, nos últimos 50 anos, o que se observa é uma relativa aceleração do tempo. O desenvolvimento das tecnologias de informação e comunicação é um elemento decisivo para criar marcas de tempo, consideradas igualmente um dos principais fatores de reconfiguração da sociedade. A facilidade com que as informações são disponibilizadas, acessadas e utilizadas como fontes para gerar mais informações, mais conhecimento, num ciclo interminável, requer uma sociedade de inovação constante.

Entre computadores e salas de aula : formando sujeitos digitais.

> (...) tornou-se visível e até evidente que (pelo menos desde o início da modernidade e por toda a sua duração) as classes de idade que chegavam ao mundo em diferentes etapas do processo de contínua transformação apresentavam uma tendência a *diferir* profundamente no modo de avaliar as condições de vida que *compartilhavam*. As crianças em geral nascem num mundo muito diferente daquele da infância de seus pais, e que estes aprenderam e se acostumaram a ver como padrão de "normalidade"; os filhos jamais poderão visitar esse mundo que deixou de existir com a juventude dos pais. [grifos do autor] (BAUMAN, 2011, p. 19).

O que me parece é que a geração que adentra o século XXI já se encontra habituada à estética multimídia, à realidade virtual e às redes de tecnologias guiadas telemática e digitalmente. Se antes éramos telespectadores, ouvintes ou leitores hoje é possível interagir com tudo isso e ainda produzir informação. Além de livros, jornais, rádios e revistas, o mundo contemporâneo está repleto de pequenas, médias e grandes janelas digitais que disputam, dividem e competem nossa atenção. Elas prometem diversão, informação, comunicação, conexão e interatividade. Contudo, para dialogar com esses aparatos, só é possível quando da posse das ferramentas e do conhecimento para manipulá-los e essa interação é o elemento mais importantes da Geração Digital.

De acordo com Costa (2007), os jovens têm experimentado de forma intensa esse cotidiano inundado pelas tecnologias, que não se resume ao computador em si, mas a um conjunto de materiais midiáticos, jogos eletrônicos, *outdoors,* celulares, *Mp3s*, entre outros, que formatam nossos modos de ver e pensar sobre o mundo em que vivemos.

> Isso que chamo de cultura da imagem faz parte do dia-a-dia e, como a educação escolarizada não dá conta disso, as crianças vão resolvendo por sua própria conta. Por exemplo, essa escrita reduzida que se usa em mensagens de internet, celular, etc. (qdo, vc, blz), e tantas outras escritas novas, icônicas – ;) :- :-o :P (h) :) — que eles vão criando, são tentativas de movimentar-se em meio a um novo ambiente em que as tecnologias misturam-se com o humano, em novas ecologias. Quer dizer, crianças e jovens estão inventando novas linguagens nessa simbiose com as máquinas. Parece que a escola não considera, não consagra e não está interessada em trabalhar com isso, algo que, a meu ver, seria extremamente estimulante para as crianças (COSTA, 2007, p. 113).

O aluno é bombardeado por imagens que assistiu na televisão, na internet, no cinema, nos videogames e é tanta movimentação e estímulo que, ao chegar à sala de aula, ele percebe que impreterivelmente está fora do seu mundo *3D*, com três ou quatro dimensões, e foi parar em um mundo *1 d*, com uma dimensão apenas. Como evitar a concorrência quando o único estímulo visual ou sonoro advém da imagem do quadro ou da voz do professor diante da possibilidade tentadora que um simples toque pode oferecer ao aluno? A presença tecnológica é um dos componentes principais dessa mudança e, em função da velocidade com que as informações circulam, em grande parte, fruto dos processos de globalização e da sofisticação tecnológica, temos sido tomados pelas mais diversas instâncias no sentido de produzir e reproduzir discursos sobre o que vestir, o que comer, o que ler, ouvir, assistir, falar ou aprender.

Para usar uma expressão do Bauman (2001) no patamar de uma modernidade líquida marcada pela fluidez e mobilidade das relações de toda a ordem, podemos observar a projeção de que a tecnologia produziu novos sujeitos, como os da Geração Digital, ou de que a vida contemporânea está definitivamente ligada à tecnologia.

Em *Inventando nossos eus,* Nikolas Rose (2001) propõe uma genealogia analítica da noção de "eu". O estudo de Rose está comprometido com uma abordagem foucaultiana de investigação dos processos históricos através dos quais a noção de sujeito se constituiu na sociedade ocidental. Os processos de subjetivação são métodos que fazem com que o sujeito se torne aquilo que ele é. Refere-se às propriedades que caracterizam o ser humano como sujeito. Na verdade, o termo subjetividade carrega conotações de interioridade, de pessoalidade. Segundo Rose (2001), a subjetividade é o nome dado a todo o movimento de compor e recompor forças, relações e práticas na medida em que tenta transformar (ou opera para isso) o ser humano em sujeito.

> ...os seres humanos são interpelados, representados e influenciados *como se fossem eus* de um tipo particular: imbuídos de uma subjetividade individualidade, motivados por ansiedades e aspirações a respeito de sua auto-realização, comprometidos a encontrar suas verdadeiras identidades e a maximizar a autêntica expressão dessas identidades em seus estilos de vida [grifos do autor] (ROSE, 2001, p.140).

Seguindo as pistas do autor, estes regimes de saberes atuariam "inventando" narrativamente esta geração, com propósitos específicos e que são acompanhados de

técnicas compatíveis com os tempos de governo neoliberal. Uma geração inventada e instituída pelos meios de comunicação (mas não apenas por eles) tem caracterizado estes jovens pelo uso ilimitado que imprimem às tecnologias digitais. Ilimitado no sentido de conduzir seus relacionamentos pessoais e profissionais, seus modos de vida e suas práticas de entretenimento e lazer a partir dos dispositivos tecnológicos.

O que se houve dos pais é que seus filhos aprendem muito mais rápido do que eles, ou seja, algo que os integrantes da Geração X demorariam horas para aprender, os adolescentes da Geração Y ou as crianças da Geração Z (Geração Digital) têm aprendido em 5 ou 10 minutos. É possível questionar afirmações desse tipo, visto que o que essas crianças dominam hoje são outros mecanismos, e esses sim são mais velozes. *Download, Ctrl C, Ctrl V, delete, upload*. A velocidade do conteúdo se aplica a toda a rede: rapidez para encontrar a informação, rapidez para publicá-la e rapidez para apagá-la.

Na verdade, é preciso deixar claro que cada geração tem um modelo distinto porque teve uma história e uma educação diferentes e, por isso, sofreram outros processos de subjetivação. É com essa condição em mente que se permite dizer que cada tempo histórico tem concentrado indivíduos com aspectos comuns a todos ou a maioria de seus integrantes em comparação com a ausência ou raridade dos que fazem parte de outras categorias. Analisar a formação dos sujeitos das distintas gerações por uma perspectiva das tecnologias significa dizer que para além das instituições que formavam os pilares da modernidade como a família, a escola e a igreja, hoje, outras instâncias e espaços culturais também se tornam elementos importantes na produção de subjetividades como o cinema, a internet, os programas de televisão, as rádios, as redes sociais, os hábitos de consumo, etc.

REFERÊNCIAS

BAUMAN, Zygmunt. *44 Cartas do Mundo Líquido Moderno.* Rio de Janeiro: Zahar, 2011.

BAUMAN, Zygmunt. *Modernidade líquida*. Trad. Plínio Dentzien. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2001.

COSTA, Marisa V; RAMOS do Ó, Jorge. Desafios à escola contemporânea: um diálogo. *Educação & Realidade*, v.32, n. 2, jul./dez. 2007, p.109-116.

COSTA, Marisa V . Cartografando a gurizada da fronteira: novas subjetividades na escola. In: VEIGA-NETO, Alfredo; ALBUQUERQUE Jr., Durval; SOUSA FILHO, Alípio (orgs.). *Cartografias de Foucault*. Belo Horizonte: Autêntica, 2008.

Coupland, Douglas. *Generation X: Tales for an Accelerated Culture*. London: Abacus, St. Martin's Press, 1991.

PALFREY, John e GASSER, Urs. *Born Digital. Understanding the first generations of digital natives.* New York: Basic Books, 2008.

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

ROSE, Nikolas. Inventando nossos eus. In: SILVA, T.T. da. *Nunca fomos humanos - nos rastros do sujeito*. Belo Horizonte: Autêntica, 2001.

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

CAIRO, Aberto; MOON Pete; SORG, Letícia. A internet faz mal ao cérebro? *Revista Época*. 31 de Outubro de 2011. p. 76 – 84.