

## “VOCÊ TEM ORKUT?”

### NARRATIVAS E SUBJETIVIDADES INFANTIS NA INTERNET<sup>1</sup>

Nélia Mara Rezende Macedo<sup>2</sup>

A internet se apresenta hoje como uma das mais potentes e fascinantes tecnologias digitais de informação e comunicação, além de suas outras inúmeras facetas. Seu crescimento pelo mundo e o aumento das possibilidades de acesso vêm permitindo que um número cada vez maior de brasileiros, entre eles, crianças, estejam conectados à grande rede. Problematizando algumas questões no âmbito dos estudos sobre mídia e educação, este texto discute as relações entre as crianças e o site de relacionamento *Orkut*<sup>i</sup> a partir de registros de situações informais coletadas do cotidiano escolar e conversas intencionais sobre tecnologia com um grupo de vinte crianças entre seis e oito anos numa escola pública do Rio de Janeiro.

Embora seja importante ponderar que dada a situação sócio econômica do país, há uma grande parcela da população que não tem este acesso garantido, já é possível verificar certo domínio das crianças sobre a internet, tanto no que diz respeito à autonomia necessária para o seu uso e o conhecimento de suas possibilidades, mas também em relação ao aspecto técnico do seu “funcionamento”, como nos mostra Maria Júlia:

*Nélia: Como é que você usa o computador?*

*Maria Júlia (6 anos): Para jogar e quando eu quero entrar na internet para ver o Orkut das pessoas.*

*N: Você bota na internet para ver o Orkut das pessoas?*

*MJ: É, só que eu não vou poder entrar ainda porque meu pai tem que pagar.*

*N: Tem que pagar para entrar no Orkut?*

*MJ: Não, ele tem que pagar para eu conseguir entrar porque eu ainda não paguei e eu não tenho telefone para botar na internet.*

Além de demonstrar conhecimentos técnicos sobre a internet, Maria Júlia revela o mesmo que grande parte das crianças: utiliza o computador para jogar jogos e para se

---

<sup>1</sup> Este texto foi apresentado no XV Encontro Nacional de Didática e Prática de Ensino (ENDIPE) realizado entres os dias 20 e 23 de abril na Universidade Federal de Minas Gerais (UFMG) em Belo Horizonte.

<sup>2</sup> Doutoranda e Mestre em Educação pela Universidade do Estado do Rio de Janeiro / Professora do Colégio Pedro II.

relacionar através do site de relacionamento *Orkut*, constatação que motivou as análises apresentadas a seguir.

### ***Vai no Google!***

*Ah, você não sabe o que é maxamboma? Já sei, vai no Google, digita [www.maxombomba.com.br](http://www.maxombomba.com.br) que você vai saber.*

Sávio, 7 anos, explicando para a professora como encontrar o significado de uma palavra que surgiu na sala de aula

A internet inaugurou maneiras novas e diferenciadas de se relacionar com as coisas e com as pessoas, reconfigurando as noções de tempo e espaço e alterando as experiências de ser e estar no mundo. Não é preciso estar na mesma hora, nem no mesmo lugar para se comunicar. Imersas neste contexto antes mesmo de nascer, as crianças ocupam lugar de destaque em relação aos adultos frente à tecnologia e as possibilidades que oferece. Elas exploram aparelhos, apertam teclas sem receios, são verdadeiras tradutoras da linguagem tecnológica para os adultos, ocupando lugar de destaque na cultura contemporânea.

*Sávio: Tia, você não tem Orkut?*

*Nélia: Não!*

*Sávio: Se você não sabe fazer, faz assim, chama um amigo na sua casa que ele faz pra você...*

Neste contexto, o *Orkut* se apresenta como ambiente virtual capaz de oferecer pistas de como essas experiências tem se configurado na contemporaneidade. De acordo com Gabriella, de 7 anos, *Orkut é pra você conversar com seus amigos, botar foto, fazer Buddy Poker...* De acordo com o site<sup>ii</sup>, o *Orkut é uma comunidade on-line criada para tornar sua vida social e de seus amigos mais ativa e estimulante*. Lançado em 2004, o site é uma ferramenta virtual filiada à empresa de tecnologia e informática Google e foi criada pelo engenheiro turco que deu nome ao site *Orkut Buyukikkten*. Consiste num site que permite aos usuários cadastrados a criação de um perfil (*profile*) como uma espécie de ficha de identificação como foto, gostos pessoais, história escolar, interesses profissionais, pessoais e amorosos. Arelada a esse perfil, cada membro possui uma página através da qual pode enviar e receber recados, participar e/ou criar comunidades e estabelecer sua rede com até mil amigos. *Nossa missão é ajudá-lo a criar uma rede de amigos mais íntimos e chegados. Esperamos que em breve você esteja curtindo mais a sua vida social.*

Ao longo dos seis anos de funcionamento, o *Orkut* foi agregando novas ferramentas que hoje permitem, por exemplo: comunicação simultânea e não mais apenas assíncrona; baixar jogos; compartilhar vídeos e músicas; receber atualizações de notícias; é possível, inclusive, receber seus recados via SMS, evidenciando as tendências da convergência entre as mídias, da portabilidade e o crescente destaque para as mídias móveis, como os celulares. Tais usos a serem descobertos junto às crianças incluem os sugeridos pelos produtores do site, ou seja, os usos “prescritos”, e aqueles possivelmente “inventados” pelas crianças ao explorarem as ferramentas e atribuírem a elas outras finalidades. *Por que as crianças usam o Orkut? Como utilizam? Do que mais gostam? Por que gostam? Como se constituem as redes de amigos das crianças? Como são as interações pelo Orkut? Em que medida as relações virtuais modificam ou são modificadas pelas relações presenciais? O que está em jogo no jogo da comunicação virtual? Que narrativas são construídas na/sobre a internet? Quem é o Outro no Orkut?*

Embora considerado um dos autores mais conservadores, pessimistas e catastróficos sobre o tema, Neil Postman (1999) representa um marco na constatação de que a infância “desaparece” em meio à sociedade tecnológica. A tônica de seu debate acerca do desaparecimento da infância é a denúncia de que isto vem acontecendo devido ao novo ambiente midiático que compartilhamos, representado oficialmente pela televisão que fornece a todos a mesma informação. *Como pensar a internet sob os mesmos pressupostos?*

Postman (1999) alega que ao utilizar sons e principalmente imagens, a televisão se estabelece como um meio de comunicação pictográfico e não lingüístico que pressupõe o acesso indiscriminado a todas as pessoas, fazendo desmoronar a base da hierarquia das informações que, até então, restringiam-se aos adultos. Sem requerer treinamento para aprender sua forma, torna irrelevante os rigores da cultura letrada; sem exigências complexas à mente e ao comportamento, não segrega o público; ao oferecer a todos as mesmas informações vinte e quatro horas por dia, revela os segredos adultos às crianças. *De que maneira a internet destrói ou atenua a linha divisória entre crianças e adultos?*

Mas, como contraponto, David Buckingham (2007) recupera as análises de Postman e oferece uma perspectiva menos alarmante. Ele propõe um debate sobre infância, cultura e comunicação percorrendo vários outros autores que defendem

diferentes abordagens, relativizando a condição da infância e apontando perspectivas interessantes para lidar com as crianças reais.

Assim, em relação ao domínio que as crianças têm (e os adultos não têm) sobre aparatos tecnológicos como computador, internet, celulares, *ipods* e etc, Buckingham (2007) confere a elas uma autonomia decisiva para sua diferenciação dos adultos que pode ser entendida como possibilidade de libertação do controle dos pais. Lembra, ainda, que discussões como essas não podem fugir de debates sobre cultura e comunicação e devem levar em consideração a diversidade de experiências vividas e suas relações com as mídias. *As crianças que usam o Orkut precisam dos adultos para interagirem no site? Para usar seus aplicativos? Na relação “criança e internet” o papel do adulto estaria restrito a uma certa vigilância e controle dos seus usos?*

*Nélia: Q que você faz no computador?*

*Deyvid (7 anos): Jogo jogo, entro na internet, no Orkut...*

*Nélia: Você tem Orkut, Deyvid?*

*Deyvid: Mas minha mãe não entra mais porque ela não consegue mais entrar no dela.*

*Nélia: Ué, mas é a sua mãe que entra?*

*Deyvid: É!*

*Nélia: Não é seu?*

*Deyvid: É!*

*Nélia: Ué, mas é teu ou dela?*

*[Ele para para pensar e deixa a colega impaciente]*

*Sophia: Ai, você não sabe?*

*Deyvid: É meu!*

*Nélia: E é ela que tem a senha? É ela que sabe?*

*Deyvid: É!*

*Nélia: Ah é?*

*Sávio: Minha mãe tem a minha senha...*

*Sophia: Eu não conto a minha pra ninguém...*

No entanto, antes de se debruçar, especificamente, sobre as crianças e os usos do/no *Orkut*, cabe pensar sobre as relações entre as crianças e a tecnologia num âmbito mais geral, num contexto em que é preciso compreender de que maneira as inovações técnicas estão implicadas nas novas experiências infantis. Para tal, é interessante recorrer aos estudos de Walter Benjamin (1994) acerca de como as transformações técnicas estão imbricadas no âmbito da cultura. Circunscrito a um contexto histórico em que testemunhou o surgimento de inovações técnicas na produção do cinema, que acarretaram, na época, em novas formas de recepção e percepção do mundo, Benjamin analisa como que a reprodutibilidade técnica, ao mesmo tempo em que fomentou a politização da arte, permitindo o acesso às obras, inaugurou a dimensão da visibilidade

como critério valorativo que contribuiu, simultaneamente, para a despolitização da arte e estetização da política.

Embora Benjamin (1994) tenha assumido uma postura otimista no que diz respeito à possibilidade de democratização da cultura e das artes através da reprodução que permitiria o acesso a criações que poucos poderiam conhecer e fruir, esse movimento de democratização trouxe, como uma de suas maiores conseqüências, a massificação, a banalização da expressão artística e intelectual e a vulgarização das artes e dos conhecimentos. *Como pensar a ampliação do acesso à cultura com o advento da internet? A infinidade de possibilidades às quais se pode ter acesso contrasta com a limitação e repetição observadas nos acessos das crianças à internet?*

Ainda que este texto não pretenda responder a todas as questões, mas sim, problematizar este debate, as observações sobre os usos das crianças no site *Orkut* já apontam alguns indícios interessantes para análise.

Sobre a questão da visibilidade como valor que emerge juntamente com outros fenômenos da sociedade de massas, tem-se que, com a internet, a visibilidade como valor não está mais restrita às “celebridades”, que necessitam estar em todos os lugares ao mesmo tempo para garantir fama e sobrevivência no mercado. A visibilidade é desejada entre as crianças que usam o *Orkut*. Suas conversas revelam como é importante angariar novos amigos para aumentar o número de pessoas da sua rede. Além disso, a visibilidade também pode ser pensada a partir da superexposição a que as crianças aprendem a se submeter sob lógicas narcísicas de garantia de aceitação, exibição e prestígio, evidenciadas na exposição de muitas fotos e vídeos sobre si mesmos.

Para esta análise, nos apropriamos das análises de Guy Debord (1998) para pensar a questão da exposição e dos desejos de ter, ser e (a)parecer. Para este autor, o espetáculo é uma forma de sociedade em que a vida real é pobre e fragmentária e os indivíduos são obrigados a contemplar e a consumir as imagens de tudo o que lhes falta em sua existência real. A realidade torna-se uma imagem e as imagens tornam-se realidade. Se antes o domínio da economia sobre a vida determinava a degradação do *ser em ter*, na sociedade do espetáculo é preciso *parecer*. O espetáculo seria, então, não um conjunto de imagens, mas uma relação social entre pessoas mediada por imagens. A análise de Debord aproxima-se em certa medida dos autores da indústria cultural, como Adorno e Horkheimer, ao considerar que todos são atingidos passivamente pelo sistema

que alcança um comportamento hipnótico. De todo modo, a perspectiva com que aborda o espetáculo deflagra a era da visibilidade extrema.

No *Orkut*, além de dar visibilidade a si através de imagens, vídeos e narrativas que contam e falam de si mesmos, a publicização das preferências também consiste numa prática de exposição de elementos da esfera íntima, antes privada. Além dos espaços em que é possível tornar público traços da vida pessoal, profissional e afetiva das pessoas, como dados pessoais do perfil, álbuns de fotos, “meus vídeos”, recados, depoimentos, entre outros, as comunidades também revelam particularidades, assim explicadas por Stefany, de sete anos:

*Nélia: Que mais, Caio que você bota, foto, recado...*

*Caio (7 anos): Entro na comunidade...*

*Nélia: Ah, me explica esse negócio de comunidade...*

*Sophia (7 anos): Eu tenho comunidade!*

*Nélia: Me explica... sabe porque... como é esse negócio de comunidade? O que é uma comunidade?*

*Sávio (7 anos): Tem várias, você acha várias na internet.*

*Stefany (7 anos): Por exemplo, se você gosta de alguma coisa, você vai lá e clica, por exemplo “Eu gosto de açaí”, aí você vai escolhe alguma foto do açaí que você gosta, vai lá e clica, você bota ali...*

Mais uma vez as crianças dão demonstrações de domínio de uma gramática do *Orkut*, uma espécie de lógica do site. Ao mencionar as comunidades, as crianças expressaram a possibilidade de mostrar mais uma vez quem são. Sávio prossegue a conversa afirmando fazer parte da comunidade do colégio onde estuda, suscitando, para este estudo, mais uma questão: *O que está exposto no Orkut? O que as crianças pensam sobre a exposição?* Neste ponto, retoma-se a questão da supervisão de adultos que possam exercer o papel de orientadores. Foi interessante perceber que muitas crianças contam com essa “vigilância” dos pais ao afirmarem que as mães possuem a senha e entram em suas páginas do *Orkut*. Mas se ainda assim, gostos, preferências e até o local onde a criança estuda estão expostos, a questão permanece: *Como as crianças entendem a superexposição na internet? Como lidam com isso? Que noções de intimidade e privacidade estão em jogo?*

**Conecte-se, Conheça, Compartilhe**

*Conecte-se aos seus amigos e familiares usando recados e mensagens instantâneas  
Conheça novas pessoas através de amigos de seus amigos e comunidades  
Compartilhe seus vídeos, fotos e paixões em um só lugar  
(Capa do site [www.orkut.com.br](http://www.orkut.com.br))*

Quem busca conhecer o *site* através dele mesmo, pode se surpreender com a quantidade de apelos para seduzir novos usuários. Uma questão que atravessa essa discussão diz respeito à própria classificação etária recomendada. Teoricamente proibido para crianças, o *Orkut* “pede” em seus “termos de uso” *que todos os membros [...] tenham pelo menos 18 anos de idade. Se encontrarmos um perfil de um usuário menor de 18 anos, ele será removido permanentemente.*

Ora, qual seria então a intenção de celebrar o Dia das Crianças como quem faz um convite ao olhar da criança, com cores e traços estereotipados, tal se verifica na imagem 1 em anexo?

Neste sentido, a discussão se aproxima de tantas outras encontradas em estudos da área de mídia e educação sobre classificação indicativa, seja de programas de televisão, músicas, novelas, filmes... Um olhar mais atento sobre essas produções, leva ao questionamento da intenção dos produtores, uma vez que encontramos elementos típicos e específicos que interessam às crianças e despertam seu interesse.

Ao colocar determinada produção cultural em debate com as crianças, problematiza-se a adequação do conteúdo para o público infantil<sup>iii</sup>. Há quem se posicione contra pesquisas que trabalhem sob esta perspectiva. Mas se entendemos que as crianças são seres históricos, inseridos na cultura, que agem e produzem sobre ela, cabe destacar a importância de trabalhos que procurem colocar em discussão o que está na vida das crianças e faz parte dela.

Em relação à internet, é preciso ponderar que ela é como uma “janela aberta” para o mundo e é preciso relativizar as implicações do seu uso por crianças sem a supervisão dos responsáveis. Ao levar o tema para conversar com as crianças e ao oferecer-se como escuta para os relatos que levam, espontaneamente, para a escola sobre os usos que fazem na internet, não se pretende estimular este ou outro tipo de prática em sites como o *Orkut*. Não se trata defender uma posição contra ou a favor de sites de relacionamento ou outros, mas entre outras questões, colocar em discussão a apropriação das crianças por elementos culturais “próprios”, ou, teoricamente, dirigidos para adultos.

Sabemos que a despeito de normas jurídicas ou morais, as crianças usam a internet e é preciso olhar para isto. É preciso atualizar as discussões sobre os usos que as crianças fazem de elementos da cultura a que têm acesso. Como se posicionar diante da “clandestinidade” das crianças ao assistirem a uma telenovela para maiores de quatorze anos, ao ouvirem músicas insinuantes, dançarem coreografias pornográficas, ou ao interagirem em sites proibidos para menores de 18 anos?

No *Orkut*, por exemplo, muitos dos aplicativos que convidam ao uso apresentam características lúdicas e atraentes para crianças, como é o caso dos joguinhos e do *Buddy Poker*, uma espécie de avatar<sup>iv</sup> em que é possível criar um boneco escolhendo características físicas e vestimentas, sugerindo que se pareça com o dono do perfil. O uso consiste em “brincar” com os outros bonecos através de animações a partir de ações a serem selecionadas pelo usuário.

*Gabriella (7 anos): Eu uso computador pra jogar, pra botar no Orkut...*

*Nélia: Você tem Orkut, Gabriella?*

*G: Tenho!*

*Algumas crianças: Eu também!*

*N: E o que você faz no Orkut?*

*G: Boto Buddy Poker, mando recado...*

*N: O que é Budy Poker?*

*G: Buddy Poker é que você faz o seu próprio bonequinho, aí você vai botando tudo que você quer. O cabelo que você quer. Aí você tem um monte de gente no seu Buddy Poker e você pode escolher qualquer pessoa que você quiser, aí você faz o que quiser com ela... aí tem um monte de negócio pra fazer com a pessoa...*

Enquanto Gabriella explica, um coro de crianças anuncia que também faz uso do avatar e que, com ele, é possível também trocar mensagens, elogios e afeto com os amigos. *Como as crianças se representam no espaço virtual? De que maneira a estrutura e as funcionalidades do Orkut oferecem novas experiências com a tecnologia e com a vida?*

Esta última questão abre caminho para muitas outras. Conforme já revelado, as crianças com as quais conversei têm entre seis e oito anos, o que representa que já dominam com certa propriedade a linguagem oral e estão em processo de alfabetização. Sabe-se da rica experiência com leitura e escrita que a internet oferece aos seus usuários. Através de janelas, ícones e barras de rolagem, é possível “brincar” com os textos e criar estratégias pessoais para satisfazer seu interesse. Com essas crianças, foi possível perceber que o pouco domínio da leitura e da escrita não são impedimentos para fazer parte do *Orkut*. E isto se dá não pelo fato de existirem dispositivos que

dispensam tais habilidades, mas pelas características de sua própria estrutura que promovem uma verdadeira alfabetização digital.

*Nélia: Deyvid, você usa como o seu Orkut?*

*Sophia: A minha mãe também tem...*

*Deyvid: Fotos... das pessoas que eu conheço.*

*Nélia: Só isso?*

*Sávio: Meu Deus... não tem nenhum depoimento.*

*Sophia: No meu tem vídeo, tem depoimento, tem recado, tem comunidade, tem foto... ihh, tá cheio!*

*Nélia: Sávio o que é depoimento?*

*Sávio: Depoimento é mais importante que o recado...*

*Nélia: É?*

*Sophia: É... coisas que as pessoas sentem por nós...*

As crianças demonstram domínio dos gêneros textuais. Sabem o destino de cada texto de acordo com seu conteúdo, seu objetivo, sua função. Nesse sentido, vale escapar à temática principal deste texto e indagar de que maneira a escola tem procurado “ensinar” as funções sociais dos textos. Como a internet ensina o que a tradição escolar não consegue? *De que maneira as crianças se apropriam da gramática própria do Orkut sem mesmo dominarem os gêneros textuais? Que linguagem e quais recursos circulam na internet que potencializam seu uso?*

Outro aspecto que pode ser trazido para este debate diz respeito ao consumo atrelado ao uso do *Orkut* em diversas direções. Uma delas é a propaganda que agora figura nas páginas dos perfis dos usuários. São anúncios de produtos diversos, desde sapatos até sites para arrumar namorados. Em outra via, é possível contextualizar a discussão em meio ao tema da mídia e do consumo uma vez que muitas crianças têm utilizado fotos em seu *Orkut* de personagens advindos de filmes, desenhos animados, brinquedos, entre outros. No entanto, além das fotos figurarem em seus álbuns, são muitas vezes colocadas no espaço de identificação do usuário, no qual as pessoas podem ou não serem reconhecidas pela imagem. *Por que se representar através de imagens ou nomes de personagens midiáticos? O que pode ser considerado como suporte identitário? O Orkut pode revelar relações das crianças com as outras mídias<sup>v</sup>? Como pensar a alteridade no Orkut? Como as crianças se vêem, são vistas e ressignificam suas identidades?*

É importante destacar que embora este texto não tenha o objetivo principal de abordar como se configura a interação entre adultos e crianças na escola, essas questões,

de certa forma, tangenciam a discussão, visto que em muitas situações são os *adultos-professores* os principais mediadores entre os alunos que levam o *Orkut* para a escola em suas falas e conversas.

No entanto, ao manifestar a intenção de discutir temas como este na escola, é preciso atentar para as implicações que isto abarca. Uma vez que o acesso ao *Orkut*, e mesmo à internet, é proibido nas escolas e que o site contém restrições etárias, é possível que tais discussões sejam atravessada por questões institucionais. *Como fica a questão ética do professor no Orkut? Ao se comunicar com as crianças pelo Orkut, os professores estariam incentivando uma prática proibida para elas? Como se estabelece essa relação virtual? Em que medida altera ou é alterada pela relação “real” que professores e alunos mantêm na escola?*

A proposta aqui apresentada destaca-se por entender que as crianças também fazem uso do *site* e isto também é questão curricular para as escolas, ainda que poucas admitam e prefiram recair no lugar fácil da simples proibição. São poucas as instituições que permitem o acesso livre dos estudantes à internet, na maioria das vezes limitando as aulas de informática ao uso do computador como simples recurso didático. É importante, porém, ressaltar, que nesta crítica, devem ser consideradas as implicações que o uso livre da internet pelos estudantes traria para a escola e para as famílias. No entanto, me parece uma postura ética admitir esses usos e encará-los como tema para debate.

Acredita-se que aquilo que é vivenciado pelas crianças fora da escola deva encontrar eco dentro dela, para ser reelaborado em diálogos permanentes e inesgotáveis. Essa é uma das principais motivações para pesquisas sobre temas ligados à infância, mídia e educação dentro de instituições escolares. Criam-se códigos; tecem-se redes sociais; colecionam-se “amigos” em busca de prestígio, aceitação e afeto; conquistam-se fãs; torna-se público o que, até então, era privado... e a escola vai se omitir?

### ***Referências Bibliográficas***

BENJAMIN, Walter. *Obras Escolhidas: magia e técnica, arte e política*. São Paulo: Brasiliense, 1994.

BUCKINGHAM, David. *Crescer na era das mídias eletrônicas*. Loyola, 2007

DEBORD, Guy. *A sociedade do espetáculo*. Editora Contraponto, 1997

MACHADO, Arlindo. A emergência do observador. *Galáxia*, n.03, 2002. São Paulo: PUC.

POSTMAN, Neil. *O Desaparecimento da Infância*. Rio de Janeiro: Graphia, 1999.

## Anexo

### Principal

## Orkut comemora Dia das Crianças com motivo infantil na imagem de entrada

Mesmo não sendo um site adequado e nem permitido para menores de 18 anos de idade, o Orkut.com tem inegavelmente uma multidão de jovens orkuteiros. Neste Dia das Crianças, para marcar a data comercial, o Google colocou na página de entrada do site de relacionamentos um logotipo com motivo infantil.



O nome Orkut foi estilizado para parecer um desenho de criança. Vale lembrar que os pais devem sempre supervisionar a navegação dos filhos, e cumprir as regras dos sites e serviços que acessam. No caso do Orkut.com, a regra é simples: Orkut não é lugar de criança!

### Imagem 1

Fonte: Fonte: <http://www.orkut.etc.br/portal/dia-das-criancas-no-orkut> Acesso em setembro de 2009.

---

<sup>i</sup> Ao longo do texto serão fornecidas informações detalhadas sobre o site.

<sup>ii</sup> O site é [www.orkut.com.br](http://www.orkut.com.br)

<sup>iv</sup> O termo *avatar* veio originalmente da mitologia hindu, onde designava o corpo temporário utilizado por um deus quando visitava a terra. Foi utilizado pela primeira vez para designar a representação visual (eventualmente também sonora) do usuário no ciberespaço por Chip Morningstar em 1985, em seu *Habitat*, o primeiro mundo virtual dotado de avatares. (Machado, 2002)

<sup>v</sup> O termo mídia é usado aqui para representar meios de comunicação de massa. No entanto, cabe esclarecer que ao longo do estudo será necessário aprofundar esse conceito e melhor defini-lo.