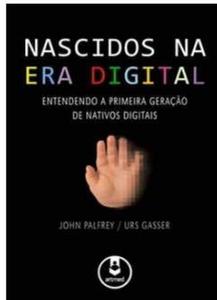


**NASCIDOS NA ERA DIGITAL: ENTENDENDO A PRIMEIRA
GERAÇÃO DE NASCIDOS DIGITAIS**

Nilson Roberto de Novaes Alves (UESB)
nrdna@hotmail.com



PALFREY, John. GASSER, Urs. *Nascidos na Era Digital: Entendendo a Primeira Geração de Nativos Digitais*. Trad. de Magda França Lopes; Revisão Técnica: Paulo Gileno Gysneiros. Porto Alegre: Grupo A, 2011. 352p.

<https://www.amazon.com.br/Nascidos-era-digital-Entendendo-primeira/dp/853632483X>

Este trabalho resenha a tradução da obra de PALFREY, J.; GASSER, Urs, *Nascidos na Era Digital: Entendendo a Primeira Geração de Nativos Digitais*. A obra original é intitulada *Born digital: understanding the first generation of digital natives*. Publicada em 2008 por John Palfrey, Professor na Harvard Law School e por Urs Gasser, Professor na University of St. Gallen. A obra resenhada organiza-se em onze capítulos.

O capítulo primeiro inicia trazendo a questão da identidade que, na concepção dos autores, por séculos atrás era basicamente definida sob dois aspectos: o pessoal e o social. O primeiro aspecto trata sobre o que a pessoa é para ela mesma, ou seja, para seus gostos, preferências etc., uma questão mais interna do ser. O segundo aspecto, entretanto, aponta características que envolvem fatores como vizinhos, família etc., a forma como a pessoa se apresenta para a sociedade.

Assim, são apresentados fatores que a constitui e constitui o seu entorno, podendo o externo influenciar o interno e vice-versa. Com o passar dos séculos, as mudanças e avanços da sociedade e das tecnologias propõem novos desafios para a organização da identidade pessoal, pois quando se há novos contextos, há, também, novas possibilidades de adaptação. Nessa perspectiva, adaptar-se ao novo torna-se tarefa que implica não apenas mudanças de contexto externo como também interno. Contextualizando com a da *Internet*, os autores expõem sobre questões de construção e caracterização da(s) identidade(s).

Assim, uma pessoa ainda é exposta às mesmas dificuldades de organização da identidade pessoal e social, mas a expressão desta pode ser diferente digitalmente falando, uma vez que a pessoa passa a ser mais observada por um número maior de pessoas, inclusive por terceiros, pondo a sua identidade em risco, o que pode, também, ser mudado rapidamente.

Sobre isso, evidenciam os autores que a *Internet* não muda nossa identidade, assim como também não muda seus efeitos. Ela assemelha-se a forma de construção de identidade do passado, apesar do contexto da era digital e da era tecnológica mais avançada. Nesse sentido, não há, para os Nativos Digitais, ideia de divisão de identidades *on-line* e *off-line*, pois se consegue viver simultaneamente com as duas no mundo físico, sendo as múltiplas representações informando a identidade total. Existe, pois, a possibilidade de se ter a identidade que se deseja no espaço virtual.

Dessa forma, mudar de identidade para nativos digitais, virtualmente, é como mudar de roupa ou de penteado. Isso, conforme os autores, é uma marca dos jovens que, sendo ou não digitais, tendem para manifestar mudança de identidade, pois nesses aspectos apresentam *performance* radical, até mesmo em espaços reais/tradicionais de interação.

O capítulo segundo, intitulado ‘Dossiê Digital’, pode ser entendido como todas as informações digitais de pessoas na rede em diferentes mãos, uma vez que sistemas digitais facilitam a vida de todos que, de uma forma ou de outra, se utilizam da *Internet* para se relacionar, comprar, interagir, etc. Por outro lado, esses contatos virtuais também trazem o não controle do tráfego de informações pessoais, o que pode se configurar risco para a exposição de dossiê nas sociedades do Estado burocrático que mantém arquivo sobre cidadãos.

Os autores apresentam um debate pertinente sobre o que diz respeito aos dossiês e à identidade pessoal, sendo que existe uma diferença entre eles e a identidade pessoal (referente a um conjunto de dados pessoais). Assim, os dossiês se caracterizam como super conjuntos, ou seja, toda informação pessoalmente identificadora, associada a uma pessoa. Querendo ou não, quem nasceu na era digital porta muitas informações disponíveis na rede a seu respeito, formando, com isso, o seu dossiê digital na medida em que vai crescendo.

Para os autores, a vida digital começa antes mesmo de a pessoa nascer, pois seus dados já vão sendo gerados e informados à rede por seus responsáveis, por meio de exames e procedimentos que são necessários na vida de indivíduos de sociedades modernas.

O capítulo terceiro aborda o aspecto da privacidade, afirmando que esta tem sido assunto de importância desde que a *Internet* se popularizou em meados da década de 90, pois nunca se houve tanta informação acerca das pessoas disponíveis como está no presente. Argumentam os autores que os jovens Nativos Digitais podem pagar um alto preço por não observarem os perigos que a rede apresenta, pois suas ações na rede podem ser como tatuagens, ou seja, marcadas para sempre e que podem ser utilizadas contra eles em algum momento de suas histórias, como seus dados.

Ainda a despeito disso, quando entram no mundo digital, os Nativos Digitais têm milhares de dados expostos na rede, porém que o *Google* não mostra tudo sobre eles, o que é uma coisa boa. Porém, os autores afirmam que tudo que eles põem sobre eles na *Internet* revela muito sobre si. Isso pode ser comprometedor, mesmo que os *sites* como o *Myspace* e o *Facebook* ofereçam a opção de restringir quem pode ter acesso determinadas informações sobre eles. É visível que para os Nativos Digitais, o conceito e a ideia de ‘público/privado’ estão mudando e esse fato é fonte de preocupação para e professores (e educadores em geral), pois isso mexe com suas identidades pessoais e sociais.

O tema segurança em ambientes digitais, tratado no capítulo quatro, apresenta reflexão sobre papéis do individual e do social (políticas públicas) nesse processo. Os autores argumentam que o problema da segurança da *Internet* deve ser resolvido e que os Nativos Digitais têm um papel importante nisso, pois as leis não podem resolver todos os problemas quanto a essa questão, uma vez que são as pessoas que alimentam o mundo digital com informações pessoais.

Quem deve garantir a segurança da privacidade, o Estado ou o Governo? As leis devem proteger os usuários até ao ponto em que eles decidam o que deve ser protegido ou não, assim como devem garantir aos cidadãos à autoproteção. Pais e professores ainda se preocupam muito mais do que os próprios Nativos Digitais, visto que para estes os riscos de estarem *on-line* não lhe causem estranhamento, mesmo diante da preocupação de seus pais por passarem muito tempo *on-line*.

Dessa forma, Palfrey e Gasser, 2011, questionam: Crescer como um Nativo Digital é mais perigoso do que era para nós que somos mais velhos? Até que ponto devemos estar realmente preocupados? E sobre o quê, exatamente?

O texto traz exemplos de algumas empresas de tecnologia, que têm reunido esforços e diferentes especialistas da área jurídica e técnica para

formularem maneiras de proporcionar mais segurança aos usuários, como o *Staysafe.org*. Sobre isso declaram que *o mais notável do Staysafe.org da Microsoft é que ele não foi criado por um adulto, mas por um Nativo Digital* (Cf. PALFREY; GASSER, 2011. p. 122).

Criação é o tema central do capítulo cinco, em que se inicia argumentando que, com relativa facilidade, qualquer um pode se tornar conhecido ou famoso, como um astro do cinema de *Hollywood*. Atualmente, em tempos digitais, pode-se passar a ser conhecido pela produção de mídias/gêneros em ambientes digitais, como por exemplo, no *Youtube*. Uma vez que a *Internet* se tornou uma possibilidade de expressão e criatividade.

Porém, os autores chamam a atenção para a distinção entre os termos “*criativa*” e “*criação*”, sendo criação qualquer conteúdo digital feito por um Nativo Digital. Já o termo criativo possui um sentido qualitativo. Estima-se que cerca de 64% dos adolescentes americanos criam algum tipo de conteúdo *on-line*, seja em plataformas de interação social como *Myspace* ou *Facebook*, ou seja criando seus próprios filmes ou apresentações em plataformas como o *Youtube*.

O livro, em seu capítulo seis, aborda a questão da pirataria. Uma questão que não é nova, uma vez que é uma ação originária que ocorre também no mundo físico. Piratas, então, são pessoas que tomam de assalto, que levam para si, que fazem cópias sem permissão. O mundo digital moderno é diferente do concreto. Assim, no concreto, fotos, vídeos, conversas, livros, jornais, músicas etc. existiam apenas em forma física; eram mais difíceis de serem pirateados. Nos tempos atuais, uma vez que tudo isso é digital, editável e, muitas vezes, não se paga para tê-los devido à facilidade de acesso por meios piratas, mesmo sabendo que é ilegal.

Fatos como estes, como o compartilhamento, têm feito se discutir a questão de direitos autorais. Tal fato revelava que os Nativos Digitais já estavam pensando e criando um espaço virtual no qual as coisas seriam bem diferentes. Isso se confirma com a continuação de compartilhamento de arquivos digitais pela *Internet*, mesmo sendo ilegal, diferentemente de algumas partes do mundo como é o caso da Suíça, mas até o *upload* de arquivo em outras para ser baixado é ilegal. Mesmo diante disso, o fato está na ideia de que, para os Nativos Digitais, compartilhar músicas, filmes, e arquivos em geral na *Internet* não é visto como um crime, pois para eles, isso é diferente de roubar um *CD*, por exemplo.

A qualidade existente no mundo digital é apresentada e discutida pelos autores no capítulo sete. A qualidade se refere aos conteúdos que são

produzidos, armazenados e distribuídos na rede, a exemplo do *Wikipédia*, sendo que este é o primeiro *link* que aparece no *Google* para qualquer termo de busca no qual as pessoas vão primeiro buscar informações além do fato de ser aberta e poder ser alimentada livre por qualquer uma. A qualidade do que é colocado na *Internet* não se caracteriza como algo novo, pois tal problemática também é motivo de preocupação no mundo físico.

Existe ainda quem não acredita na natureza e eficácia das informações que são colocadas no *Wikipédia* pelo fato dela ser alimentada livremente por diferentes pessoas. Ao mesmo tempo, falam que defensores da Enciclopédia Britânica afirmam que ela seja a fonte mais verdadeira de registro de informações pelo fato dela ser elaborada por especialistas. Porém, o jornal científico *Nature* realizou uma experiência na qual verbetes, tanto da *Wikipédia* quanto da Enciclopédia Britânica, eram mostrados para pessoas analisarem a fonte e, surpreendentemente, elas diziam uma ser de outra e vice-versa, além de se encontrarem problemas nas duas, provando, assim, que a questão da qualidade está presente em ambas.

O que parece está posto sobre a questão da qualidade no mundo digital é que a livre produção se apresenta como uma maior democratização de uma sociedade que deseja ser mais livre. Os Nativos Digitais se importam com a qualidade daquilo que consomem na *Internet* mesmo não em níveis exagerados, pois é quase que impossível falar de qualidade de informação em ambientes e interesses tão abstratos.

O capítulo oito aborda a questão da sobrecarga do número de informações que é produzido atualmente. Estima-se que há três milhões de vezes as informações contidas em todos os livros jamais escritos, ou doze pilhas de livros que vão da Terra ao Sol, ou seis toneladas de livros para cada pessoa. São em torno de cinco bilhões de *gigabytes* de informações até 2003 e cerca de 988 bilhões até 2010. Todos são frutos de produções de companhias, ONGs, governos, universidades e pessoas comuns.

A mente humana é limitada para o alto número de informações produzidas, sendo capaz de processar 126 *bits* por segundo. Sendo que uma exposição à tamanha produção e disponibilização se tornar uma ameaça à mente se esta tornar-se um vício, fadiga ou sobrecarga; caso o tempo de exposição seja demasiadamente alto. Deve-se existir um equilíbrio entre os mundos real e digital, pois, a quanto mais informações o ser humano é exposto, maior a possibilidade ao desafio de se tomar decisões, porque a

sobrecarga de informação limita a capacidade dos jovens de tomar boas decisões.

A questão da violência e agressão é abordada pelos autores no capítulo nove. Começam, citando o caso em que um estudante, Cho, abriu fogo matando e ferindo colegas e professores na Virginia Tech. Especulou-se que o ocorrido pode estar relacionado ao fato de o estudante passar muito tempo praticando jogos eletrônicos como o *Counter-Strike*, um jogo de atiradores. Porém, não é apenas jogos desse tipo causadores de violência como no caso descrito acima.

A introdução da televisão com filmes que exibem a violência também é outro fator que, não apenas expõe as pessoas à violência, mas também incentiva tais práticas. Uma pesquisa realizada nos Estados Unidos mostrou que um jovem, ao terminar o Ensino Fundamental, já havia visto trinta e dois mil assassinatos e quarenta mil tentativas de assassinato ao completar dezoito anos. Os autores ainda dizem que este não é um problema exclusivo dos EUA, ainda mais que, se as cenas e atores forem atraíntivos e envolventes, acabam por incentivar cada vez mais a materialização de ações violentas, ou seja, acabam sendo elementos potencializadores de instintos e comportamentos instintivos.

O capítulo dez aborda a questão dos invasores. Fala sobre o exemplo do criador do *Facebook* (Mark Zuckerberg) e da *Microsoft* (Bill Gates) que deixaram a Universidade de Harvard para se dedicarem às suas empresas que são gigantes do mundo digital. Assim, percebe-se que os Nativos Digitais têm transformado a forma de se fazer negócios tanto como produtores, quanto consumidores na era atual. A saber, como já citado em capítulos anteriores no que diz respeito a tais empresas que apresentam formas diferentes de se negociar com produtos do mundo físico o que também se apresentam como uma ameaça a empresas dos mais variados setores.

O capítulo onze trata dos Aprendizes e traz o exemplo das salas de aula da Faculdade de Direito de Harvard, que receberam tomadas de instalação de acesso à *Internet*, o que foi visto com maus olhos, sendo, portanto, as tomadas retiradas. Entretanto, após uma década, ninguém mais precisava delas, pois, todos os alunos já estavam conectados à *Internet*, pois já estavam na rede sem fio. Ainda, é notório o fato de a Educação do mundo inteiro estar confusa sobre o que fazer durante os períodos em que os alunos estão *on-line*.

Assim sendo, são ignorados os impactos das tecnologias na aprendizagem, pois precisam os docentes repensar práticas inovadoras para o ensino de modo a explorar e não a excluir novas formas de aprender. A grande quantidade de informações que os Nativos Digitais têm acesso possibilita que eles desenvolvam diferentes estratégias para construção de seus conhecimentos. Isso, claro, não implica dizer que estes sejam mais inteligentes do que as pessoas das gerações anteriores. Sobre as formas de aprender dos nativos, os autores colocam que dentre o público docente, há aqueles que adotam a tecnologia por considerar ‘legal’ e aqueles que a adotam para agregar valores às formas de ensinar e de aprender.

O Capítulo doze aborda a questão do ativismo. Este é apresentado como meio principal de manifestação da vontade dos Nativos Digitais e seu poder de mostrar para todos em todo o mundo suas insatisfações frente aos mais diferentes contextos que sejam, políticos, econômicos ou sociais.

Os Nativos Digitais possuem as tecnologias impulsionadas pela *Internet* como meio principal de manifestação, não apenas de coisas cômodas, mas também das coisas que julgam erradas e que merecem ser vistas e conhecidas por mais pessoas, o que pode causar pressão sobre aqueles que estão envolvidos em tais situações.

Sobre isso, os autores exemplificam com as eleições de 2004, nos Estados Unidos, fase em que se configura como fase de mudança de paradigma na participação da Política. Isso porque via *on-line* novos integrantes começaram a participar do processo político e também as campanhas se utilizaram de recursos inovadores da tecnologia da informação.

A *Internet*, assim, apresenta-se como mais um meio que se alia ao rádio, à televisão, ao telefone, a revistas, a livros, a jornais etc., na forma de se fazer e divulgar posições políticas, assim como, opiniões, discussões e debates sobre ela. Porém, com a *Internet*, a participação em situações como essa se mostra mais ativa, mais participativa e mais interativa. O ativismo em termos digitais se torna um meio de popularizar não apenas os assuntos, mas também, de descentralizar o poder que a mídia tradicional tem suas mãos.

No capítulo treze, os autores finalizam a obra, afirmando que não se trata de uma conclusão, mas que é apenas uma síntese sobre o que foi dito sobre os nativos digitais. É apenas uma conversa contínua sem conclusão; um convite à discussão e às diferentes provocações, não apenas para os Nativos Digitais, mas, principalmente, para pais e educadores que

enfrentam uma nova realidade da vida moderna, pois a sua compreensão se apresenta como o passo principal para se lidar com esse novo mundo.

Assim, o livro *Nascidos na Era Digital – Entendendo a Primeira Geração de Nascidos Digitais*, de John Palfrey e Urs Gasser, foi pensado e elaborado por especialistas. É uma obra pensada para a compreensão e entendimento de uma nova geração, a geração dos Nativos Digitais. É indicado para pais, educadores, especialistas da área de Psicologia e Sociologia e interessados nos assuntos sobre tecnologias e *Internet* e suas implicações para as sociedades do passado, presente e futuro.

REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

PALFREY, John. GASSER, Urs. *Nascidos na Era Digital: Entendendo a Primeira Geração de Nascidos Digitais*. Trad. de Magda França Lopes; Revisão Técnica: Paulo Gileno Gysneiros. Porto Alegre: Grupo A, 2011. 352p.