

Atlas da representação midiática do ecossistema escolar: notas para compreensão do processo de produção de sentidos

Atlas of the media representation about the school ecosystem: notes for understanding the process of production of meanings

Atlas de la representación mediática del ecosistema escolar: notas para la comprensión del proceso de producción de significados

Camila Escudero

Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ) – Rio de Janeiro – RJ - Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9399-1207>
Endereço Currículo Plataforma Lattes: <http://lattes.cnpq.br/7189360368074965>
E-mail: camilaescudero@uol.com.br

Helena Schiavoni Sylvestre

Universidade Estadual Paulista “Júlio de Mesquita Filho” (Unesp) – São Paulo – SP – Brasil
ORCID: <https://orcid.org/0009-0004-9170-3293>
Endereço Currículo Plataforma Lattes: <http://lattes.cnpq.br/3121561401356767>
E-mail: helenassylvestre@hotmail.com

Resumo: Este trabalho tem como objetivo entender como a mídia constrói representações sociais sobre o ecossistema escolar. A partir de uma breve revisão de literatura baseada, especialmente, em Hall (2005; 2016) e Moscovici (2007), elaboramos um Atlas Mnemosyne, conforme proposta de Garcia e Ruiz (2013), com 10 produtos midiáticos, de variadas linguagens e formatos, que tratam do tema do ambiente escolar, que foram analisados a partir de cinco categorias: estereótipo social, fantasia, adolescência, humor, classe social e cultura. Após a descrição dos resultados, enfatiza-se a necessidade de se pensar outras maneiras de apropriação de situações e acontecimentos, pessoas, lugares e objetos relacionados a esse universo escolar que favoreçam a construção de novos significados, identidades, reconhecimentos e interações.

Palavras-chave: Produtos midiáticos; Representação social; Atlas Mnemosyne; Ecossistema escolar; Significados.

Abstract: This paper aims to understand how the media builds social representations about the school ecosystem. From a brief literature review based, especially, on Hall (2005; 2016) and Moscovici (2007), we developed a Mnemosyne Atlas, as proposed by Garcia and Ruiz (2013), with 10 media products, in different languages and formats, about the theme of the school environment, which were analyzed from five categories: social stereotype, fantasy, adolescence, humor, social class and culture. After describing the results, we emphasize the need to think about other ways of appropriating situations and events, people, places and objects related to the school universe that favor the construction of new meanings, identities, recognitions and interactions.

Keywords: Media products; Social representation; Atlas Mnemosyne; School ecosystem; Meanings.

Resumen: Este trabajo tiene como objetivo entender cómo los medios de comunicación construyen representaciones sociales sobre el ecosistema escolar. A partir de una breve revisión de literatura, especialmente basada en Hall (2005; 2016) y Moscovici (2007), hemos elaborado un Atlas Mnemosyne, siguiendo la propuesta de Garcia y Ruiz (2013), con 10 productos mediáticos de diversas lenguas y formatos que tratan sobre el tema del ambiente escolar. Estos fueron analizados a partir de cinco categorías: estereotipo social, fantasía, adolescencia, humor, clase social y cultura. Tras describir los resultados, se enfatiza la necesidad de considerar otras formas de apropiación de situaciones y eventos, personas, lugares y objetos relacionados con este universo escolar, que favorezcan la construcción de nuevos significados, identidades, reconocimientos e interacciones.

Palabras clave: Productos mediáticos; Representación social; Atlas Mnemosyne; Ecosistema escolar; Significados.

Introdução

Ao falar sobre comunicação, apropriação e vida cotidiana, Thompson – em seu livro clássico *A mídia e a modernidade: Uma teoria social da mídia* – diz que a recepção dos produtos midiáticos envolve um processo de interpretação por meio do qual adquirem um sentido. “O significado ou o sentido de uma mensagem deve ser visto como um fenômeno complexo e mutável, continuamente renovado e, até certo ponto, transformado, pelo próprio processo de recepção, interpretação e reinterpretção” (THOMPSON, 2014, p. 70).

É justamente nesse contexto que a mídia pode ser entendida como um espaço de representação social, ou seja, ao veicular conhecimentos, opiniões, discursos e imagens –

por meio de seus mais variados produtos, formas e linguagens – constitui, na contemporaneidade, um meio determinante de fixar e difundir identidades culturais e produzir sentidos que acabam por constituir uma forma característica de conhecimento dos sujeitos sobre determinados objetos.

Assim, o presente trabalho tem o objetivo de entender como a mídia constrói representações sociais em torno de um objeto bem específico: o ecossistema escolar. Nossa proposta perpassa pelos campos da Comunicação e da Educação, em uma tentativa de analisar como a mídia se apropria de um conjunto de situações e acontecimentos, pessoas, lugares e objetos relacionados a esse universo e constrói uma imagem que, ao ser veiculada e recebida, ganha significados em contextos diversos, em um processo de interação social.

Por ecossistema escolar, entendemos um espaço social composto por recursos materiais e humanos que interagem entre si ao mesmo tempo em que sofrem os efeitos dessa interação. Nesse espaço, atores sociais específicos – docentes, discentes, pais, gestores e colaboradores, principalmente – executam estratégias pedagógicas que expressam as crenças de ensino e aprendizagem de uma determinada comunidade (GIRAFFA; MARTINS, 2016).

Como recurso teórico, tomamos por base os conceitos de identidade e representação social de Hall (2005; 2016) e Moscovici (2007). Já como procedimento metodológico, utilizamos a proposta do Atlas Mnemosyne (GARCIA; RUIZ, 2013), em uma abordagem qualitativa. Visualizado como uma máquina de ativação de ideias e relações, propõe uma cartografia aberta, regida por critérios próprios, de limites semânticos difusos, sempre aberto a sucessivas extensões de campo ou conteúdo. No caso deste trabalho, reunimos 10 diferentes produtos midiáticos, de formatos, linguagens e países diversos sobre o universo escolar, a saber:

QUADRO 1 – *Corpus* analisado

Gênero	Título	Local e ano	Breve descrição	Recorte
Programa humorístico	Escolinha do professor Raimundo	Brasil, 1990	Programa televisivo ambientado em uma sala de aula, no qual alunos de diferentes perfis respondiam, oralmente, a questões propostas pelo professor, para avaliação de seus conhecimentos, na maioria das vezes, relacionados a compreensão de mundo e atualidades. Foi criado pelo humorista brasileiro Chico Anísio, que comandava a atração no papel do professor.	Episódio 112
HQ	Chico Bento	Brasil, 1964	Personagem criada pelo desenhista Maurício de Souza. Trata-se de uma criança, que vive no campo e é retratada como um típico caipira brasileiro. Parte de suas aventuras se passa na escola e na sala de aula, comandada pela professora Dona Maricota, onde vive em apuros por não ser um aluno exemplar.	Edição nº 171, de 1993
Telenovela	Malhação	Brasil, 1995	Trama adolescente produzida pela Rede Globo. De longa duração, com muitos atores e temporadas anuais ambientadas em um colégio, tinha como enredo a rotina dos jovens, seus desafios acadêmicos, relacionamentos pessoais e familiares e dilemas da transição da adolescência para a vida adulta.	Episódio 6 da temporada “Viva a diferença”
Desenho animado	Doug Funnie	EUA, 1991	Retrata a vida de Doug, um garoto de 11 anos que precisa estabelecer uma nova vida ao se mudar da cidade. Em meio brincadeiras com amigos, rotina familiar e desafios escolares, escreve em um diário, no qual fantasia que é um super-herói.	Episódio 33
Série de TV	Elite	Espanha, 2018	É uma história com jovens ambientada em contexto escolar. Após um terremoto destruir uma escola pública, o governo da Espanha envia alunos da classe operária a um dos colégios mais caros do país. A barreira de classe e a ocorrência de um assassinato dão o tom ao desenvolvimento da trama.	Primeiro episódio

Filme	Ao mestre com carinho	Inglaterra, 1967	Desempregado, um engenheiro consegue emprego de professor em uma escola da periferia de Londres. Ao chegar, depara-se com uma turma de adolescentes indisciplinada, que fará de tudo para que ele abandone a sala de aula, como fizeram professores anteriores. Tratados com respeito, os alunos se afeiçoam ao mestre.	Cena iniciada no minuto 31:20
Jogo eletrônico	Life is strange	Japão, 2015	O game é uma aventura episódica que narra o dia a dia da personagem Max Caulfield na cidade de Arcadia Bay. Após algum tempo morando em Seattle, a garota retorna à sua cidade natal para estudar fotografia e descobre ter poderes para voltar no tempo. Boa parte do jogo é ambientada em contexto escolar.	Parte inicial do jogo
Documentário	Nunca me sonharam	Brasil, 2017	Dirigido por Cacau Rhoden, retrata os desafios do presente, as expectativas para o futuro e os sonhos de quem vive a realidade do Ensino Médio nas escolas públicas do Brasil. Dá voz a estudantes, gestores, professores e especialistas na proposta de refletir sobre o valor da educação.	Episódio 3, intitulado “Moçada”
Livro	Harry Potter	Inglaterra, 1998	Considerado um dos maiores sucessos literários de todos os tempos, a série com sete livros escritos por J. K. Rowling conta a história de Harry Potter, um garoto aparentemente comum de 11 anos, órfão e que vive com os tios. Sua vida muda drasticamente quando que recebe uma carta para estudar em uma escola de magia e bruxaria, onde ele descobre ser efetivamente um bruxo.	Primeiro livro da saga
Música	Another Brick in the Wall – Pink Floyd	Inglaterra, 1979	Uma das faixas mais famosas de Roger Waters é uma crítica aberta ao antigo sistema educacional britânico.	Música completa

Fonte: Autoria própria.

A ideia é que, ao desenhar uma rede de relações cruzadas abertas, nunca fechada ou definitiva, flexível e passível de ampliação para a incorporação de novos dados ou descobertas, conforme indicam Garcia e Ruiz (2013), tal atlas nos permita observar – a partir de cinco categorias pré-estabelecidas: estereótipo social, fantasia, adolescência,

humor, classe social e cultura – como cada um desses produtos midiáticos contribuiu para a representação de um ecossistema escolar e identidades envolvidas, tornando seus elementos reconhecidos na construção social da realidade abordada.

1. Representação social e mídia: breves apontamentos

Há uma relação particular entre mídia e representação social. *Grosso modo*, as representações midiáticas são uma forma determinante de fixar e difundir as identidades culturais e produzir sentidos. Elas são criadas, modificadas e atualizadas dentro de um complexo sistema interacional, que faz uso de uma linguagem e canais tecnológicos de conhecimento e acesso, respectivamente, comuns. No entanto, são moldadas a partir de interesses distintos de diversas ordens (econômico, ideológico, político etc.) com efeitos nas práticas culturais e correspondendo a uma forma característica de conhecimento dos sujeitos sobre determinados objetos.

De maneira geral, Hall diz que as representações dizem respeito à produção de sentido pelas linguagens, signos e imagens e são fundamentais para os estudos da cultura. “Representação é uma parte essencial do processo pelo qual os significados são produzidos e compartilhados entre os membros de uma cultura” (HALL, 2016, p. 31). Trata-se, segundo o autor, de um processo complexo que envolve dois sistemas principais: o primeiro relacionado a um conjunto de conceitos ou representações mentais que o sujeito carrega; o segundo diz respeito à linguagem, uma vez que só somos capazes de representar e de trocar sentidos e conceitos se tivermos acesso a uma linguagem comum.

No cerne do processo de significação na cultura surgem, então, dois ‘sistemas de representação’ relacionados. O primeiro nos permite dar sentido ao mundo por meio da construção de um conjunto de correspondências, ou de uma cadeia de equivalências, entre as coisas – pessoas objetos, acontecimentos, ideias abstratas etc. – e o nosso sistema de conceitos, os nossos mapas conceituais. O segundo depende da construção de um conjunto de correspondências entre esse nosso mapa conceitual e um conjunto de signos dispostos ou organizados em diversas linguagens, que indicam ou representam aqueles conceitos. A

relação entre ‘coisas’, conceitos e signos se situa, assim, no cerne da produção do sentido na linguagem, fazendo do processo que liga esses três elementos o que chamamos de representação (HALL, 2016, p. 31).

No campo da Comunicação Social, há tempos que a relação entre processos comunicativos e representação social vem se desenvolvendo. Na década de 1960, a Teoria das Representações Sociais (TRS), desenvolvida por Serge Moscovici, já incluía a imprensa, o cinema e o rádio nos estudos sobre universos consensuais a partir da inserção massiva da psicanálise na sociedade francesa. De acordo com o autor, as representações sociais entram para o cotidiano dos sujeitos via comunicação e são incorporadas fazendo algum sentido e provocando debates. Sustentadas pelas influências sociais da comunicação, elas “constituem as realidades de nossas vidas cotidianas e servem como o principal meio para estabelecer as associações com as quais nós nos ligamos uns aos outros (MOSCOVICI, 2007, p. 8).

Dessa maneira, estamos lidando com uma forma de criação coletiva que convencionalizam os objetos, pessoas ou acontecimentos que encontram, ao mesmo tempo em que atuam de maneira prescritiva, isso é, se impõem sobre nós com uma força irresistível.

As representações sociais são entidades quase tangíveis. Elas circulam, se entrecruzam e se cristalizam continuamente, através duma palavra, dum gesto, ou duma reunião, em nosso mundo cotidiano. Elas impregnam a maioria de nossas relações estabelecidas, os objetos que nós produzimos ou consumimos e as comunicações que estabelecemos. Nós sabemos que elas correspondem, dum lado, à substância simbólica que entra na sua elaboração e, por outro lado, à prática específica que produz essa substância, do mesmo modo como a ciência ou o mito correspondem a uma prática científica ou mítica (MOSCOVICI, 2007, p. 8).

Assim, a comunicação social tem papel de destaque na emergência e determinação das representações, bem como na construção social da realidade e no reconhecimento das identidades culturais. Isso ocorre porque ela é o vetor de transmissão da linguagem, incide sobre processos estruturais e formais do pensamento social e forjam representações apoiadas numa “energética social” pertinente para a vida prática e afetiva dos grupos (JODELET, 2001). Ressalta-se que, por identidades culturais, entendemos como sendo

aspectos de nossas identidades que provêm da nossa pertença a culturas raciais, étnicas, religiosas, linguísticas e nacionais (HALL, 2005).

Em uma sociedade midiaticizada, marcada pelo avanço e popularização das Tecnologias de Comunicação (TICs), os veículos de mídia se tornam não só espaços propícios à emergência das representações, mas, também, atores protagonistas nesse processo.

Após uma revisão sistemática de literatura sobre representações sociais e mídia, Simoneau e Oliveira (2014) concluíram que:

1) A mídia tem um importante papel na construção e disseminação de representações sociais, ela é capaz de fabricar, produzir e reproduzir e, ao mesmo tempo, disseminar grande quantidade de informações, reconhecidas como representações sociais e; 2) A mídia tem a função pragmática de formar e orientar os pensamentos e as atitudes dos seres humanos. Nesse sentido, a mídia influencia a forma como a sociedade se entende, assumindo um papel importante no comportamento e na formação dos grupos sociais (SIMONEAU; OLIVEIRA, 2014, p. 298).

Significa dizer que, ao construir e veicular uma imagem / mensagem (ou um produto midiático), os veículos fazem uso de diferentes tipos de discursos e argumentos, contribuindo para estabelecer ligações, conexões e processos de significação com quem compartilha e interage com determinado conteúdo. Evidentemente, ideias previamente estabelecidas vêm à tona automaticamente a partir do conteúdo incutido pelo discurso midiático. No entanto, é inegável que tais representações sociais têm efeitos diversos, que vão desde a construção de imagens a orientações de julgamentos. “Nós mesmos vemos as representações sociais se construindo por assim dizer diante de nossos olhos, na mídia [...], através desse processo de comunicação que nunca acontece sem alguma transformação” (MOSCOVICI, 2007, p. 202-203).

No caso deste trabalho, procuramos refletir sobre a identidade do ecossistema escolar representada pela mídia. Envolve os processos de performance e narrativa formatados em produtos midiáticos de gêneros populares a partir da encenação de diferentes atores no desempenho de suas tramas – independentemente da finalidade e interesses envolvidos. Neles, as identidades de alunos, professores, colaboradores, famílias etc. são moldadas em um espaço social delimitado (a escola, a sala de aula e/ou seu entorno e comunidade) em que procuram desenvolver um leque de sentidos

sobre si, sobre o outro e sobre o interacionismo simbólico compreendido. Esse processo de conhecimento, entretanto, não se reduz à mera veiculação de um conjunto de imagens ou texto sobre tal universo, mas, também, diz respeito ao ambiente, ao discurso e aos elementos retratados e que acabam por produzir sentidos e conhecimentos.

2. A representação do ecossistema escolar verificada em produtos midiáticos

2.1. Parte 1 – Categorização e descrição

Aplicamos o conceito de representação social nos 10 produtos midiáticos selecionados (Quadro 1), a fim de promover uma interpretação da realidade a partir de cinco categorias elencadas: estereótipo social, fantasia, adolescência, humor, classe social e cultura.

2.1.1. Estereótipo social

Entre os objetos midiáticos selecionados para análise, alguns apresentam uma representação do espaço escolar de maneira caracteristicamente estereotipada. Antes de prosseguir, destacamos que entendemos o conceito de estereótipo social a partir de Krüger (2004) que o define como “crença coletivamente compartilhada acerca de algum atributo, característica ou traço psicológico, moral ou físico atribuído extensivamente a um agrupamento humano, formado mediante a aplicação de um ou mais critérios” (KRÜGER, 2004, p. 23-40. p. 36-37).

É o caso, por exemplo, da edição nº 171, de 1993, da HQ “Chico Bento”, na qual os discentes mantêm um comportamento típico do aluno obediente ao professor – imagem que, tradicionalmente, se espera do aluno considerado exemplar, porém, mais adiante na história, todos são pegos colando na prova que está sendo aplicada pela professora. Chico Bento, que representa sempre o aluno que não se encaixa nos padrões de ensino tradicional, e por isso é visto como o “aluno problema”, nessa edição, acaba reforçando essa característica não por também colar na prova, mas por ficar literalmente colado à carteira escolar. A professora, Dona Marocas, também

apresenta recursos estereotipados: vestimentas formais, óculos e os cabelos presos e, no caso da edição 171, ela age de forma enérgica e decisiva ao dar nota zero aos alunos que são pegos colando. Relaciona-se, assim, tais comportamentos sobre a docência ao imaginário popular.

A estereotipação também ocorre na “Escolinha do Professor Raimundo”. Porém, nesse caso, personagens caricatos compõem o programa e cada um possui um desempenho escolar diferente enfatizando relações sociais distintas, de ordem mais amplas (interesses pessoais, questões éticas etc.). São verificados alguns exemplos nesse sentido no episódio 112: 1) A personagem caracterizada como “bonita” valorizada pela ideia de corpo ideal, porém, desprovida de capacidades intelectuais, recebe nota dez. 2) O aluno que leva presente ao professor também recebe nota 10, uma vez que o professor dá dicas extremamente fáceis a ele sobre a resposta correta à pergunta feita. 3) O professor Raimundo também se utiliza de vestimentas formais (terno e gravata) e a todo momento revela sua difícil rotina profissional, incluindo o baixo salário, para fazer-se associar à imagem de docente.

Já em “Ao mestre, com carinho”, a figura estereotipada representada é o aluno da periferia que frequenta o colégio local. Este é posto logo no início do filme como um indivíduo mal higienizado, indisciplinado e completamente irresponsável, comportamento “justificado” pela sua comunidade de origem. Na cena analisada, entretanto, que tem início no minuto 31:20 e é considerada chave para a narrativa, o docente enfatiza a importância da disciplina e da higiene para que os alunos se tornem adultos respeitáveis. O docente, por sua vez, também é representado a partir de vestimentas e atitudes formais.

Por fim, em “Another brick in the wall”, é possível dizer que o professor representado na música britânica também traz características estereotipadas. Mostra-se como um professor rude e agressivo com os alunos, um docente típico dos períodos históricos em que se acreditava que a melhor forma de ensinar era através da humilhação e dos castigos físicos. Os alunos, por sua vez, são representados na música como discentes que questionam, desafiam a autoridade do professor e se rebelam dizendo “não precisar de educação e nem de controle mental”.

2.1.2. Fantasia

O único item do *corpus* que pode ser incluído nesta categoria de análise é a saga “Harry Potter”. Constituída completamente em um ambiente fantasioso (de bruxaria), o primeiro livro da saga, “Harry Potter e a Pedra Filosofal” usa essa roupagem para mostrar, no fim das contas, uma rotina escolar que se assemelha muito à vida não ficcional. Na trama, exploram-se as alegrias das conquistas e as aflições dos alunos em período escolar, assim como questões relacionadas à amizade e aos relacionamentos afetivos. Os estudantes são representados com comportamentos e desempenhos muito distintos uns dos outros no ambiente escolar. A personagem principal Harry, por exemplo, é caracterizada como um aluno mediano na maioria das matérias, mas que se destaca em disciplinas específicas, como em “Defesa contra a arte das trevas”. Os professores, por sua vez, assim como os discentes, possuem caracterizações bastante distintas. Enquanto alguns se apresentam com postura rígida e não admitem deslizes por parte dos alunos, como magias feitas de forma errada ou perguntas respondidas de maneira equivocada, outros se mostram mais como uma figura intermediadora entre os alunos e o aprendizado, apesar de ainda serem considerados mais detentores do conhecimento do que os próprios discentes.

2.1.3. Adolescência

“Malhação” é um folhetim ambientado boa parte em cenário escolar, que aborda majoritariamente questões relacionadas à adolescência, desde a fase da escolha profissional e os desafios do vestibular até temáticas consideradas “polêmicas”, como *bullying*, gravidez precoce, doenças sexualmente transmissíveis, entre tantas outras comumente relacionadas à essa faixa etária. Ao longo do episódio 6 da temporada “Viva a diferença”, por exemplo, é possível acompanhar a rotina dos alunos não só dentro da escola, mas, também, em outros contextos, como no ambiente familiar e na lanchonete próxima à escola. Dessa forma, tem-se uma visão global das vidas dos discentes para que se possam compreender as problemáticas abordadas de forma plural, conhecendo-se todos os lados das questões apresentadas. Nesse episódio ainda é abordada a questão da maternidade na adolescência, por meio de uma espécie de “chá de bebê” que os alunos

estão preparando junto à mãe da criança. Os professores e os colaboradores do colégio também não ficam de fora, uma vez que se posicionam sobre os problemas que ocorrem com os alunos no ambiente escolar.

Já no documentário “Nunca me sonharam”, mais especificamente no episódio 3, intitulado “Moçada”, por meio das fontes entrevistadas, pode-se compreender que o ensino médio não condiz com o momento do jovem que quer ser escutado, que quer falar, e não ficar sentado escutando o professor transmitir ideias de forma passiva. Além disso, indica que a educação precisa passar por renovações, uma vez que ainda idealiza um aluno homogêneo, bem-comportado, que não cria problemas, fica em silêncio na sala de aula, não questiona o professor, e que recebe o conteúdo de forma absolutamente alinhada, transmitido pelo docente. Enfatiza a necessidade de o jovem precisar de relações mais horizontais, construção coletiva do conhecimento e aprendizagem em rede. Da mesma maneira, mostra a necessidade de a escola, em vez de se preocupar em “dar conteúdo”, formar e capacitar o aluno a criar conteúdo, considerando a história local e suas referências socioculturais.

2.1.4. Humor

Dentre os elementos selecionados para análise, três podem ser incluídos na categoria de humor. “A escolinha do professor Raimundo” é um deles, uma vez que o programa se utiliza da sátira para compor o quadro em que o professor Raimundo promove uma espécie de prova oral com seus alunos em sala de aula. Como já mencionado na descrição da categoria Estereótipo social, é possível observar no episódio 112, discentes caricatos, com personalidades totalmente distintas, que se utilizam do recurso da “contação de piada” para tentar conseguir convencer o docente a dar-lhes uma boa nota. O professor, por sua vez, se envolve com as piadas contadas, o que acaba contribuindo para que as situações vividas na sala de aula e os comentários provoquem risos.

Outro elemento de humor é a HQ “Chico Bento”. Na edição nº 171, que se passa em ambiente escolar, a maioria dos personagens mantém um comportamento típico de alunos dedicados e obedientes ao professor. Porém, o protagonista foge completamente desse

padrão. Ao expor suas vivências interioranas, raízes, hábitos e costumes familiares, inclusive, uma ingenuidade típica infantil, acaba por entreter leitores e causar situações cômicas.

“Doug Funnie” também se utiliza de recursos de humor para trabalhar a representação escolar. No episódio 33, a Sra. Wingo, principal professora de Doug, é substituída pela Srta. Newberry, a qual pensa que o protagonista é um verdadeiro “encenqueiro” por conta das atitudes equivocadas de Doug ao longo do episódio, quase sempre provocadas pelo antagonista. Apesar de não ter uma visão errônea sobre Doug, a professora substituta é apresentada com uma personalidade bastante gentil e compreensiva com os alunos, de modo geral. O humor também é utilizado para trabalhar as relações que a personagem principal tem com os outros personagens do desenho, como seu amigo Skeeter.

2.1.5. Classe social e cultura

No jogo “Life is strange”, percebe-se que o elemento central de conflito da trama está ligado às diferenças sociais dos alunos. Os alunos de alta classe social são aqueles que sempre acabam gerando algum tipo de conflito no contexto escolar, enquanto os alunos de classes mais baixas podem ser vistos como indivíduos inofensivos. Logo na parte inicial do jogo, que se passa dentro do ambiente escolar, a personagem de maior poder aquisitivo da narrativa se envolve em um dos crimes que ocorrem na escola. Max, a protagonista, por outro lado, a exemplo de grande parte dos personagens de baixo poder aquisitivo, possui uma personalidade calma e introvertida, e isso fica muito claro, também, nessa parte inicial, quando ela está em sala de aula. O docente principal da escola de “Life is strange”, que leciona nessa classe, é tido como um exemplo ideal de professor para os alunos. Apesar de rígido, sua aula é ministrada contando com muita participação dos discentes, que o veem como um grande conhecedor da matéria ministrada.

Pode-se dizer que o mesmo ocorre em “Elite”, uma vez que a causa dos conflitos que ocorrem no colégio da série é sempre por conta das diferenças socioeconômicas: já no primeiro episódio, é mostrado que os alunos da elite não aceitam a chegada dos alunos que vêm da escola pública, de periferia. Além disso, essa origem humilde acaba por gerar conflitos socioculturais de ordem mais ampla, como preconceito, racismo etc. Mais uma

vez, o aluno de classe socioeconômica alta é representado como o elemento gerador de caos no ambiente escolar e, assim como em “Life is strange”, um desses elementos comete assassinato em contexto escolar.

2.2. Parte 2 – Principais achados

A proposta de uso do Atlas Mnemosyne como recurso metodológico, conforme indicamos no início deste trabalho, foi reunir, de maneira flexível e aberta, alguns produtos midiáticos que apresentam como temática principal o ecossistema escolar – e tudo que ele implica – no intuito de ativar ideias relacionadas à questão da representação social. Nesse sentido, gostaríamos de apresentar, na sequência, três notas a partir da análise das categorias estabelecidas com o objetivo de analisar como a mídia constrói identidades e sentidos que, uma vez veiculados e transmitidos, são capazes de estabelecer formas e características a comportamentos, relações, situações e cenários relacionados ao ambiente escolar, que acabam por constituir o conhecimento dos sujeitos sobre esse universo, ainda que localizados em diferentes contextos:

- a) O cotidiano do ecossistema escolar construído pelos produtos midiáticos é associado à ideia de educação formal, enfatizando o ambiente educativo como um espaço físico reduzido, hierárquico, ainda que diverso e heterogêneo, carregado de estereótipos e conflitos de ordem subjetiva e social. Nesse processo, ao mesmo tempo em que se é permitido o conhecimento e a elaboração de sentidos relacionados à temática, assuntos e abordagens, é preciso questionar a responsabilidade da mídia na maneira como a sociedade se entende, e seu papel no comportamento e na formação dos grupos sociais, bem como a perpetuação de problemas sociais mais amplos, como racismo, preconceito, patriarcado, misoginia etc.
- b) Ainda que haja outros enfoques na representação desse universo, como a fantasia e o humor, categorias nas quais estão intrínsecas questões de criatividade, inovação e originalidade, elas contribuem para convencionalizar atores sociais, cenários, objetos, atitudes ou acontecimentos que circulam e se cristalizam de modo contínuo como “entidades quase tangíveis que impregnam ou atuam de

maneira prescritiva”, utilizando as palavras de Moscovici, os conhecimentos sobre o universo estabelecido e suas relações e comunicações.

- c) O acesso a esse conteúdo produzido e veiculado pela mídia possibilita múltiplas formas de interpretação e construção de sentidos, a depender do contexto de recepção. No entanto, verifica-se ser imprescindível o papel de tais representações para a produção de significados, identidades e possibilidades de identificações e reconhecimentos compartilhados entre membros de uma mesma cultura, segundo exposto por Hall, porém, em uma perspectiva global.

Considerações finais

Procuramos com este trabalho refletir sobre como a mídia constrói representações sociais referentes ao ecossistema escolar, bem como compreender como um conjunto de situações e acontecimentos, pessoas, lugares e objetos relacionados a esse universo podem ser apropriados e responsáveis por construir uma imagem que, ao ser transmitida pela mídia, produz significados em contextos diferentes, em um processo de interação social, que envolve identidades e reconhecimentos.

Para isso, propomos a elaboração de um atlas com produtos midiáticos contemporâneos, de variadas características, formas e linguagens midiáticas, que, de certa maneira, por meio das categorias de análise, verificamos se configurarem em espaços de representação social sobre a temática escolar abordada, com foco para os processos de interpretação e aquisição de sentidos.

Evidentemente, o estudo tem limitações. Entre as mais urgentes, identificamos a necessidade de um aprofundamento na temática que envolva, inclusive, a recepção do conteúdo midiático estudado para compreender os reais efeitos e impactos dessas representações sociais. Além disso, há a necessidade de analisar produtos e veículos de mídia alternativos que possam contribuir para outras representações do ecossistema escolar que propiciem novos olhares, não só para a função da Comunicação na sociedade e os diversos tipos de mídia e suas linguagens, mas, também, para a Educação.

Espera-se, desse modo, avançar na compreensão de ambos os campos – Comunicação e Educação – como espaços coparticipativos de sujeitos que se relacionam em diálogo e em torno do objeto que querem conhecer, simultaneamente, transformando o mundo, conforme diz Freire (1977; 1981), em um contexto de ação cultural para a liberdade, de caráter humanista e de desenvolvimento de uma consciência de mundo intencional engajada cada vez mais no esforço de transformação da realidade concreta e objetiva, ainda que representada.

Referências bibliográficas

- FREIRE, P. *Extensão ou Comunicação?* Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1977.
- FREIRE, P. *Educação como prática da liberdade*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- GIRAFFA, L. M. M.; MARTINS, C. *Design de práticas pedagógicas incluindo elementos de jogos digitais em atividades gamificadas*. *Obra digital*, n. 10, p.52-67, Fevereiro 2016.
Disponível em: <http://revistesdigitais.uvic.cat/index.php/obradigital/article/view/69/89>.
Acesso em: 15 de ago. de 2022.
- HALL, S. *Identidade cultural na pós-modernidade*. Rio de Janeiro: DP&A Editora, 2005.
- HALL, S. *Cultura e representação*. Rio de Janeiro: PUC-Rio e Apicuri, 2016.
- JODELET, D. Representações Sociais: um domínio em expansão. In: JODELET, D. (Org.). *As representações sociais*. Rio de Janeiro: UERJ, 2001.
- KRÜGER, H. Cognição, estereótipos e preconceitos sociais. In: LIMA, M. E. O; PEREIRA, M. E. (Orgs.). *Estereótipos, preconceitos e discriminação: perspectivas teóricas e metodológicas*. Salvador: EDUFBA, 2004. p. 23-40.
- MOSCOVICI, S. *Representações sociais: investigações em psicologia social*. Petrópolis: Vozes, 2007.
- SIMONEAU, A. S.; OLIVEIRA, D. C. *Representações sociais e meios de comunicação: produção do conhecimento científico em periódicos brasileiros*. *Psicologia e Saber Social*, 3(2), 281-300, 2014.
- RUIZ, C. T.; GARCIA, R. G. Cartografías de la memoria – Aby Warburg y el Atlas Mnemosyne. *EGA Expresión Gráfica Arquitectónica*, [S.l.], n. 21, p. 226-235, sep. 2013.
- THOMPSON, J. B. *A mídia e a modernidade: uma teoria social da mídia*. Petrópolis: Vozes, 2014.