

## SÉCULO XXI: QUEM SÃO OS NATIVOS DIGITAIS?

Epaminondas de Matos Magalhães<sup>1</sup>

Gilmar Cabral de Oliveira<sup>2</sup>

**RESUMO:** Na modernidade, o novo conceito que a tecnologia fez surgir se refere à realidade virtual e, juntamente a ela, aos nativos digitais – uma definição desenvolvida pelos professores John Palfrey e Urs Gasser, no livro *Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais* (2008). Neste trabalho, a primordial pretensão foi problematizar qual é a identidade da primeira geração de nativos digitais, levando em consideração diversos estudos relacionados ao tema e pesquisas voltadas ao sujeito e à tecnologia. Assim sendo, foi possível analisar a base volúvel que rege o sujeito pós-moderno.

**PALAVRAS CHAVE:** Nativos digitais. Tecnologia. Identidade. Realidade virtual.

## 21ST CENTURY: WHO ARE THE DIGITAL NATIVES?

**ABSTRACT:** In modernity, the new concept that technology gave rise to, refers to virtual reality, and along with it, digital natives. A definition developed by professors John Palfrey and Urs Gasser in the book *Born in the Digital Age: Understanding the First Generation of Digital Natives* (2008). In this article, the main aim was to identify the identity of the first generation of digital natives, taking into account several studies related to the subject and research related to the subject and technology. Thus, it was possible to analyze the fickle basis governing the postmodern subject.

**KEYWORDS:** Digital Natives. Technology. Identity. Virtual reality.

## INTRODUÇÃO

O conceito de tecnologia, vem do grego *tekhne*, o qual se dispõe da arte, da técnica e do ofício, além do sufixo *logia*, ou seja, estudo. Portanto, a tecnologia historicamente pode ser observada por meio dos produtos de estudos científicos colocados em prática, almejando, primeiramente, a solução dos problemas. Alguns exemplos clássicos de ferramentas tecnológicas são: a invenção do espelho, da roda, do fogo e da escrita. Nos anos subsequentes,

---

<sup>1</sup> Doutorado em Letras pela PUCRS. Professor do Instituto Federal de Mato Grosso-MT.

<sup>2</sup> Graduando do 6º semestre do Curso Superior de Tecnologia em Redes de Computadores, no Instituto Federal de Mato Grosso (IFMT), campus Pontes e Lacerda.

sobretudo, por conta da Revolução Industrial, surgiram diversas inovações que transformaram o método de produção vigente, tais como a máquina a vapor, a locomotiva e o telefone.

A partir do século XX, sobressaem-se as criações na área de telecomunicações, especificamente em 1969, surge a internet, na época, chamado de “Arpanet”, a qual pertencia ao Departamento de Defesa dos Estados Unidos. Considerando que as invenções tecnológicas não acabam, e por isso, demandam estudos constantes, no século XXI, as pesquisas se direcionam, principalmente, à Energia Nuclear, à Nanotecnologia e à Biotecnologia.

Na considerada pós-modernidade, devido a pré-construção do termo tecnologia, quando se discute acerca do assunto, logo as pessoas remetem ao uso dos aparelhos eletrônicos, como se a ideia fosse limitada ao universo dos sujeitos que têm acesso à internet, tornando invisível as outras possibilidades. Levando em consideração o último levantamento da ONU (Organização das Nações Unidas), existem cerca de 7,5 bilhões de pessoas que vivem na Terra. Mas, uma pesquisa realizada recentemente pela revista britânica *The Economist* concluiu que, dentre os 7,5 bilhões, 4 bilhões não têm acesso à internet. Dessa forma, percebe-se que, apesar do efeito de sentido sobre a tecnologia estar intrinsecamente ligado à internet, deve-se levar em conta o fato de que os dados estatísticos mostram que grande parte da população ainda não usufrui desta nova tecnologia e, por isso, se põe em questão: quem são os nativos digitais?

A 2ª Guerra Mundial (1939-1945) será lembrada eternamente pela criação dos computadores eletrônicos, pois eles foram extremamente importantes para o desenvolvimento de cálculos matemáticos que envolviam, por exemplo, os problemas de balística e os de códigos criptografados. Já os anos da Guerra Fria (1947-1991) são conhecidos por terem trazido os computadores e, por consequência, equipamentos de comunicabilidade e segurança nas informações (EDWARDS, 1996). Os investimentos do Governo norte-americano para as pesquisas militares, sobretudo no começo da Guerra Fria, foram aproximadamente trinta vezes maiores em relação ao período que antecedeu a 2ª Guerra e revelam 90% do investimento estatal para a pesquisa e a tecnologia (EDWARDS, 1996, p. 52). Outros países também alcançaram avanços na tecnologia dos computadores, mesmo que a história da informática disseminada seja principalmente a dos Estados Unidos da América.

A Força Aérea dos Estados Unidos, estimulada pela polêmica da explosão da primeira bomba de hidrogênio soviética, em 1953, começou, no Laboratório Lincoln, um projeto audacioso denominado *Semi-Automatic Ground Environment* (SAGE), ou seja, em português *Ambiente Terrestre Semi-Automático*, almejando a elaboração e inserção de um sistema de defesa que pudesse evitar os aviões bombardeiros dos inimigos. De acordo com Carvalho (2006) *apud* Pierre Lévy (1982):

A história da informática (como, aliás, talvez qualquer história) deixa-se discernir como uma distribuição indefinida de momentos e de lugares criativos, uma espécie de metarrede esburacada, desfeita, irregular, em que cada nó, cada ator, define em função dos seus fins a topologia da sua própria rede e interpreta à sua maneira tudo o que lhe vem dos vizinhos. [...]. Nesta visão das coisas, as noções de precursor ou de fundador, tomadas num sentido absoluto, têm pouca pertinência. Em contrapartida, podem discernir-se certas operações da parte de atores que desejam impor-se como fundadores, ou designando no passado próximo ou no recente, antepassados prestigiosos de quem se apropriam proclamando-se seus descendentes. Não há “causas” ou “fatores” sociais unívocos, mas circunstâncias, ocasiões, às quais pessoas ou grupos singulares conferem significações diversas. Não há “linhagens” calmas, sucessões tranqüilas, mas golpes de espada vindos de todos os lados, tentativas de embargo e processos sem fim em torno das heranças (LÉVY, 1989, p. 182).

Portanto, podemos perceber que sempre houve uma certa rivalidade entre os países, em relação aos méritos que a informática foi alcançando no decorrer da história. O teórico defende que esses conflitos ficam para o segundo plano, uma vez que, o que realmente importa são as conquistas obtidas pelos estudos tanto de um país, quanto de outro. De modo geral, todos colaboraram de alguma forma e tais conquistas não seriam possíveis e reais se não tivessem um pouco da ajuda e do empenho de cada nação.

## **1. CONCEITUANDO A QUESTÃO: OS NATIVOS DIGITAIS**

Os professores John Palfrey e Urs Gasser, no livro “Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais” (2008), definem como os *nativos digitais* como pessoas nascidas na era digital, isto é, depois de 1980, as quais têm acesso às tecnologias digitais da rede e possuem habilidades e conhecimentos de computação, fazendo parte de uma cultura global comum (p. 324). De certa forma, muitas pessoas já se enquadram neste perfil, e essa comunidade não se limita a uma cidade, estado ou país. Neste sentido, bem maior em medidas proporcionais, os nativos digitais fazem parte de uma comunidade global, apesar de ainda não poderem ser considerados como uma geração, uma vez que, mais da metade da população mundial não tem acesso à internet.

Na imagem a seguir podemos observar um bebê com poucos anos de vida, mas o que nos chama a atenção é a maneira como o aparelho tecnológico o envolve, o cativa. Sobretudo, vale ressaltar que os *smarthphones* não são coisas de outro mundo, pois se tratam dos nativos digitais, ou seja, a era em que eles vivem, faz dos celulares algo tão natural como era não ter energia elétrica para as antigas gerações. Isto é algo positivo ou negativo? Talvez não possamos

responder isso em curto prazo e, possivelmente, esta nem seja a pergunta que nos interessa, mas, talvez, o importante seja compreender essas questões tão atuais para o século XXI.

Vale ressaltar que, por se tratar de uma nova “posição social” – nativos digitais – com causas e efeitos que estão sendo analisados recentemente, ainda não se sabe ao certo quais serão as consequências reais que os sujeitos irão vivenciar. Por esse motivo, torna-se extremamente importante o estudo aprofundado desse caso particular, levando continuamente em conta que, a temática acontece “em tempo real”, uma vez que faz parte dos dias atuais, ou seja, todo e qualquer estudo referente aos nativos digitais deve ser ininterrupto.

Outro ponto acerca do qual é necessária a reflexão é o fato de que o homem se confunde com a máquina, quando se materializa, tornando-se um híbrido – nativo digital – conforme destaca Dias (2013):

A busca da exteriorização do corpo não é algo novo, ela sempre existiu oriunda do desejo de imortalidade, mas sempre ocorreu como uma projeção [...]. Trata-se de uma exteriorização virtual do corpo. Hoje, contudo, essa exteriorização se materializa, se torna, além de virtual, visual, material, concreta. Trata-se dos seres híbridos, das memórias metálicas e digitais, das próteses e cirurgias, dos avatares, robôs e corpos-escaneados, impressos, corpos estendidos, do mundo contemporâneo, levados a assumir uma forma exterior a si de modo que “nós não vemos tecnologia, vemos pessoas” (DIAS, 2013, p. 63).

Dessa forma, percebe-se que, em cada época – sob o efeito construído historicamente –, o homem busca inconscientemente algo que o immortalize, ou seja, criar/inventar coisas, numa vida que seja impressionante e admirável. Se, por um lado, essa ambição é o *mote* que faz com que os seres humanos sejam criativos, inovadores e empreendedores. Por outro lado, há uma suposta ideia de que o homem controla as suas criações, entretanto, isso não acontece, tendo em vista que, conforme Dias (2013), o indivíduo e a máquina se misturam com tanta profundidade que até se confundem.

Portanto, surgem novos seres, os híbridos, que são sujeitos interpelados pelas novas tecnologias, pois, para exemplificar: em uma rede social, como o *Facebook*, subjetivamente lida-se com perfis de pessoas reais, revestidas de “carne e osso”. Porém, nota-se que existe uma exteriorização virtual do corpo e, por isso, o que será compartilhado na rede social não será de fato o que o sujeito é e o que ele verdadeiramente pensa, mas somente aquilo que for enaltecer a sua imagem idealizada, a qual o híbrido digital propõe divulgar publicamente. Por consequência, deixa-se de cuidar do corpo físico e o principal torna-se o avatar, que será a prioridade na vida do sujeito.

Um exemplo cinematográfico atemporal e que se torna absolutamente pertinente para a ocasião é o filme “Tempos Modernos” (1936), dirigido por Charles Chaplin nos Estados Unidos. O personagem principal, Carlitos, representado por Charles Chaplin, trabalhava desenfadadamente em uma indústria, baseada na produção em série. Portanto, cabe frisar o fato de que, devido a um colapso nervoso que o tinha tomado, Carlitos não conseguia mais exercer outra função, somente aquele antigo movimento alienado de apertar parafusos.

A épica cena do filme “Tempos Modernos” (1936), no qual Carlitos aperta os parafusos de maneira descontrolada, retrata muito bem a máquina controlando o próprio criador. Vale ressaltar, neste aspecto, o eterno retorno da história, desenvolvido pelo filósofo Friedrich Nietzsche já no século XIX, refletindo sobre o círculo infinito dos acontecimentos, como se tudo o que tivesse acontecido no passado, pudesse voltar no presente e ir novamente para o futuro. Neste sentido, Nietzsche tem razão, diversos produtos que o próprio homem criou, foram capazes de trazer dicotomicamente males e benefícios para a sociedade e a Internet não é a primeira e nem será a última invenção tecnológica do homem que possui os mesmos efeitos.

Prensky publicou um artigo em 2001 defendendo que ter convivido com tecnologias na sua infância, tais como: o computador e suas múltiplas possibilidades, videogames, entre outros meios faria com que os jovens do século XXI crescessem e se transformassem em seres humanos diferentes. Tendo em vista que tiveram contato com outras realidades, isso faria com que eles tivessem mais habilidades em mexer no computador, nos smartphones e conseguissem desvendar os sistemas mais complexos, uma vez que já estariam mais acostumados com esses ambientes. Mark Prensky (2001), especialista em Tecnologia e Educação, pela Harvard School:

Nativos digitais são aqueles que cresceram cercados por tecnologias digitais. Para eles, a tecnologia analógica do século XX – como câmeras de vídeo, telefones com fio, informação não conectada (livros, por exemplo), internet discada – é velha. Os nativos digitais cresceram com a tecnologia digital e usaram isso brincando, por isso não têm medo dela, a veem como uma aliada (PRENSKY, 2001, p. 58).

Não é por acaso que as pessoas com mais idade ficam sempre impressionadas com a facilidade com que as crianças têm em acessar a internet através dos aparelhos celulares, *tablets* e computadores. Muito comum ouvirmos “meu neto (a) é um gênio (a), enquanto eu não consigo encontrar nada no celular, ele (a) ainda nem sabe falar, mas já é capaz de fazer muitas coisas com essas tecnologias”. Com certeza você já escutou esse discurso ou algo semelhante, pois é cada vez mais comum em relação aos nativos digitais.

Além disso, seriam capazes de fazer muitas coisas ao mesmo tempo, habituados com diversas informações instantaneamente, ao contrário daqueles que nasceram antes dos anos 2000 e não tiveram tanto contato com essas máquinas. Ou seja, tudo para os nativos digitais seria mais fácil, pois essa habilidade também ajudaria a adquirir conhecimento através dos computadores.

No entanto, a teoria de Prensky não é consenso e há muitos críticos e pesquisadores que discordam dessas ideias, alguns acreditam que a primeira geração de nativos digitais tenha nascido entre 1980-1984. Por outro lado, Prensky chamaria eles de imigrantes digitais, por se tratar de uma geração anterior aos nativos digitais. Dessa forma, bem como os imigrantes que vem de outros países, não seriam como os nativos, daria para perceber a diferença nos sotaques e nos hábitos.

Vale ressaltar que esse artigo de Prensky não foi pautado em pesquisas científicas, mas apenas em interpretações pessoais. Mesmo assim, teve uma grande repercussão na academia, principalmente pelo fato de o currículo dele estar relacionado ao fato de passar a vida trabalhando na educação e tendo uma empresa, o contato contínuo que ele tinha com as pessoas, foi um fator que facilitou que ele chegasse a essas conclusões.

De acordo com um relatório do Comitê Britânico em relação aos Sistemas de Informação (2007) a presença intrínseca da tecnologia no cotidiano dos adolescentes e jovens, considerados nativos digitais, não teve resultados disparens nas habilidades de outras épocas em procurar informações, aprendê-las ou avaliar a sua qualidade. Dessa forma, essa pesquisa demonstrou o descrédito das subjeções de Prensky.

Segundo os dados da Comissão Federal sobre Banda Larga dos Estados Unidos (2008) desenvolvido pelas especialistas Eszter Hargittai e Amanda Hinnant almejando atingir cidadãos de até 50 anos de idade, pôde concluir que a renda e o nível de educação maior estavam relacionados a mais habilidade com a internet (FÁBIO, 2017).

Dessa maneira, não dá para generalizar que todos os nativos digitais serão mais habilidosos com as novas tecnologias, pois essa não é a explicação baseada nos fatos reais.

Prensky em seu artigo (2001) também enfatiza que os professores imigrantes digitais teriam dificuldades e já estariam inaptos para ensinar os nativos digitais. Portanto, os mais jovens deveriam assumir os cargos. Porém, o editorial “O nativo digital é um mito” de 2017 da revista Nature, conclui afirmando a importância dos professores que não são nativos digitais para poderem conscientizá-los dos benefícios e malefícios desses tempos das novas tecnologias.

Sem falar que são seres humanos como todos os outros que viveram na Terra e isso significa que não são capazes de fazer várias coisas ao mesmo tempo, o que pode acontecer é a

alternância rápida de afazeres, mas isso com certeza prejudicaria o desempenho de uma das atividades. Ou, ainda, praticar uma atividade automatizada e outra não, como andar e conversar.

Sobretudo, a pesquisa demonstra que, os professores considerados imigrantes digitais são sim capazes de ensinar os nativos digitais e que ainda são necessários muitos debates, pesquisas e estudos neste sentido. Objetivando que todos os grupos possam ser respeitados e compreendidos.

Neste contexto, vale questionar: os nativos digitais estão no controle ou são controlados? Pois o que analisamos, no decorrer da história, mostra que o ser humano tem dificuldade em viver de modo equilibrado. Logo, o grande pensador da pós-modernidade, o polonês Zygmunt Bauman (1998), defende que há dois valores essenciais que são totalmente cruciais para uma vida realizada: um é a segurança e o outro é a liberdade – a ambivalência da vida – de acordo com ele, não se pode ter uma vida digna, na ausência de um deles, pois segurança sem liberdade é prisão, e liberdade sem segurança é um completo caos.

Dessa forma, o autor desvenda que seria necessária uma “fórmula de ouro” que retratasse, passo a passo, como se chega ao equilíbrio entre a liberdade e a segurança, levando em conta que, quanto mais temos um, perde-se um pouco do outro. Neste sentido, na medida em que se escolhe a segurança, como, por exemplo, não utilizar a internet e as redes sociais no geral, por medo de hackers/psicopatas, a opção por não se expor socialmente, o que aparentemente é segurança, gera no sujeito, o sentimento de perda da sua liberdade, pois ele deixa de trocar as suas experiências – de modo fácil e rápido – tal como grande parte das pessoas o fazem.

Logo, quando ocorre o contrário e o sujeito ultrapassa os “limites”, se encontra em um estado de total liberdade, ao ponto de não se dar conta que precisa de normas para o bem viver. Por isso, de certa forma, ele também se torna escravo da liberdade demasiada, isto é, a opção pela liberdade desregrada, faz com que tudo perca o sentido e o controle. Para contribuir, Magalhães e Mariani (2010) explicam que:

[...] A liberdade não é um sonho de independência dos liames naturais e sociais, mas está diretamente associada ao conhecimento das leis dessas instâncias e na possibilidade de controlá-las. Embora o conhecimento necessite de objetividade para se tornar viável, ele está sempre associado a uma orientação que não se prende apenas aos nexos do objeto a ser transformado, mas também aos interesses da sociedade (MAGALHÃES & MARIANI, 2010, p. 411).

Neste contexto, devido à tendência de o indivíduo ser escravo de tudo aquilo que ele mesmo cria, por conta da não transparência da linguagem, faz com que o sujeito acredite que



ele será o dominador daquilo que ele inventou. Mas, muito pelo contrário, o que acontece é que ele se encontra dominado e controlado pelos efeitos de sentido não ditos, por isso, ele buscará uma liberdade plena, mas que, de acordo com Magalhães e Mariani (2010), somente será encontrada, no momento em que o sujeito souber analisar criticamente a sua realidade e, sobretudo, agir conscientemente em relação aos seus desafios.

Um dado alarmante para o país foi divulgado em 2017 pela Norton by Symantec, indicando que os hackers deram um golpe de US\$ 172 bilhões. Logo, 978 milhões nos usuários do mundo inteiro foram atingidos e 20 países diferentes neste último ano. Sendo o Brasil, o segundo país que mais foi atacado financeiramente com perdas cibernéticas, ficando atrás somente da China. Outro dado preocupante para o Brasil, é que está na mesma posição da Índia, sendo os países que as crianças mais sofrem com o *ciberbullying*. No ano de 2017, aproximadamente 62 milhões de cidadãos brasileiros foram vítimas do cibercrime, podendo concluir que fazem parte de 61% da população adulta conectada do país e as perdas chegam a US\$ 22 bilhões. Todos esses dados reforçam a ideia de que jovens e adultos ainda não estão preparados para estes novos perigos.

Para os estudiosos Palfrey e Gasser (2011), principalmente os adolescentes, jovens necessitam de orientações, tanto dos pais quanto dos professores. Neste sentido, precisam aprender como navegar digitalmente, sem deixar de lado a proteção, levando em consideração a importância das suas informações pessoais. Mas, infelizmente, os pais e professores não cumprem esse papel, pois eles mesmos não têm essa consciência, visto que os perigos cibernéticos não fizeram parte das suas experiências.

No que se refere à segurança, os estudiosos defendem que a problemática é fazer com que os nativos digitais saibam bem como lidar com esse ambiente híbrido e com consequências incalculáveis. Deve-se levar em consideração que não há dados estatísticos retratando que os adolescentes corriam menos riscos de assédio sexual antes da Internet, pois esses males estão presentes historicamente por milhares de anos. Inclusive, a própria internet não causou o *bullying* virtual, mas, os próprios seres humanos vão transformando as suas maneiras de demonstrarem seus preconceitos, invejas, ódios e deslizes no caráter.

## **2.O SÉCULO XXI E O DILEMA DOS NATIVOS DIGITAIS**

Após o percurso teórico sobre quem são os nativos digitais, buscando compreendê-los de maneira aprofundada e científica. A proposta também é entender quem são os imigrantes



digitais, o nome já elucida um pouco a sua definição. De acordo com o dicionário online Aurélio, “imigrante é todo aquele que imigra ou se estabelece em região ou país diferente do seu”, ou seja, os imigrantes digitais fazem referência as pessoas que não nasceram neste ambiente da era digital, mas que estão aptos a se adaptarem com as novas tecnologias.

Passarelli, Junqueira e Angeluci (2014 *apud* Prensky, 2001) discute sobre a existência de uma dicotomia que percorre entre os conceitos de *nativo digital* e *imigrante digital*. Levando em consideração que para os nativos digitais, a utilização das mídias digitais acontece de forma fluída e naturalmente, enquanto as gerações antigas atravessam um percurso de aprendizagem, como se estivessem em contato com uma nova língua “[...] hoje em dia, pessoas mais velhas socializam-se de maneira diferente das crianças [...]; de acordo com cientistas, uma linguagem aprendida mais tardiamente na vida vai para outra parte do cérebro (PRENSKY, 2001, p. 2).”

Dessa maneira, pode-se concluir que os imigrantes digitais são pessoas que estão em processo de aprendizagem e adaptação. Ao contrário dos nativos digitais, comparativamente, eles já possuem as aptidões legítimas e originais, tais como: o acolhimento das informações de forma veloz e hábil que os imigrantes não têm.

Neste sentido, percebe-se que a maior parte dos educadores brasileiros não são nativos digitais, mas sim imigrantes digitais, e isso reflete na sala de aula, pois, o uso das novas tecnologias é restrito. E isso pode ser explicado, tanto pelo fato dos professores realmente não saberem lidar tão bem com as ferramentas, quanto pelo motivo estrutural, visto que poucas escolas liberam o uso de celulares e notebooks, por exemplo, a maior parte não tem Internet boa o suficiente para tanto.

Em decorrência disso, o ensino-aprendizagem vai se tornando defasado e retrógrado, a única solução seria que os imigrantes digitais (educadores) se envolvessem mais com as mídias digitais e implantassem novas metodologias didáticas. Levando em consideração que os nativos digitais aprendem de forma distinta e cada dia mais estão sendo influenciados pelo universo digital.

Em todos os tempos, analisa-se que as pessoas desejam ser reverenciadas por algum feito e de certa maneira, se eternizarem no mundo. Desde os heróis gregos mitológicos, como Odisseu, protagonista da “Odisseia”, de Homero, tomado pela escrita no século VI a. C, mas repassado oralmente por séculos, Odisseu (Ulisses) viveu uma aventura e se tornou honrado e vangloriado pelo seu povo. Bem como “Fausto” de Goethe, publicado no início do século XIX, o personagem enigmático que vendeu sua alma para o diabo em busca da imortalidade. Até os nativos digitais, que procuram uma nova identidade, a qual seja mais atraente e popular, almejando, imediatamente possuir um perfil que seja seguido, aplaudido e compartilhado.

Logo, percebe-se que em cada momento na história, foi introduzido um padrão que ditasse o que seria plausível para a identidade do sujeito e o que, conseqüentemente não seria louvável para a sua ascensão social. Dessa forma, pode-se avaliar os efeitos produzidos nos nativos digitais, já que eles fazem parte de um mundo extremamente mutável, em constantes transformações. No final, nada mais é do que uma consequência do imediatismo do homem pós-moderno, pois a insatisfação com o velho e a ansiedade pelo novo, resgatou a angústia de desvendar e definir a sua própria identidade.

Vale ressaltar que, conforme Palfrey & Gasser:

Nos mundos virtuais, o principal ato da formação de identidade é a criação de um avatar – uma representação virtual do usuário do computador. Em muitos casos, o avatar é uma figura cujas ações podem ser controladas pelo usuário com o mouse e o teclado do computador. É através dessa figura que o usuário interage com o mundo virtual – tanto com objetos quanto com outros avatares (isto é, outros usuários) (PALFREY & GASSER, 2011, p 38).

Portanto, torna-se compreensível que o sujeito e a tecnologia se confundam de um jeito que não é possível distinguir o usuário do avatar, como se intrinsecamente estivessem interligados. Todavia, essa semelhança entre o real e o virtual pode ser enganadora, tendo em vista que as novas tecnologias abrem espaços para que, o ser humano possa escolher as suas particularidades e construir a sua identidade tal como ele desejar. Assim, pode até ser que o avatar se eternize nas mídias sociais, mas, será uma falsa impressão de imortalidade, pois o seu verdadeiro eu, a essência do sujeito não será infinita, visto que o sujeito somente se importou em deixar as suas características físicas: o avatar. Possíveis de se tornarem Literatura, porém, jamais, fatos reais.

### **3. CONSIDERAÇÕES FINAIS**

Na modernidade, o novo conceito que a tecnologia fez nascer se refere à realidade virtual e, juntamente a ela, os nativos digitais. Uma definição desenvolvida pelos professores John Palfrey e Urs Gasser, no livro “Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais” (2008), em que expõe que são pessoas nascidas na era digital, isto é, depois de 1980, as quais têm acesso às tecnologias digitais da rede e possuem habilidades e conhecimentos de computação, fazendo parte de uma cultura global comum (p. 324). De certa forma, muitas pessoas já se enquadram neste perfil, e essa comunidade não se limita a uma

cidade, estado ou país. Neste sentido, bem maior em medidas proporcionais, os nativos digitais fazem parte de uma comunidade global, apesar de ainda não poderem ser considerados como uma geração, uma vez que, mais da metade da população mundial não tem acesso à internet.

Neste artigo, a primordial pretensão foi problematizar qual é a identidade da primeira geração de nativos digitais, levando em consideração diversos estudos relacionados ao tema e pesquisas voltadas ao sujeito e a tecnologia. Tendo em vista a importância dessa pesquisa, uma vez que, o objeto a analisado está no presente, ou seja, ainda foi pouco discutido e não se sabe ao certo quais serão as suas consequências. Assim sendo, foi possível analisar a base volúvel que rege a identidade do sujeito pós-moderno, permeada por status, opinião alheia e aparências vazias. Isto é, não se tem uma identidade definida e clara, pelo menos não no momento, este conceito ainda está sendo fabricado pelos nativos digitais, que vivem suas primeiras experiências como uma nova geração.

## **REFERÊNCIAS**

ALTHUSSER, Louis. **Aparelhos ideológicos de estado**. 6. ed. Tradução: Walter José Evangelista e Maria Laura Viveiro de Castro. Rio de Janeiro: Graal, 1992.

AVELLAR & DUARTE. **Internet no Brasil 2017** (estatísticas). Disponível em: <<https://www.avellareduarte.com.br/fases-projetos/conceituacao/demandas-do-publico/pesquisas-de-usuarios-atividades-2/dados-sobre-o-publico-alvo/internet-no-brasil-2017-estatisticas/>>. Acesso em 12 de set. de 2018.

BAUMAN, Zygmunt. **O mal estar da pós-modernidade**. Tradução: Mauro Gama; Cláudia Martinelli Gama. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editor, 1998.

BOURDIEU, Pierre; PASSERON, Jean-Claude. **A reprodução: elementos para uma teoria do sistema de ensino**. 2. ed. Tradução: Reynaldo Bairão. Petrópolis: Editora Vozes, 2009.  
BRIGGS, Asa; BURK, Peter. **Uma história social da mídia: de Gutenberg à Internet**. 2. ed. Tradução: Maria Carmelita Pádua Dias. Rio de Janeiro, RJ: Zahar, 2006.

CARVALHO, Marcelo Sávio Revoredo Menezes de. **A trajetória da Internet no Brasil: do surgimento das redes de computadores à instituição dos mecanismos de governança**. 2006. 239 f. Dissertação (Mestrado em Engenharia de Sistemas e Computação) - Universidade Federal do Rio de Janeiro, RJ, 2006.

DIAS, Cristiane. Para uma compreensão discursiva do digital: o sentido da tecnologia. In: Seminário de Estudos em Análise do Discurso, 2015, Recife, **Anais**. Recife: SEAD 2016.

\_\_\_\_\_. Sujeito digital: sentidos de um novo paradigma. In: GUIMARÃES, Eduardo. (Org.) **Cidade, Linguagem e Tecnologia: 20 anos de História**. Campinas: LABEURB, 2013, p. 51-64.

JONASSEN, David H. **Computadores, ferramentas cognitivas**: desenvolver o pensamento crítico na escola. Tradução: Ana Rosa Gonçalves; Sandra Fradão; Maria Francisca Soares. Porto, Portugal: Porto Editora, 2007.

KENSKI, Vani Moreira. **Tecnologias e ensino presencial e a distância**. 9. ed. Campinas: Papyrus, 2012.

KUHN, Thomas. S. **A estrutura das revoluções científicas**. Tradução: Beatriz Vianna Boeira e Nelson Boeira. 5. ed. São Paulo: Editora Perspectiva, 1998.

LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. Tradução: Carlos Irineu da Costa. São Paulo: Editora 34, 1999.

MAGALHÃES, Belmira; MARIANI, Bethania. Processos de subjetivação e identificação: ideologia e inconsciente. In: **Linguagem em (Dis)curso**, Palhoça, v. 10, n. 2, maio./ago. 2010. p. 391-408.

PALFREY, John. GASSER, Urs. **Nascidos na era digital**: entendendo a primeira geração de nativos digitais. Tradução: Magda França Lopes. Porto Alegre: ArtMed, 2011.

\_\_\_\_\_. Resenha do livro: Nascidos na era digital: entendendo a primeira geração de nativos digitais. **Revista Eletrônica de Ciências da Educação**, Campo Largo, v. 12, n. 2, jul. de 2013. Disponível em: <<http://www.periodicosibepes.org.br/index.php/reped/article/view/1177/821>>. Acesso em 12 de set. 2018.

PASSARELLI, Brasilina; JUNQUEIRA, Antônio Hélio.; ANGELUCI, Alan César Belo. Os nativos digitais no Brasil e seus comportamentos diante das telas. **Matrizes**, São Paulo. v. 8, n. 1, jan./jun. 2014, p. 159-178. Disponível em: <<http://dx.doi.org/10.11606/issn.1982-8160.v8i1p159-178>>. Acesso em 12 de set. de 2018.

SILVA, Alex Sandro Siqueira da. Computadores na educação - do educacional ao educativo. **Revista Interdisciplinar Animus** - Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia de Mato Grosso - Campus Fronteira Oeste, Pontes e Lacerda, v. 1, n. 1, Jul./Dez. 2015. Pontes e Lacerda: IFMT, 2015. p. 171.

VALENTE, José Armanda. Por quê o computador na educação? In: VALENTE, José Armando (Org.). **Computadores e conhecimento**: repensando a educação. Campinas: UNICAMP/NIED, 1999. p. 29-53