

“QUAL PERSONAGEM TE INSPIRA?”: DESENVOLVENDO O PROCESSO DE IDENTIDADE EM ADOLESCENTES

253

Flávia do Prado ^{1*}, Flávia Garcia², Lucas Pradie³, Suelen Bach⁴

1, *, 2, 3 - Graduandos, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP,
flaviamartins184205@sou.urcamp.edu.br

4 -Dr. Profª, Centro Universitário da Região da Campanha-URCAMP.

A partir de características disponibilizadas pelo meio em que vive, o adolescente dá início a construção de sua identidade. As mídias de massas consumidas desde a infância, fazem parte deste processo, disponibilizando os mais variados conteúdos e acesso a inúmeros personagens. Sendo a escola o local onde o adolescente passa grande parte do dia, possui visão privilegiada de tal processo, neste sentido viu-se a possibilidade da abertura de um espaço para a expressão dos alunos. O objetivo do presente trabalho é descrever a proposta de identificação com personagens no processo de construção da identidade de adolescentes. A proposta foi desenvolvida em dois encontros e de forma remota, durante a prática de estágio em Psicologia Escolar e da Educação realizada no Colégio Urcamp São Gabriel, o qual ocorreu no período de agosto de 2020 a maio de 2021. Os relatos apresentados pelos alunos demonstram sua proximidade com o universo criado em livros, filmes, séries, animes, mangás e Hqs. A partir dos relatos dos alunos participantes, conclui-se que abordar assuntos relacionados às mídias atuais, introduzidas no cotidiano dos adolescentes, pode servir como ferramenta para melhorar o desenvolvimento da identidade e para promover o diálogo, sendo essencial manter um olhar atento aos conteúdos consumidos.

Palavras-chave: Personagens 1; Adolescente 2; Processo Identitário 3; Escola 4.

INTRODUÇÃO

A adolescência é um período marcado pelo surgimento de diversas mudanças corporais e psicológicas, trazendo à tona uma nova realidade, buscas, desafios e conquistas. Segundo Rangel *et al.* (2012), é em meio a ambiguidade característica da etapa da adolescência que o jovem vai criando sua própria identidade e seu mundo interno (RANGEL, 2012).

O conjunto de características reunidas durante essa construção identitária influencia na maneira que o adolescente interage com o meio no qual vive. De acordo com Saldanha *et al.* (2011), a construção teórica que o indivíduo realiza

sobre si a partir da interação com o meio social é concebida como autoconceito (SALDANHA, 2011).

Santoni (2017) entende que o conceito de processo identitário tem como implicação o fato de que as mídias de massas – as quais consumimos desde a infância - são agentes, diretos ou indiretos, de nossa formação de opiniões, crenças, ideologias, modos de vestir, agir e interagir com outras pessoas e com o mundo (SANTONI, 2017). Neste sentido, percebe-se que são muitas as influências como HQ's, mangás, livros, animes, séries e filmes que estão presentes no cotidiano e objetos de consumo dos adolescentes. As histórias normalmente conceituam questões que envolvem lições comuns diárias, temas ligados à superação de adversidades, construção de identidade pessoal, elementos de ética, moral, justiça, enfrentamento de medos, situações de violência, entre outros.

Compreendendo que é na escola se constrói parte da identidade de ser e pertencer ao mundo (BORSA, 2007), considera-se que está é fonte de observação privilegiada de tal processo. Da mesma forma, é parte responsável por promover tal desenvolvimento em adolescentes (ROMANOWSKI, 2019).

O presente resumo tem como objetivo descrever a proposta de identificação com personagens no processo de construção da identidade de adolescentes, alunos do Colégio Urcamp São Gabriel, localizado na cidade de São Gabriel, RS.

METODOLOGIA

O presente trabalho foi desenvolvido durante a prática de estágio em Psicologia Escolar e da Educação realizada no Colégio Urcamp São Gabriel, o qual ocorreu no período de agosto de 2020 a maio de 2021. De forma remota e com atividades adaptadas, os encontros aconteceram semanalmente durante uma hora aula, com os alunos de ensino médio com idades entre 14 a 17 anos, sendo possível identificar diversas demandas.

Observou-se o interesse dos estudantes por filmes, séries, livros e animes, os quais se tornaram as principais práticas de lazer diante do isolamento social pela pandemia da Covid-19. A partir das observações realizadas com os alunos, foi possível perceber que referências de personagens admirados estariam vinculados com os assuntos propostos. Viu-se, então a possibilidade de realizar atividades a fim de proporcionar abertura aos jovens para falarem sobre seus processos de identificação pessoais com personagens e sobre a importância destes em suas vidas.

255

A atividade proposta foi realizada em dois encontros. No primeiro buscou-se conscientizar sobre a importância que personagens têm durante o período da adolescência. Utilizou-se como ferramenta o aplicativo *Mentimeter*, no qual os alunos escreveram nomes de alguns personagens com os quais tinham certa identificação, produzindo assim uma nuvem de palavras. No decorrer deste encontro, cada aluno comentou o porquê de escolher tais personagens e sua identificação com estes.

O segundo encontro foi nomeado de “dia D” e teve como proposta que todos se caracterizassem dos personagens identificados. Os estagiários participaram da atividade, caracterizando-se como forma de incentivo para os alunos. Foi disponibilizado um espaço para mostrar o figurino e contar um pouco do personagem que cada um escolheu, permitindo ainda mais a expressão de suas identificações.

RESULTADOS E DISCUSSÃO

Os relatos apresentados pelos alunos demonstram sua proximidade com o universo criado em livros, filmes, séries, animes, mangas e Hqs. Segundo Romanowski *et al.* (2019), a escola é um vetor de modelos comportamentais, tendo como objetivo formar indivíduos dentro dos padrões da sociedade, a reprodução de conteúdo, tanto de modo tradicional quanto como de suportes midiáticos, vai na contramão da formação de indivíduos críticos

(ROMANOWSKI, 2019). Já para Dutra (2002), até mesmo histórias em quadrinhos não surgem isoladas, mas fazem parte do contexto social e histórico que as cercam, trazendo ideologia e política social (DUTRA, 2002).

256

Muitos participantes relataram que encontram semelhanças de si mesmos nos personagens. De acordo com Wescherfelder *et al.* (2016), as adversidades e superações enfrentadas por personagens os possibilita serem considerados um modelo ou “tutor” de resiliência (WESCHERFELDER, 2016). Sendo assim, especialmente na adolescência, cabe um olhar cuidadoso para o conteúdo absorvido. Quiroga e Vitalle (2013), lembram da importância de observar o que é consumido nesta fase, já que a mídia tem alto poder de penetração social, cumprindo um papel fundamental na construção identitária do adolescente (QUIROGA, VITALLE, 2013).

Neste sentido, percebe-se a importância de estar atento ao tipo de conteúdo consumido pelos jovens, levando em consideração o quanto essas influências podem ser benéficas ou não. Para Santos *et al.* (2018), não existe um tipo de mídia que seja positiva ou negativa, isso vai depender do contexto. As mensagens trazidas por personagens podem ser otimizadas através do encorajamento de discussões e de atividades, em conjunto com pais e educadores, sobre o que foi consumido (SANTOS, 2018). Entende-se que personagens fictícios podem auxiliar no cenário educacional, melhorando a comunicação com os adolescentes e os estimulando a se expressar.

CONCLUSÃO

A proposta proporcionou um momento diferenciado de expressão para os alunos, no qual cada um pode trazer um pouco de seu mundo interno através dos personagens que se identificam. Durante os relatos dos participantes, foi possível compreender que os personagens por eles escolhidos, têm grande importância no seu dia-a-dia, não só trazendo um novo olhar sobre o mundo,

mas amenizando as diversas dificuldades enfrentadas na adolescência e que, em conjunto com a pandemia, podem estar potencializadas.

Percebe-se que a presença de personagens durante o processo de identificação pode ser inspiradora, seja por ter uma trajetória compatível ou servindo de modelo para os jovens. Conclui-se, que abordar assuntos relacionados às mídias atuais, introduzidas no cotidiano dos adolescentes, pode servir como ferramenta para melhorar o desenvolvimento da identidade e para promover o diálogo, sendo essencial manter um olhar atento aos conteúdos consumidos.

257

REFERÊNCIAS

BORSA, J. C. O Papel da Escola no Processo de Socialização Infantil. Psicologia.com.PT. O portal dos psicólogos, RIO GRANDE DO SUL, 2007. Disponível em: <https://www.psicologia.pt/artigos/textos/A0351.pdf>.

DUTRA, J. P. História & História em Quadrinhos: a utilização das HQs como fonte histórica político-social. Santa Catarina. 2002.

QUIROGA, F. L. VITALLE, M. S. S. O adolescente e suas representações sociais: apontamentos sobre a importância do contexto histórico. Physis Revista de Saúde Coletiva, Rio de Janeiro, 23 [3]: 863-878, 2013.

RANGEL, A. et al. Adolescência: construindo uma identidade. Revista conhecimento online-ano 4 - vol.1 – março de 2012. Acesso em: 10/05/2021 <http://www.feevale.br/site/files/documentos/pdf/58663.pdf>

ROMANOWSKI, B. M. et al. Percepções sobre a construção social das histórias de super-heróis nos produtos midiáticos. PERSPECTIVA, Erechim. v. 43, n.164, p. 99-111, dezembro/2019.

SALDANHA, W. et al. O autoconceito de adolescentes escolares. Paidéia, Vol. 21, No. 48, 9-19, 2011.

SANTONI, P. R. Animês e Mangás: A Identidade dos Adolescentes. UNB- Departamento de artes visuais- Brasília, 2017.

SANTOS, I. S. Com grandes poderes vem... o que? Super-heróis, agressividade e pró-sociabilidade em adolescentes. Revista de Psicologia da IMED, Passo Fundo, vol. 10, n. 2, p. 54-70, Jul.-Dez., 2018

WESCHERFELDER, G. V. et al. Super-heróis como Recursos para Promoção de Resiliência em Crianças e Adolescentes. Psicologia: Teoria e Pesquisa Vol. 33, pp. 1-8, 2016.