

Narrativas de jovens em ambientes digitais

Um estudo com estudantes de 14 a 17 anos em uma escola pública de São Paulo¹

Priscila de Castro KESSELRING²
Giovanna Aparecida Cartapatti SILVA³
Professor orientador: Luis Mauro Sá MARTINO⁴
Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, SP

Resumo

Este artigo, oriundo de uma monografia de Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade Cásper Líbero, delineia alguns momentos do processo de criação de narrativas por adolescentes em ambientes digitais a partir da articulação deles com diversas mídias, buscando observar aspectos da produção da comunicação em uma sociedade midiaticizada. O objeto empírico foi obtido durante onze oficinas de produção de conteúdo web com jovens de 14 a 17 anos da Escola Técnica Parque da Juventude, em São Paulo, realizadas entre setembro e novembro de 2014 e analisadas ao longo de 2015. Os eixos de trabalho, a partir do material, foram as relações entre os repertórios culturais e as produções textuais dos alunos, as interações entre o grupo de estudantes e suas possíveis relações com as dinâmicas de produção, as características dos textos produzidos e as articulações desses elementos com os ambientes digitais.

Palavras-chave: Comunicação; Processos midiáticos; Produtos midiáticos. Adolescentes; Midiaticização.

Introdução

O lugar central ocupado pelas mídias nas experiências humanas cotidianas é uma das características da sociedade contemporânea. Essa centralidade é fundamental para um olhar cuidadoso para as diversas camadas que envolvem a complexidade dos processos de comunicação na atualidade, vinculados tanto às pessoas, com seus interesses, visões de mundo e competências para conviver com o outro, quanto da tecnologia, do lugar ou do espaço em que ocorrem.

Diversos autores têm trabalhado, sob perspectivas bastante distintas, as condições da circulação de mensagens, as potencialidades, os limites e os desafios da comunicação em

¹ Trabalho apresentado na Divisão Temática Interfaces Comunicacionais, da Intercom Júnior – XII Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, evento componente do XXXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação

² Bacharel em Comunicação Social (habilitação Jornalismo) pela Faculdade Cásper Líbero, e-mail priscila.dck@gmail.com

³ Bacharel em Comunicação Social (habilitação Jornalismo) pela Faculdade Cásper Líbero, e-mail giovannacartapatti@gmail.com

⁴ Orientador do trabalho. Professor da Faculdade Cásper Líbero, e-mail lmsamartino@gmail.com

ambientes digitais, tais como Castells (1999), Lévy (1999), Wolton (2011) e Barbero (1997). Outros autores, ainda que não tenham trabalhado especificamente as mídias digitais, por falarem de um outro contexto histórico, trazem importantes contribuições para as noções de engajamento e produção de sentido nos processos de comunicação, como Freire e Freinet (1998).

Dentre as pesquisas mais recentes (Barbero, 2014; Freitas, 2006; Jenkins, 2008), destacam-se os estudos que buscam compreender as relações e produções dos adolescentes nos ambientes digitais, por se tratar de um público cujas práticas cotidianas estão intimamente vinculadas à presença nas e ao uso que fazem das mídias digitais. Seja para se comunicar com os colegas por aplicativos de mensagens ou para opinar sobre um fato cotidiano a partir de referências midiáticas, como filmes e videogames, as mídias são onipresentes no dia a dia dos jovens.

Como atualmente, há múltiplas possibilidades de criação de narrativas nesses espaços, importa entender como acontece a produção de informações e significados no dia a dia dos adolescentes, longe das grandes redações e corporações.

O presente estudo, originalmente uma monografia de Trabalho de Conclusão de Curso da Faculdade Cásper Líbero (Kesselring e Silva, 2015), delinea alguns aspectos o processo de criação de narrativas por jovens de 14 a 17 anos em ambientes digitais, a partir da articulação deles com diversas mídias, a fim de compreender como se dá a produção da comunicação em uma sociedade midiaticizada (Hjarvard, 2012).

Metodologia

Esta pesquisa foi desenvolvida a partir da observação participante (LÜDKE; ANDRÉ, 2013) de oficinas de criação de conteúdo web, em que a metodologia foi sendo criada à medida que as pesquisadoras participaram dos processos analisados.

Tem-se como objeto de análise o material de onze oficinas de produção de conteúdos para web que aconteceram entre os dias 06 de setembro e 27 de novembro de 2014, com duração de uma hora e meia cada uma, no laboratório de informática da Etec Parque da Juventude – escola localizada na Zona Norte de São Paulo, que oferece, entre diversos cursos técnicos, o Ensino Médio integral (Etim) vinculado ao curso de Administração, Marketing, Meio Ambiente e Informática.

A observação participante foi escolhida por se tratar de um método que permitia estabelecer relações entre aspectos observados nos encontros presenciais e nas conversas

em ambientes digitais com os jovens durante e após as os encontros, podendo assim ampliar o olhar para as narrativas produzidas e para os processos que envolveram essas produções.

No início das oficinas, a proposta para os encontros contemplava o passo a passo de como produzir um material jornalístico. Mesmo sem temas ou assuntos delimitados, todo o plano foi sendo alterado de acordo com a realidade dos adolescentes: a leitura crítica da mídia e a abordagem de caráter mais instrumental cederam espaço para o conhecimento e a compreensão dos produtos midiáticos que eles consumiam.

O tempo das oficinas passara a ser destinado à análise de blogues, canais de vídeos do site YouTube, jogos, filmes, séries e livros, além da produção de textos dos alunos para um blogue denominado “Mosaico Resenhas”.

As conversas entre as pesquisadoras e os adolescentes aconteceram tanto nos encontros presenciais quanto pelo aplicativo de mensagens WhatsApp, que se estenderam por mais cerca de dois meses após o término das oficinas.

Os materiais coletados sugeriam diversos caminhos de pesquisa. Havia as conversas no WhatsApp, registradas por foto; os diários de campo dos onze encontros; os perfis de cada aluno no Facebook e o grupo que foi criado na mesma rede social; os e-mails trocados com a coordenação da escola; os textos que eles produziram para o blogue; as avaliações que eles fizeram das oficinas e os dados demográficos da Etec Parque da Juventude.

Optou-se por compreender a circulação de saberes numa sociedade midiaticizada pelos ambientes digitais, na medida em que a midiaticização da cultura e da sociedade é uma nova condição social, em que há possibilidades – e também limitações – de protagonismo na produção e recepção de mensagens entre os adolescentes.

O trabalho foi dividido em duas partes: as narrativas de processo e as narrativas de produto. Trata-se de uma divisão meramente analítica; a complexidade das situações vividas não se esgota em “processos” e “produtos”, categorias relacionadas o tempo todo.

Algumas das questões que nortearam a pesquisa foram: em um momento em que é possível acessar e produzir informações a todo instante, o que leva esses jovens à comunicação, ao diálogo com o outro? O que motiva os jovens a participarem de criações coletivas e individuais em ambientes digitais? Quais os espaços e tempos dessas trocas e produções? De que forma os produtos midiáticos estão presentes em seus cotidianos e nas narrativas que eles produzem? Como são construídas suas identidades e relações em rede? Como a presença deles em ambientes digitais influencia suas visões de mundo e as formas como se colocam com os outros?

É importante ressaltar as limitações deste estudo, tendo em vista que ele foi feito com seis jovens de uma escola específica da cidade de São Paulo. Por isso as considerações e relações feitas ao longo da pesquisa estão longe de ter uma intenção generalizadora, estando abertas a outras sugestões e interpretações.

Referencial teórico

As perguntas elencadas anteriormente abriram diálogos entre o material empírico coletado durante a pesquisa e ideias de diferentes autores do campo da comunicação, educação e linguística.

Freire, em “A educação como prática da liberdade” (1992) e “Pedagogia do Oprimido” (1981), trabalha com conceitos como repertório cultural, temáticas significativas e visão de mundo, que contextualizam os sujeitos em um processo educativo. Neste trabalho, essas ideias contribuem para compreender os alunos que frequentaram as oficinas na Etec Parque da Juventude como pessoas inseridas em um contexto social, histórico e cultural que se relaciona o tempo todo com seus interesses, entendimentos de mundo e consumo de produtos midiáticos.

A contextualização dos indivíduos para entender suas relações com as mídias está presente na Teoria das Mediações. Para Barbero (1997), a ideia de “mediação” diz respeito à comunicação não como troca de informações, mas uma contínua articulação entre os significados propostos pelas mensagens da mídia e sua incorporação na vida dos indivíduos.

Diversos autores colaboram com conceitos que iluminam os processos de comunicação contemporâneos. A noção de “sociedade em rede” concebida por Castells (1999) - e as condições sociotécnicas das distribuições de mensagens a ela relacionadas - é fenômeno importante para se compreender o ambiente midiático, os macroprocessos dentro dos quais os jovens e suas situações comunicativas estão inseridos.

A perspectiva de Hjarvard (2012) sobre a ubiquidade das mídias característica de um processo de *mediatização* da sociedade, que altera as práticas cotidianas e virtualiza a interação social, foi ponto central para a contextualização dos processos de comunicação dos adolescentes notados durante a pesquisa.

Para essa contextualização da presença das mídias digitais na vida dos jovens também contribuiu os conceitos de ambiente midiático, de Meyrowitz (1999).

Recuero, em “A conversação em rede” (2014), traz elementos para a compreensão da conversação em rede, que acontece sobretudo entre os adolescentes. Ela analisa a

Comunicação Mediada por Computador como sendo não apenas um conjunto de ferramentas, mas um motor de relações sociais, que não apenas estrutura essas relações, mas também proporciona um ambiente para que elas ocorram.

As barreiras observadas nessas conversas e nos encontros presenciais puderem ser destrinchadas pelo olhar de Wolton, em “Informar não é Comunicar” (2011). Nessa obra o autor aponta para a negociação de sentido como central nos processos de comunicação e para as utopias em relação às transformações sociotécnicas pelas quais passam os meios de comunicação.

Para analisar dos textos produzidos pelos alunos durante as oficinas, teve lugar central o conceito de intertextualidade, de Kristeva (2012), em diálogo com Bakhtin (1997), cuja obra tem enfoque nas relações entre textos e contextos de produção. Para o autor, um texto – seja ele escrito ou falado – sempre aponta para a realidade em que foi escrito. No caso das resenhas escritas nas oficinas, os temas das enunciações indicam um contexto de produção em que as mídias e seus produtos ocupam um papel central nas relações dos jovens com o mundo.

As formas como os jovens articularam as informações nos textos também têm íntima relação com o que Jenkins (2008) chama de *cultura da convergência*, em que a intertextualidade ocorre como sendo as relações entre textos que ocorrem quando uma obra se refere à outra, ou aos seus personagens, expressões, situações ou ideias. Os textos dos alunos apresentavam esse diálogo com referências, plataformas e linguagens diversas.

Livingstone (2004) e sua proposta de entender as competências midiáticas, ou *media literacy*, a partir das categorias “acessar”, “analisar”, “avaliar” e “criar”, também foi fundamental para investigar as produções textuais dos estudantes.

Narrativas de processo

Chamamos de “narrativas de processo” aquelas ligadas ao contexto e às relações entre os jovens em uma sociedade midiaticizada. Essas narrativas foram analisadas a partir das conversas com os adolescentes.

Em um primeiro momento, traçou-se um panorama geral sobre o que os jovens participantes da pesquisa de campo acessavam e como os produtos midiáticos estavam relacionados aos seus repertórios culturais e ao momento de produção dos textos.

No início das oficinas, os estudantes da Etec Parque da Juventude encontraram, em meio às interações do grupo — até então, poucas —, um ponto de interesse em comum:

eventos sobrenaturais, e tudo o que se desenrola dentro de situações fantásticas com criaturas de outros mundos, representados em jogos de videogame, vídeos e blogues.

Os primeiros produtos midiáticos do gênero a aparecer foram “Five Nights At Freddy's”- Scott Games, 2014 -, “Slender” -ParsecProductions, 2012- e “Slendrina: The Cellar” - DVloper, 2014 — jogos eletrônicos em primeira pessoa, pertencentes ao subgênero *survival horror*, no qual o objetivo é sobreviver ao longo de várias situações de suspense e terror. Em seguida, eles falaram sobre os sites assombrado.com.br, medob.com.br e o canal de vídeos apresentado por Milho Wonka, que reúnem relatos, arquivos, resenhas de filmes e curiosidades sobre de atividades paranormais.

Ainda nas primeiras semanas de oficina, o filme “Anabelle” -Warner Bros., 2014- entrou em cartaz. O grupo, que já havia se inteirado sobre o enredo e os detalhes da produção, organizou-se para assistir à estreia. O longa foi a inspiração para a primeira resenha do blogue criado por eles.

Ficções e análises independentes, presentes em muitos blogues e vídeos que acessavam como os citados acima, foram frequentemente citadas e discutidas ao longo de toda a experiência das oficinas na escola. Isso permitiu observar que quando esses jovens demonstravam profundo conhecimento sobre o que assistem, jogam e leem e decidem dissecar os filmes, livros e games para escreverem resenhas opinativas — portanto, interpretar uma narrativa já existente na indústria do entretenimento —, eles comportavam-se e posicionavam-se como fãs (Martino, 2014).

Dentro do contexto do comportamento de fã, houve um exemplo de produção textual a partir do jogo “Plague inc.” (Ndemic, 2014): após navegar pelo enredo do jogo, um dos estudantes pensou um fato da realidade a partir de uma experiência com o *game* — a possibilidade de uma ditadura —, recorreu ao WhatsApp para buscar mais informações com colegas e acabou por produzir um texto enviado por e-mail para os integrantes do grupo de pesquisa. É como se percorresse o universo da ficção por alguns formatos em busca de elementos para defender ou justificar um ponto de vista sobre um acontecimento passível de ser real.

Essa dispersão de narrativas ao buscar informações, produzir e consumir conteúdos é característica de um momento de transformações midiáticas: a cultura da convergência. Jenkins ressalta que é preciso pensar o processo de convergência como intuitivo, não-intencional e que transborda os dispositivos: ele acontece “dentro dos cérebros de consumidores individuais e em suas interações sociais com os outros” (2008, p.30).

Cronologicamente, o conceito de *fandom* antecede o período de convergência, mas é importante saber que o avanço nas tecnologias da comunicação potencializou sua presença. *Online*, barreiras geográficas são rompidas (FREITAS; RECUERO, 2014), a circulação de informações e produções é maior (MARTINO, 2014), bem como a possibilidade de interações com outros fãs.

Outro aspecto central notado durante os encontros presenciais foi a constante alusão a tais produtos no momento em que os jovens emitiam suas opiniões sobre acontecimentos cotidianos.

Quando eles o faziam, ouviam-se, com mais frequência, frases como “concordo com o que acontece no jogo”, “o vídeo fala isso”, do que marcas de pronomes pessoais como “eu acredito” e “a meu ver”, por exemplo. Isso aponta para outro tipo de relação dos jovens com os conteúdos: as mensagens das mídias estão presentes na forma como eles enxergam, interpretam e expressam o que ocorre no dia a dia. São mediações de suas visões de mundo (Barbero, 1987).

Os temas dos textos estariam em relação íntima ao contexto em que foram produzidos, às experiências midiáticas de cada um dos jovens. No caso das resenhas escritas nas oficinas, os temas das enunciações indicaram, inicialmente, um contexto de produção em que as mídias e seus produtos ocupam um papel central nas relações dos jovens com o mundo, na medida em que eles escolheram escrever textos opinativos sobre esses conteúdos.

Notou-se que ao mesmo tempo em que os estudantes associavam os produtos midiáticos a lazer e entretenimento, eles estavam a todo tempo presentes em seus cotidianos como formas de mediações de suas visões de mundo. Entretanto, essas relações pareciam estar naturalizadas para os jovens, talvez imperceptíveis – indícios de que eles fazem parte de uma sociedade midiaticizada (Hjarvard, 2012).

A constante presença de produtos midiáticos no cotidiano dos adolescentes é uma das características do processo de midiaticização. Comentários sobre vídeos no YouTube, memes nas redes sociais e blogues foram elementos que iniciaram a sociabilidade entre eles. Houve maior interação no grupo depois do segundo encontro, quando foi proposta uma atividade em que eles apresentaram conteúdos que acessavam com frequência na internet.

Eles começaram a trocar informações sobre suas relações com aqueles conteúdos e descobriram interesses em comum. Depois dos encontros presenciais, trocavam mensagens

no grupo do WhatsApp sobre temas que tinham ligações com o que haviam conversado na oficina. O contrário também acontecia: a partir de uma conversa no aplicativo, o diálogo continuava presencialmente.

A decisão de criar um espaço coletivo para postar resenhas poderia sugerir um movimento de colaboração, uma vez que o trabalho em grupo não foi uma condição imposta. Essa lacuna entre o que eles sugeriram o trabalho em grupo, e o que produziram de fato, resenhas individuais, assemelha-se ao que Castells denomina “individualismo em rede” (2001, p. 109-110), uma das características da sociabilidade dos jovens.

A ausência de colaboração, ao longo dos encontros, em certa medida vai na direção contrária do modelo de funcionamento do universo de fãs no qual estão inseridos, ambientes potencialmente colaborativos (MARTINO, 2014).

Houve uma ampliação e fortalecimento dos laços do grupo em ambientes digitais, devido ao fato de existirem interesses em comum por produtos midiáticos. Em outros momentos, houve dificuldades em se conviver com pessoas com interesses diversos, além da dispersão do grupo no que se referia aos assuntos propostos para as oficinas.

Narrativas de produto

Na segunda parte da pesquisa, o enfoque esteve nas narrativas de produto. Denomina-se produto o conjunto de textos e suas dinâmicas de produção para o blogue Mosaico, criado pelos alunos.

Em primeiro lugar, foram analisadas as características presentes nas resenhas produzidas para o blogue e as articulações desses elementos com os ambientes digitais em que os alunos estão inseridos.

Além de uma análise sobre os temas das produções das resenhas, vistos em “narrativas de processo”, foi preciso compreender também a forma como os adolescentes escreveram e verificar se houve relação entre essa forma e o conteúdo.

Uma característica observada nos textos que foram postados no blogue foi o uso de marcas de oralidade, que aproximam essas produções de uma conversa.

Bakhtin (1997) afirma que o discurso é o texto produzido em um lugar específico, que carrega em si as marcas das condições de sua produção. A partir dessa afirmação, o que os textos revelam sobre o contexto dos alunos?

A fim de compreender esses fenômenos, retomou-se a ideia de ambiente digital como um espaço em que não há fronteiras claras entre on-line off-line, em que os sentidos dados às expressões nesse ambiente circulam por diferentes meios.

Se todo texto está em relação dialógica com outros textos e com o contexto em que foi produzido (Bakhtin, 1997), o uso de elementos hashtags (expressão acompanhada do sinal de cerquilha (#) para marcar nas redes sociais um tópico que está gerando conversas) e termos como “spoiler” (revelação do conteúdo de um enredo), por exemplo, indicam o contexto midiaticizado em que esses textos foram criados e o diálogo com o significado dessas expressões, que surgem em ambientes digitais. Tanto os autores quanto os leitores dos textos compreendem o que está sendo dito na medida em que compartilham os significados das expressões utilizadas.

Nesse cenário midiaticizado, é comum se referir ao ambiente do WhatsApp como um espaço para “falar”; as mensagens podem ser enviadas em forma de palavras escritas, com emoticons (ícones bem-humorados em forma de expressões ilustradas) ou por áudio. Misturam-se diversas possibilidades de expressão, de texto, o que é refletido nas produções dos alunos no ambiente digital do blogue.

Além das relações intertextuais entre o discurso oral e verbal analisadas até aqui, também merece atenção o diálogo das resenhas dos alunos com outros textos. Nota-se que o ambiente digital do blogue possibilitou aos alunos, por meio de recursos como a inserção de vídeos, imagens e links ao longo do texto, explicitar as múltiplas vozes que compõem sua narrativa. Trata-se de uma ampliação da circulação de saberes (Barbero, 2014), de novas configurações do acesso ao conhecimento e de sua produção na sociedade contemporânea.

Em um contexto midiaticizado, o que é produzido pelos jovens assemelha-se aos conteúdos digitais que eles acessam. Infere-se que a escolha de escrever acerca de preferências e a apropriação de estilos demonstram que não existem barreiras entre mediações e produções.

Percebe-se que quando há um envolvimento dos alunos com as temáticas trabalhadas nos textos, estes trazem questões que vão além do conteúdo do produto midiático que está sendo analisado. Por outro lado, as resenhas produzidas por eles estão mais focadas em contar a história do jogo, da série ou do livro, suas experiências ao interagirem com esses conteúdos e não ao que acontece externamente a tais produtos midiáticos.

A última parte está voltada para a produção, publicação e divulgação dos textos em ambientes digitais, voltando as atenções para as formas como os adolescentes se apropriam desses espaços.

Tanto durante quanto após o momento de produção dos textos, foram percebidos diferentes níveis de envolvimento dos alunos com o material que eles estavam criando.

Mesmo tendo criado uma fanpage na rede social Facebook, nenhum deles divulgou os conteúdos do blogue em seus perfis pessoais nessa mesma rede, onde publicam e compartilham diversos conteúdos de páginas, e ninguém convidou outras pessoas para “curtir” a página. Além disso, apenas um aluno publicou, seis meses após o término das oficinas, outros textos no blogue.

Essas duas percepções, referentes à publicação e à divulgação dos conteúdos produzidos por eles, traz alguns questionamentos. Por que alguns alunos se envolveram mais que outros com o projeto de criação de textos e de sua veiculação em um blogue? Ou ainda, o que pode ter influenciado os diferentes envolvimento com a criação de textos, veiculação no blogue e divulgação?

“Chego em casa e tenho preguiça de escrever para o blogue”: uma das jovens estudantes disse essa frase no penúltimo dia das oficinas na Etec Parque da Juventude, quando conversávamos sobre os motivos pelos quais os alunos não estavam produzindo os textos para o “Mosaico Resenhas” em momentos fora da oficina. Sua afirmação leva a uma reflexão sobre a compreensão dos participantes sobre o que seria produzir para o blogue, e por que essa produção diferia tanto do ritmo e entusiasmo das conversas no WhatsApp.

Nesse ambiente, o intervalo entre o pensamento, a expressão do pensamento e a “publicação” da ideia – entendendo publicação como tornar público para os outros participantes do grupo – seria reduzido. O intervalo de elaboração do texto para si, em um ato de introspecção (FREITAS, 2005), e depois para o outro, seria encurtado no WhatsApp. Nota-se isso pelo curto intervalo entre as respostas de outras pessoas, que era, em média, de 30 segundos.

Esse fator pode estar ligado à maior facilidade de acesso e uso do WhatsApp em detrimento do blogue. O WhatsApp pode ser acessado a qualquer momento no celular dos estudantes.

Mesmo que os textos produzidos para o blogue tenham se apropriado de marcas de oralidade, a interação não acontece na hora como no WhatsApp. Além dessa diferença na dinâmica de produção textual, também vale considerar o caminho necessário para concluir

uma postagem no blogue: é necessário um tempo para passar o texto de uma plataforma para a outra (do Google Docs para o Blogger). Infere-se que esse intervalo de tempo quebra o fluxo do entusiasmo e da convergência midiática, já que muitas vezes os adolescentes escrevem pelo celular.

Outro dado que contribui para essa discussão é o fato de que a página do Facebook foi criada no último encontro presencial na Etec Parque da Juventude, no dia 27 de novembro de 2014. Ou seja, a divulgação do blogue não fez parte do processo das oficinas e foi na contramão de uma dinâmica com a qual eles estão mais acostumados – de produzir e publicar discursos em um mesmo espaço-tempo, como no WhatsApp.

No Facebook, a comunicação acontece com um outro que não faz parte das comunidades virtuais de que eles fazem parte. Questiona-se se haveria um medo de se expor ao diferente, a um público desconhecido.

Esse contexto de insegurança por parte dos alunos em relação ao fato de estarem sendo protagonistas no processo de produção de textos contribui para a compreensão dos motivos pelos quais a página do Facebook não foi divulgada por eles.

Considerações finais

A curiosidade inicial desta pesquisa era entender alguns fatores presentes nos momentos e espaços de comunicação entre jovens adolescentes.

Partindo desse questionamento, um leque de possibilidades de abordagens se abre para quem quer estudar processos e produtos de comunicação com adolescentes. Isso porque, mesmo fazendo parte de uma mesma faixa etária, não se pode falar da adolescência como uma etapa igual para todos que vivem esse período. É preciso considerar o contexto sociocultural em que cada grupo de jovens se insere para que seja possível ter um olhar amplo e, ao mesmo tempo, aprofundado para as questões que emergem de suas práticas.

Os jovens estudantes da Etec Parque da Juventude são um desses grupos. Eles fazem parte de uma escola, localizada na zona norte da cidade de São Paulo, têm suas famílias, suas motivações, seus medos, seus filmes, jogos e livros favoritos. Todos esses fatores e perspectivas importam para entender elementos que criam e dão sentido às práticas de comunicação dos alunos.

Os conteúdos de filmes, sagas literárias, vídeos e games estão, constantemente, presentes nos diálogos entre os estudantes. Esse fenômeno sugere que as mídias ocupam um papel central no cotidiano desses jovens, contribuindo para a formação de suas identidades

e sociabilidades. Assim como a escola e a família, as mídias são instituições socializadoras, importantes espaços de acesso a valores, em que circulam significados e interpretações de mundo (SETTON, 2015).

A partir dessa constatação, abrem-se novas questões a serem investigadas em estudos futuros: como escolas, como a Etec Parque da Juventude, lidam com essa realidade? Há momentos no dia a dia escolar em que os estudantes têm espaço para discutir junto aos professores as mensagens, dinâmicas e lógicas de poder presentes nos conteúdos midiáticos que eles consomem, diariamente, em ambientes digitais?

Outro ponto que merece atenção é o lugar que os ambientes digitais ocupam no cotidiano dos estudantes da Etec Parque da Juventude e as dinâmicas das conversas e produção de discursos nesses espaços. Como tratado neste artigo, os grupos de fãs em redes sociais e as conversas no WhatsApp são ambientes em que os estudantes mais se expressaram, participaram e mostraram entusiasmo nas trocas com os outros. Mas o que há nesses espaços que possibilita um maior engajamento?

São espaços onde eles podem ser quem eles são, com suas linguagens, onde há abertura para suas potências de vida (FREINET, 1998). Também são espaços de troca de conhecimentos, de saberes que fazem sentido em suas vidas, como as narrativas que eles acompanham.

Nesse contexto, surge um desafio, uma questão-chave rumo à integração efetiva entre comunicação, mídia e educação: como dialogar com esses saberes que emergem dos e nos ambientes digitais?

Uma outra observação que chamou atenção durante a pesquisa foi a dinâmica tanto das conversas quanto das produções de textos pelos alunos. Ao mesmo tempo em que os ambientes digitais possibilitam a livre expressão dos jovens, houve um predomínio de conversas rápidas e, em alguns momentos, de dispersão por parte dos participantes no que se referia ao projeto do blogue.

Os tempos das conversas no WhatsApp parecem ter transbordado para outras práticas, como a escrita de um texto para o blogue, algo que demanda mais concentração para o encadeamento de ideias. Como trabalhar esses diferentes tempos de produção, para que o jovem compreenda e se aproprie das dinâmicas de diferentes meios de comunicação, conseguindo enxergar o funcionamento do ecossistema comunicacional?

Esses questionamentos também surgem quando se olha para o envolvimento dos participantes com a produção de textos para o blogue “Mosaico Resenhas”. No blogue, há

múltiplas possibilidades de veicular a produção, entre elas, organizar as resenhas com links, fotos e vídeos, entre outros recursos, o que sugeriria uma aproximação e engajamento dos alunos com o projeto.

Entretanto, além de o envolvimento não ter sido uniforme entre todos os participantes, os textos também traziam diferentes profundidades de argumentação em relação aos produtos midiáticos analisados. Além disso, os participantes mostraram certa insegurança no momento de publicação e divulgação do que eles produziram.

Destacam-se também questões voltadas à convivência entre os alunos que participaram das oficinas. Como visto, a sociabilidade dos adolescentes está bastante ligada à formação de grupos a partir de interesses em comum – interesses esses que muitas vezes partem de um conhecimento ou desconhecimento em relação ao que está sendo falado nas mídias digitais. Se por um lado esse processo é interessante na medida em que une alguns, por outro ele exclui o outro, o diferente.

Referências bibliográficas

- ANDRÉ, Marli E. D. A.; LÜDKE, Menga. **Pesquisa em educação: abordagens qualitativas**. São Paulo: EPU, 2013. 128 pgs.
- AUXILIO, Thaís.; MARTINO, Luís Mauro Sá.; MARQUES, Ângela. Formas específicas de produção cultural dos fãs brasileiros da série britânica Doctor Who. **Ciberlegenda: Revista Eletrônica do Programa de Pós-graduação em Comunicação da Universidade Federal Fluminense**, Rio de Janeiro, n. 28, p. 110-124, junho. 2013.
- BAKTHIN, Mikhail. **Marxismo e Filosofia da Linguagem**. 8ª edição. São Paulo: Hucitec, 1997.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Rio de Janeiro: Zahar, 2003
- _____. **A sociedade em rede**. 2ª edição. São Paulo: Paz e Terra, 1999. (A era da informação; economia, sociedade e cultura; 1).
- CHIACHIRI, Antonio et al. **Eixos investigativos da linha de pesquisa “Processos Midiáticos: Tecnologia e Mercado”**. Líbero: Revista do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, v. 15, n. 30, p. 19-30, dez. 2012.
- COELHO, Cláudio et al. **Eixos investigativos da linha de pesquisa “Produtos Midiáticos: Jornalismo e Entretenimento”**. Líbero: Revista do Programa de Pós-graduação da Faculdade Cásper Líbero, São Paulo, v. 15, n. 30, p. 9-18, dez. 2012.
- FREINET, Célestin. **Ensaio de Psicologia Sensível**. São Paulo: Martins Fontes, 1998.
- FREIRE, Paulo. **Educação como prática da liberdade**. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1992.
- _____. **Pedagogia do Oprimido**. 10ª edição. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 1981.
- FREITAS, Maria Teresa de Assunção; COSTA, Sérgio Roberto (orgs). **Leitura e escrita de adolescentes na internet e na escola**. 2ª edição. Belo Horizonte: Autêntica, 2006.

- HJARVAD, Stig. **Mediatização**: teorizando a mídia como agente de mudança social e cultural. Matrizes. São Paulo: Universidade de São Paulo, ano 5, n. 2, jan./jun. 2012.
- JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. 2ª edição. Tradução Susana Alexandria. São Paulo: Aleph, 2008.
- KRISTEVA, Julia. **Introdução à semanálise**. Tradução Lucia Helena França Ferraz. 3ª edição. São Paulo: Perspectiva, 2012.
- LÉVY, Pierre. **Cibercultura**. São Paulo: Editora 34, 1999.
- LIVINGSTONE, Sonia. **Media Literacy and the Challenge of New Information and Communication Technologies**. Disponível em <dx.doi.org/10.1080/10714420490280152>. Acesso em: 4.out.2015
- _____. **On the mediation of everything**: ICA presidential address 2008. Disponível em: <<http://eprints.lse.ac.uk/21420/>>. Acesso em: 4.out.2015
- MARTÍN BARBERO., Jesús. **A comunicação na educação**. Tradução Maria Immacolata Vassallo de Lopes e Dafne Melo. São Paulo: Contexto, 2014.
- _____. **Dos meios às mediações**: comunicação, cultura e hegemonia. Rio de Janeiro: UFRJ, 1997.
- MARTINO, Luis Mauro Sá. **Teoria das Mídias Digitais**: linguagens, ambientes e redes. Rio de Janeiro: Vozes, 2014.
- MEDITSCH, Eduardo. **Paulo Freire e o estudo da mídia**: uma matriz abortada. Disponível em: <www.bocc.ubi.pt/pag/meditsch-eduardo-paulo-freire-estudo-midia.pdf>. Acesso em: 04.out. 2015
- MEYROWITZ, Joshua. **Understandings of Media et Cetera**. Spring 1999; 56, 1; Research Library.
- RECUERO, Raquel. **A conversação em rede**. 2ª edição. Porto Alegre: Sulina, 2014.
- _____. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.
- SETTON, Maria da Graça. **Mídia e Educação**. São Paulo: Contexto, 2015.
- WOLTON, Dominique. **Informar não é comunicar**. Tradução Juremir Machado da Silva. Porto Alegre: Sulina, 2011.