Apropriação e re-significação do objeto pelo sujeito à luz da teoria das representações sociais

Bantu Mendonça Katchipwi Sayla
Universidade do Vale do Rio dos Sinos

Palavras–Chave: Representação social; Comunicação Social; Sujeito-objeto; realidade, Re-significação.

RESUMO EXPANDIDO

A partir de referências bibliográficas, este artigo se propõe discorrer sobre os conceitos ancoragem, associação e assimilação abordados por Serge Moscovici (2003) na Teoria Representação Social. Objetiva-se perceber, compreender e enfatizar os processos midiáticos que podem possibilitar a interação, a apropriação e a re-significação de um objeto pelo sujeito tendo em conta o seu contexto. Relendo Jovechilovitch (2004), pode chegar-se a conjeturas que leve a pensar que talvez a representação se estruture e seja fruto do trabalho de uma ação comunicativa que liga sujeitos a outros sujeitos e ao objeto-mundo, mediatizados pelos processos e práticas do cotidiano nas instituições sociais a que um sujeito pertença ou à "estruturas informais do mundo vivido". Assim sendo pergunta-se, se não será o ato de apropriação, representação e de significação do objeto pelo sujeito, de per si, um ato de reconhecimento, de construção e reconstrução do conhecimento?

A problemática levantada neste artigo pretende abordar constitui um recorte no marco teórico epistemológico da projeto de pesquisa no nível de doutorado em Comunicação Social na Instituição UNISINOS, cujo título é "a Televisão, a Internet e Reconstrução da Realidade: Agressividade e Violência em Adolescentes da Cidade de Benguela - Angola", cujo contexto está neste últimos anos marcado pela ascensão do desenvolvimento tecnológico em quase todos os sectores da esfera social com o término de uma guerra civil que durou aproximadamente 4 décadas.

A opção pela temática funda-se dentre tantos fatores que se poderiam elencar à três razões: pelo fato de que segundo dados do Fundo Nacional da População das Nações Unidas (UNPF, 2016), os jovens e adolescentes constituem a maioria da população angolana e a camada com maior e mais rápido crescimento proporcional da população em África; Pelo fato de que com o fim da guerra o País aderir à política global do desenvolvimento tecnológico de informação (Televisão, Rádio e Internet) que disponibiliza aos cidadãos, de modo especial as crianças e adolescentes, em suas

programações diversificados conteúdos e formatos, que Umberto Uco (1986) falando da Neotelevisão, essencialmente diz poder dividir-se em duas categorias: programas de informação e de fantasia/ficção, (vídeos, discursos, músicas, filmes e jogos) através de dispositivos tais como televisores, computadores, "smarthhones" ou "tabletes". Segundo Hugo Silva (2016), diretor criativo da Creative Step, estes conteúdos são disponibilizados no país, pela tecnologia "Realidade Aumentada". Cabe ainda frisar que as tecnologias de informação e de comunicação integram, inauguram "um novo modelo de mediação, de "participação efetiva e interativa do destinatário" (Cadina, 2015) e cada vez mais intensificam os processos subjetivos e novas formas de identificação que Martín-Barbero e Rey (2001) chamam de "renovação das identidades", uma vez que, os sujeitos incorporam a tecnologia ao seu cotidiano e passam a produzir a revolução das tecnicidades, oportunizando a aos mesmos (sujeitos) a apropriação de novos saberes e linguagens. E em ultimo, destacam-se os dados do Dossier do Fórum da XIIl Conferência dos Ministros da Justiça dos Países de Língua Oficial Portuguesa (2014), mostrando que o governo angolano reconhece o aumento de comportamentos que podem serem caracterizadas como sendo agressivas entre adolescentes, assunto que também permeia e atravessa o discurso de pais, professores e profissionais de diversas áreas no País.

Os constructos desta pesquisam interessa preponderantemente à três campos: científico, social, e comunitário:

1 - No campo científico, a pesquisa se torna relevante por abordar uma temática que envolve a adolescência, um período de vida marcado pela instabilidade, crise e turbulência cuja principal característica manifesta-se pela perda da infância e a entrada no mundo adulto; e poderá ajudar no entendimento e compreensão dos sentidos e dos significados que os sujeitos atribuem aos seus contextos sócio-histórico-culturais e de que forma os incorporam em seus discursos.

2 - No viés do campo social, este projeto intenta ser uma contribuição para os profissionais da Psicologia Social, Comunicação Social e da Educação, uma vez que poderá oferecer-lhes um subsídio na compreensão das diferentes formas e tipos de manifestações da violência e agressividade entre os adolescentes que assistem a programas televisivos e navegam em sites com conteúdo violentos.

3 - A presente pesquisa é pertinente para o campo comunitário social na medida em que poderá desenvolver ações e saberes para a sociedade angolana através de palestras, treinamentos aos professores e aos pais, como também possibilitar a implementação de políticas públicas e sociais que estabeleçam uma interação entre os

aspectos da Comunicação de Massa, Psicologia e Educação já que, segundo P. Berger e T. Luckmann citados por Jauregui (2014), "a plausibilidade e estabilidade do mundo definido socialmente dependem da intensidade e continuidade das relações significativas estabelecidas de modo contínuo nas conversações sobre este mundo entre diversos sujeitos" nele implicados. E, nesta relação com o mundo, os sujeitos interagem para se localizarem no tempo e no espaço, pelo "processos de midiatização que envolvem circuito de transmissão-recepção entre "emissor-receptor" "ativos" que, citando Paul Virgílio (1993), Gomes (2006) diz estarem "invadindo o espaço privado dos indivíduos trazerem o mundo para dentro de casa, com a sua visão particular e determinada". Este meios por sua vez também, "se tornam mediadores que condicionam a interação dos sujeitos no seu meio ambiente" (Idem, 2006). Destarte, pode acreditar-se que, pela interação com os meios massivos, o homem pode construir e reconstruir a realidade da vida no seu dia-a-dia. Uma vez que pelo processo das representações a produção e o conteúdo midiático, entram para o mundo comum e quotidiano em que os homens habitam e geram nos indivíduos mudanças nas "relações familiares, nos hábitos e costumes, a escola, o grupo de amigos, a Igreja, ao mesmo tempo em que medeia a interação telespectador-televisão (Idem, 2006), internauta-computador e permite a modificação e reelaboração de novos contextos e paradigmas sócio-históricos-culturais e ambientais.

Refere-se portanto, àqueles contextos e ambientes em que o homem o sujeito independemente da sua idade e da classe a que pertença se sente interpelado a pronunciar o seu discurso e a construir sentido quer individual quer coletivamente. Onde, na interação com os meios, todos são protagonistas da ação na discussão de tudo e de todos. Discute-se com os pais, os professores com os alunos, os amigos e colegas entre si sobre os fenômenos sociais quotidianos, que graças aos avanços e desenvolvimentos tecnológicos da informação que vem rompendo as barreiras sociais, históricas, étnicas culturais, geográficas, planetárias, políticas, religiosas e linguísticas, fazendo do sujeito ator e cidadão do mundo e do mundo uma "aldeia global" na visão de McLuhan (1967). Quando o conceito surgiu no ambiente acadêmico, tratava-se apenas de um paradigma que MacLuham elegeu como sendo a Televisão enquanto meio de comunicação de massa que melhor exemplificaria a teoria, até porque, a forma de comunicação numa aldeia é entre dois indivíduos, ou seja, bidirecional e a Televisão, até então unidirecional. Com a modernização e o desenvolvimento tecnológico, o conceito começou a afirmar-se profeticamente dando-lhe uma nova configuração, que se pode caracterizar como sendo bidirecional com o advento da TV e agora através da era messiânica do telefone celular,

smarthhones. Destarte, na civilização pós-moderna a tecnologia está oferecendo ao homem novas formas de perceber, sentir, intuir, estar e pensar o mundo. A divulgação das informações não difere, essencialmente, entre o indivíduo intelectual e o não intelectual, porque a tecnologias midiáticas parece terem padronizado o nível intelectual e cultural e acaba disponibilizando para todos os sujeitos os mesmos conteúdos instantaneamente possibilitando a elaboração de novas representações sociais.

Em termos epistemológicos e conceituais estas são tomados em referências à inter-relações entre os sistemas de pensamentos e as práticas sociais, para que seja possível uma compreensão dos fenômenos complexos do senso comum. Essa complexidade talvez resulte do processo de comunicação de massa. Para Serge Moscovici (2003), trata-se de complexidade envolvem representações sustentadas pelas influências sociais da comunicação pelas quais os sujeitos reconstroem as realidades da vida quotidiana por meio de processo de trocas de experiência e ou de tornar um objeto "patrimônio comum" graças à comunicação. Este processo está segundo McLuhan (1969), amparado pela dinâmica de ancoragem, associações interação entre os sujeitos, na perspetiva da lógica e política do consumo dos produtos e conteúdos mediáticos (Televisão e Internet).

Na opinião Asamen, J.K. e Berry (1993); Bermundez; Martín; Rodriguez (2008); Feldman; Eisenber; Sztainer; Story (2007); Wilson (1999) e Setzer (2013) as representações sociais, podem influenciar o modo de ser e existir no tempo/espaço e permitir que os sujeitos reconfigurem e re-signifiquem os objetos em novas realidades sociais. Trata-se de um ato pelo qual os sujeitos podem apreender o objeto de suas atenções num sistema de referências e de representações com significados e sentidos a eles atribuídos histórico e culturalmente. Além do mais, segundo Wilhelm Dilthey referenciado por Isabel Perez Jáuregui (2014), sob o ponto de vista estrutural do 'Sujeito-Objeto', "o homem pode ser compreendido levando em conta o seu ser histórico" e social. Para Isabel Perez Jauregui, (Ibidem), citando Karl Popper, diz este processo pode dar-se através da "observação natural quotidiana, de elucubração filosófica, antropológica e do conhecimento científico".