



**UNIVERSIDADE ESTADUAL DA PARAÍBA
CAMPUS I – CAMPINA GRANDE
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS APLICADAS
DEPARTAMENTO DE COMUNICAÇÃO SOCIAL
CURSO DE BACHARELADO EM JORNALISMO**

**DAIANE AUGUSTA RAMOS
DEBORAH LIVIA SEVERINO DA SILVA**

**RELATÓRIO TÉCNICO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC
REVISTA RESPONSABILIDADE DIGITAL**

**CAMPINA GRANDE
2023**

DAIANE AUGUSTA RAMOS
DEBORAH LIVIA SEVERINO DA SILVA

RELATÓRIO TÉCNICO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC
REVISTA RESPONSABILIDADE DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de bacharelado em Jornalismo, da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, em cumprimento à exigência para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Área de concentração: Mídias Digitais.

Orientador: Prof. Dra. Elane Gomes da Silva de Oliveira

CAMPINA GRANDE
2023

É expressamente proibido a comercialização deste documento, tanto na forma impressa como eletrônica. Sua reprodução total ou parcial é permitida exclusivamente para fins acadêmicos e científicos, desde que na reprodução figure a identificação do autor, título, instituição e ano do trabalho.

R175r Ramos, Daiane Augusta.
Relatório técnico trabalho de conclusão de curso – TCC revista responsabilidade digital [manuscrito] / Daiane Augusta Ramos , Deborah Livia Severino da Silva. - 2023.
32 p. : il. colorido.

Digitado.

Trabalho de Conclusão de Curso (Graduação em Jornalismo) - Universidade Estadual da Paraíba, Centro de Ciências Sociais Aplicadas, 2023.

"Orientação : Profa. Dra. Elane Gomes da Silva de Oliveira, Coordenação do Curso de Jornalismo. "

1. Revista. 2. Mídias digitais. 3. Crianças e adolescentes.
4. Projeto gráfico. I. Título

21. ed. CDD 070.4

DAIANE AUGUSTA RAMOS
DÉBORAH LIVIA SEVERINO DA SILVA

RELATÓRIO TÉCNICO TRABALHO DE CONCLUSÃO DE CURSO – TCC REVISTA
RESPONSABILIDADE DIGITAL

Trabalho de Conclusão de Curso apresentado ao curso de bacharelado em Jornalismo, da Universidade Estadual da Paraíba - UEPB, em cumprimento à exigência para obtenção do título de bacharel em Jornalismo.

Área de concentração: Mídias Digitais.

Aprovada em: 30 / 11 / 2023.

BANCA EXAMINADORA

Elane Gomes da Silva Oliveira

Prof^a. Dr^a. Elane Gomes da Silva de Oliveira (Orientadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Orlando Ângelo da Silva

Prof. Me. Orlando Ângelo da Silva (Examinador)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

Rackel Cardoso Santos Guimarães

Prof^a. Ma. Rackel Cardoso Santos Guimarães
(Examinadora)
Universidade Estadual da Paraíba (UEPB)

AGRADECIMENTOS DAIANE AUGUSTA RAMOS

Agradeço primeiramente a Deus, a quem escreveu essa jornada antes mesmo que eu sonhasse com ela. Louvo a Ele por nunca ter me abandonado, por ser o meu socorro nos dias de provações. Que a honra e a Glória sejam sempre dEle.

Agradeço não somente este trabalho, mas toda a minha graduação, aos meus pais Josefa Augusta e Hamilton Ramos, que embora nunca tenham tido a oportunidade de estudar, sempre deixaram claro que seria através dele que eu conseguiria uma vida melhor. Dedico também aos meus irmãos Anna Clara e Lucas Aquiles, que são a razão da minha vida e espero sempre ser o exemplo e a meta que eles têm que ultrapassar. Sonho com o dia que os dois vão estar se formando.

Dedico aos meus familiares que vibraram e torceram por essa jornada, em especial aos meus avós e tias-avós que com muito orgulho enchem o peito pra dizer “minha jornalista”. Agradeço também a cada amigo que fiz durante o curso e que me ajudaram nos dias difíceis.

Agradeço em especial a Deborah Livia que foi minha parceira desde o quarto período até este último projeto, sem nada disso teria acontecido e os dias da minha graduação não seriam os mesmos. Espero por tê-la sempre em minha vida.

Agradeço à minha orientadora Elane Gomes, que nos momentos em que eu pensei que não teria como concluir este projeto, ela me tranquilizava. Ela desde o início entendeu a temática e nos ajudou com o embasamento teórico quando eu mesma não sabia descrever o que caminho seguir.

Dedico e agradeço a cada professor que passou pela minha vida, que sempre me incentivaram a continuar. Agradeço em especial aos professores que sempre viram em mim um gosto maior por escrever e que faziam questão de me instigar. Sou grata também à equipe da ECIT Marechal Almeida Barreto, que quando eu chorava pela escola sem saber qual seria a carreira que eu queria seguir, eles viam em mim o dom da comunicação que eu ainda não enxergava, não só me incentivaram quando torceram por essa conquista quando entrei no curso.

Agradeço especialmente ao professor de matemática João Carlos, que no meu último ano do ensino médio disse um ditado que nunca fez tanto sentido para mim como hoje: “Nunca julgue um peixe por não saber subir em uma árvore”. Embora eu me esforçasse, posso não ter tirado as melhores notas em matemática, mas foi no jornalismo que não só tive os melhores resultados, como também me encontrei em algo que eu realmente sinto que sei fazer.

Por fim, agradeço e dedico novamente tudo a Deus, foi graças a Ele que entrei no curso e estou concluindo. Agradeço porque em vários momentos de insegurança e incerteza, Ele é

minha rocha. Em todos os momentos em que as coisas parecem que não estão acontecendo como devem, quero lembrar o que a palavra dEle ensina: “Para tudo há uma ocasião certa; há um tempo certo para cada propósito debaixo do céu” Eclesiastes 3:1.

AGRADECIMENTOS DEBORAH LIVIA SEVERINO DA SILVA

Primeiramente a Deus, por me permitir chegar até aqui e me fazer trilhar o caminho que Ele me designou. Ele foi o meu refúgio nas horas difíceis e nos momentos de aflição, os quais achei que não iriam passar. Agradeço a minha mãe, Maria Nazaré, por todas as orações, por todas as batalhas que enfrentou e por abrir mão dos seus sonhos, para lutar pelos meus e por me lembrar todos os dias que a independência e a força de uma mulher, ninguém pode tirar. A ela, minha eterna gratidão e a minha mais profunda admiração, sem ela eu não conseguiria.

À minha avó Livia, por ser o meu abrigo nos momentos em que desacreditei da minha capacidade, por me acolher em sua casa, por cada bom dia, cada benção e mensagem de carinho diariamente, por todo apoio, inclusive financeiro, nesta caminhada.

À minha amiga Daiane Ramos, por ser minha dupla durante esse trabalho, mas não só isso, por ser quem me ouviu, me aconselhou, me acolheu quando tudo parecia estar errado e me lembrou todos os dias de que conseguiríamos. Com certeza, essa amizade irá comigo para onde eu for.

À nossa orientadora Elane Gomes, por todos os direcionamentos e conversas esclarecedoras durante o desenvolvimento deste trabalho, obrigada.

O meu muito obrigada ao meu namorado João Felipe, por ser um grande incentivador do meu trabalho e da minha vida. Quando o sonho de cursar jornalismo ainda não era nem se quer realidade, ele sonhou junto comigo.

Gratidão a todos os meus familiares, amigos e todos aqueles que contribuíram direta e indiretamente para este projeto.

A todos o meu mais profundo agradecimento.

RESUMO

O presente relatório é a especificação técnica e teórica da criação da *Revista Responsabilidade Digital*, resultado de um produto midiático criado como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC). O objetivo da Revista é compreender as nuances do processo de erotização infantil nas mídias digitais brasileiras, através de um material que busque explicar como as mídias digitais e o avanço da tecnologia contribuem para a exposição de crianças e adolescentes na internet, utilizando a Revista para levantar a discussão sobre o quanto é nocivo esse acesso precoce às redes sociais pelo público infanto-juvenil em fase de desenvolvimento. Como resultado desta apuração de dados, temos uma revista de conteúdo sensível, mas de fácil compreensão, que oferece ao leitor uma oportunidade de ampliar a discussão acerca do tema, com uma linguagem objetiva e didática.

Palavras-chaves: Revista. Mídias Digitais. Crianças e Adolescentes. Projeto Gráfico.

ABSTRACT

This report is the technical and theoretical specification of the creation of the *Digital Responsibility Magazine*, the result of a media product created as a Course Completion Work (TCC). The objective of the Magazine is to understand the nuances of the process of child eroticization in Brazilian digital media, through material that seeks to explain how digital media and the advancement of technology contribute to the exposure of children and adolescents on the internet, using the Magazine to raise the discussion about how harmful this early access to social networks is for children and young people in the development phase. As a result of this data investigation, we have a magazine with sensitive but easy-to-understand content, which offers the reader an opportunity to expand the discussion on the topic, with objective and didactic language.

Keywords: Magazine. Digital Media. Children and Adolescents. Graphic project.

LISTA DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura 1 – Corpo do texto das matérias | 23 |
| Figura 2 – Paginação..... | 23 |
| Figura 3 – Créditos..... | 24 |
| Figura 4 – Subtítulo..... | 24 |
| Figura 5 – Assinatura | 24 |
| Figura 6 – Título 1..... | 25 |
| Figura 7 – Título 2..... | 25 |
| Figura 8 – Matéria 1 | 26 |
| Figura 9 – Matéria 2..... | 27 |
| Figura 10 – Matéria 3 | 27 |
| Figura 11 – Matéria 4 | 28 |
| Figura 12 – Matéria 5 | 29 |
| Figura 13 – Capa..... | 30 |

SUMÁRIO

| | |
|--|-----------|
| 1 INTRODUÇÃO | 10 |
| 1.1 Objetivos | 11 |
| 1.2 Justificativa..... | 12 |
| 1.3 Público-alvo | 13 |
| 1.4 Orçamento preliminar | 13 |
| 1.5 Cronograma..... | 14 |
| 2 DESCRIÇÃO E DETALHAMENTO TÉCNICO..... | 15 |
| 2.1 Descrição da revista..... | 15 |
| 2.2 Referencial teórico | 16 |
| 2.2.1 A erotização infantil no contexto das mídias digitais..... | 18 |
| 3 METODOLOGIA | 19 |
| 4 DETALHAMENTO E PROJETO GRÁFICO..... | 22 |
| 4.1 Projeto Gráfico | 22 |
| 4.2 Tipografias | 23 |
| 4.3 Cores..... | 25 |
| 4.4 Capa | 29 |
| 5 PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO..... | 30 |
| 5.1 Descrição dos procedimentos..... | 30 |
| 6 CONSIDERAÇÕES FINAIS..... | 31 |
| REFERÊNCIAS | 32 |

1. INTRODUÇÃO

Este relatório é o detalhamento técnico e teórico do processo criativo e as inquietações que contribuíram para a criação da *Revista Responsabilidade Digital*, produto midiático produzido como Trabalho de Conclusão de Curso (TCC) para a obtenção do título de bacharelas em Jornalismo pela Universidade Estadual da Paraíba (UEPB).

A *Revista Responsabilidade Digital* surge a partir da pretensão de abordar um assunto delicado, porém necessário a respeito da relação entre mídias digitais e o público menor de idade que com o passar do tempo o público torna-se vulnerável a conteúdos impróprios para sua faixa-etária, além de serem diariamente vítimas da chamada erotização precoce.

De acordo com uma pesquisa realizada pelo Hospital Infantil de Alberta¹ (Canadá) e as Universidades de Calgary (Canadá) e College Dublin (Irlanda) no ano de 2020, o tempo de tela em que crianças são expostas aumentou em 50%. Os dados apontam que crianças e adolescentes entre 13 e 18 anos ficam em média 4 horas por dia em frente a dispositivos móveis. É importante considerar que muito desse avanço do consumo por parte desse público é resultado do período pandêmico enfrentado pela população mundial, uma vez que crianças e adolescentes tiveram sua rotina drasticamente alterada diante de um cenário global de isolamento social.

Essa descoberta vai de encontro ao fato de que crianças em desenvolvimento estão em um constante modo de observação diante do que lhe é oferecido no mundo virtual, enquanto os dispositivos móveis são um componente central no consumo de conteúdo, seja ele escolar ou para fins recreativos. Como demonstra a pesquisa, esse tempo maior de tela traz consequências significativas não só para o desenvolvimento cognitivo, mas, também, consequências sociais e psicológicas que se tornam reflexo para o futuro desses pequenos consumidores. Nesse sentido, o trabalho propõe a construção de uma revista digital sobre a exposição íntima deste grupo no contexto digital, partindo do avanço da erotização precoce e o consumo desenfreado das redes sociais por menores de idade.

Dessa forma, a escolha pelo gênero revista se deu pela “hipertextualidade e interatividade propiciada em diversas plataformas onde o produto circula e pela possibilidade de inclusão dos leitores nas estratégias editoriais da revista” (NATANSOHN, 2013, p. 11).

¹ Pesquisa disponível em: < <https://www.dailymail.co.uk/health/article-11400287/Child-screen-time-shot-50-2020-screen-time-averaging-4-hours-day.html> >. Acesso em: 07 de dezembro de 2023.

Portanto, o objetivo é compreender o avanço do processo de erotização infantil nas mídias digitais, à medida que pretendemos avançar na discussão sobre como a sexualização infantil tem aumentado no Brasil, além de buscar demonstrar através de uma pesquisa documental que este processo de exposição nociva ao público infanto-juvenil não é recente, mas sim proveniente das mídias tradicionais.

Além disso, optar por uma revista digital nos permite a democratização do acesso ao conteúdo proposto, em que famílias, profissionais da educação e qualquer outro público interessado possa acessar de maneira gratuita e com recursos interativos que permitem o leitor ir além na compreensão da problemática. Com a mobilidade de um produto digital, a intenção é que o receptor possa desenvolver um olhar diferenciado para aquilo que, atualmente, é deixado em segundo plano pela sociedade.

Para a construção da revista foram feitos levantamentos históricos, reportagens, entrevistas, levantamento de dados nas redes sociais e pesquisas sobre o comportamento dos indivíduos no contexto digital a fim de fortalecer a discussão de forma dinâmica, objetiva e esclarecedora para o público leitor. Este trabalho pretende ser um ponto de partida para que pessoas de todas as idades possam consumir um conteúdo sensível de forma consciente e dinâmica, a fim de fomentar a divulgação da erotização infantil no contexto digital.

1.1 Objetivos

Objetivo Geral

- Compreender como é o processo de erotização infantil nas mídias digitais a partir da criação de um produto midiático, na modalidade revista, a fim de contribuir para a ampliação da discussão sobre a problemática.

Objetivos Específicos

- Entender se há, de fato, um incentivo a erotização infantil no uso frequente das redes sociais digitais;
- Mapear quais as consequências do mundo virtual para crianças;
- Listar quais as características de um processo de erotização infantil dentro do ambiente digital.

1.2 Justificativa

As redes sociais são populares entre os adultos e também fazem sucesso com o público infantil. Uma pesquisa feita pelo TIC Kids Brasil comprovou que 78% dos usuários de redes sociais tinham entre 9 a 17 anos em 2021. Embora muitas delas tenham restrição de idade, a própria pesquisa demonstra que isso não costuma acontecer na prática. As redes são conhecidas por ser uma ferramenta de trabalho, um meio para se comunicar com pessoas distantes e até mesmo uma distração, mas também pode ser a porta de entrada para conteúdos inapropriados para menores.

A exposição precoce às mídias digitais sem o conhecimento do perigo que ela proporciona, pode trazer consequências que afetam a vida real desses indivíduos. Um dos conteúdos que mais costumam repercutir são as danças com músicas de conotação sexual, que muitas crianças se expõem sem saber o significado dessas letras, por exemplo.

A ideia da revista partiu exatamente, deste ponto: abordar o assunto de forma que o leitor compreenda o quanto é prejudicial o livre acesso sem supervisão e sem estar na faixa etária adequada para o produto que está consumindo no meio digital, além de entender o que é o processo de erotização infantil, como ele é naturalizado na sociedade atual e se o conteúdo exposto nas redes sociais pode influenciar no desenvolvimento de crianças e adolescentes no que tange às consequências físicas e psicológicas.

Uma das matérias abordadas na revista Responsabilidade Digital é a exposição criminosa de fotos íntimas de menores de 18 anos, vazadas e compartilhadas nas redes, enquanto que o Estatuto da Criança e do Adolescente (ECA) assegura que “adquirir, possuir ou armazenar, por qualquer meio, fotografia, vídeo ou outra forma de registro que contenha cena de sexo explícito ou pornográfica envolvendo criança ou adolescente”, tem como penalidade a reclusão de 1 a 4 anos, além de multa segundo a Lei nº 11.829, de 2008.

Embora os nativos digitais tenham uma familiarização com a internet, não significa propriamente que ela vai também distinguir os malefícios da rede, e é justamente o que aborda o autor Buckingham (2007):

[...] mais do que simplesmente lamentar as consequências negativas das experiências ‘adultas’ cada vez mais frequentes na vida das crianças, ou do que celebrá-las como uma forma de liberação. Ao contrário, precisamos entender a extensão – e as limitações – da competência que as crianças têm de participar do mundo adulto. Em relação às mídias, temos de reconhecer a habilidade que as crianças têm de avaliar as representações daquele mundo disponíveis a elas; e identificar o que elas ainda

precisam aprender para fazê-lo de forma mais plena e produtiva (BUCKINGHAM, 2007, p. 278).

Portanto, com o acesso precoce às redes, surge a possibilidade de consequências graves no comportamento desses indivíduos. A *internet* tem acesso ilimitado aos mais variados assuntos que uma criança não vai saber filtrar todo aquele conteúdo para absorver, apenas, o que realmente é positivo, mas como restringir um perigo que você não reconhece a existência? A intenção da revista é trazer informações para que os responsáveis por menores de idade, tomem conhecimento dos perigos das redes.

A *Responsabilidade Digital* trabalha o assunto em torno da erotização infantil de uma forma abrangente, abordando diferentes aspectos que rodeiam a temática. A escolha de ser um produto midiático é justamente ter a liberdade de explorar mais o tema e, principalmente, permitir o acesso dessa informação ao público em geral. Dessa forma, fazer um produto digital sobre o assunto em questão é um desafio, visto que há particularidades inerentes ao assunto queo faz ser extremamente delicado, embora ele se faça pertinente diante da sociedade que vivemos, atualmente.

1.3 Público-alvo

A revista *Responsabilidade Digital* é direcionada aos jovens, pais, famílias, profissionais da educação e também da comunicação, uma vez que esse público está cada dia mais imerso no meio digital. Os profissionais da educação, em especial, podem ainda, usufruir do material como objeto norteador de discussões sobre o tema. Porém, como o produto final deste trabalho será distribuído de forma gratuita na *internet*, qualquer pessoa que tenha interesse na temática poderá acessar com facilidade.

1.4 Orçamento preliminar

Para construção da revista foram usados recursos próprios já que não tivemos nenhum tipo de patrocínio. Para o logotipo, contamos com a designer Stephanie Melo para desenvolver. Nele, buscamos inserir todos os elementos essenciais para que passasse a mensagem desejada, através das cores e tipografia escolhida. Já com relação à diagramação, inicialmente, a pretensão é que fosse realizada por nós duas. Porém, dada às circunstâncias técnicas que nos encontrávamos, tornou-se inviável diante dos prazos que precisavam ser cumpridos. Por isso, optamos por terceirizar a diagramação, com a indicação que recebemos do trabalho da empresa *LivroEbook*

| | | | | | | | | |
|---------------------------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| Revisão Final | | | | | | | | X |
| Entrega do produto e relatório | | | | | | | | X |
| Apresentação do TCC | | | | | | | | X |
| Orientação | X |

2. DESCRIÇÃO E DETALHAMENTO TÉCNICO

2.1 Descrição da revista

A revista *Responsabilidade Digital*, tem por objetivo abordar questões referentes à erotização infantil nas mídias sociais e outros aspectos em torno do assunto. Ela partiu de um incômodo pessoal de ver pessoas culpabilizando a internet por essa erotização, mas não é bem assim. A matéria de abertura traz situações dos últimos anos que foram veiculadas nas mídias tradicionais, justamente para desmistificar essa abordagem.

Dessa forma, procuramos falar sobre o tema em uma revista com assuntos que rodeiam a temática em um gênero que não é tão abordado. Ela inicia com uma reportagem em formato de linha do tempo para mostrar que essa erotização já é proveniente das mídias tradicionais em comerciais, propagandas de produtos, na televisão, etc. São, apenas, alguns registros que provavelmente causariam espanto atualmente, mas na época, foram naturalizados.

Um ponto importante relacionado à erotização é o início precoce da vida sexual. Pensando nisso, fizemos uma reportagem sobre educação sexual. Nessa matéria, abrimos um formulário online para saber a opinião do público, se era a favor, qual idade acham que o tema deve ser introduzido na vida do indivíduo, se já haviam conversado com os filhos sobre relação sexual. A matéria conta com dados no texto, além de um infográfico com o resultado da pesquisa.

Quando se fala sobre sexualização infantil, temos alguns casos que estão na mídia há anos, como é o caso da cantora Melody. Ela ainda é uma adolescente, mas desde criança gera polêmica com as poses e danças sensuais que faz. Acreditamos que seja um grande exemplo da temática da revista. Uma criança que já sofria assédio em suas fotos nas redes sociais, mas que

nada foi feito de fato para frear isso, embora famosos como Felipe Neto tenham tentado interferir justamente por não entender como as pessoas naturalizam a sexualização em torno de Melody.

Muito se fala na *internet* do quanto crianças devem ser protegidas sendo que muitos casos como esse surgem em plena sociedade, mas são ignorados. Foi pensando nisso que trouxemos duas vítimas que durante a adolescência ou início dela, tiveram fotos íntimas expostas e se viram sendo julgadas e condenadas pelos amigos e familiares. A psicóloga Larissa Sérgio também concedeu uma entrevista para explicar as consequências que podem ser geradas na vida dessas vítimas,

Para finalizar a revista, elaboramos uma seção com indicações de filmes e documentários que abordam assuntos relacionados à temática da revista. Tanto situações de imagens íntimas expostas como é o caso da sexualização infantil, assim como documentários que mostram como as mídias digitais estão influenciando cada dia mais no comportamento dos indivíduos na sociedade.

2.2 Referencial Teórico

Segundo Ali (2009), as revistas surgiram no século 17 e no meio acadêmico, era uma forma dos cientistas colaborarem entre si, falando sobre as próprias pesquisas. A primeira revista criada era alemã e chamava-se *Edificante Discussões Mensais*, lançada em 1663. Nomes extremamente conhecidos como Isaac Newton e Charles Darwin, publicaram seus artigos e pesquisas na revista *Philosophical Transactions*, da Royal Society na Inglaterra.

Na década seguinte, surgiu a primeira revista de moda, *O Mercúrio Galante*, que ditou as tendências naquela época. Esse gênero foi um dos maiores sucessos em formato de revista, até hoje grandes nomes continuam investindo nesse tipo de produto como a Vogue, Elle e Bazar. A partir de 1700, a revista se popularizou ainda mais, porém, ainda era muito consumida apenas pela classe média alta. Diversos temas eram abordados e os de maior preferência eram conselhos, boas maneiras, moda, religião, política e literatura.

Em 1808, estreou a primeira revista brasileira com cerca de 120 páginas, *O Correio Braziliense - Armazém Literário*. Era totalmente feita e distribuída mensalmente por Hipólito José da Costa Pereira Furtado de Mendonça, em Londres. O filósofo era diplomata do governo português, mas foi exilado após ter sido cassado pela inquisição e se exilou na Inglaterra.

A imprensa no Brasil foi historicamente atrasada comparado a outros países. A coroa brasileira proibia e evitava ao máximo que esse meio chegasse ao país, para evitar que os

cidadãos fossem incentivados pela revolução francesa ou pelo movimento da independência nos Estados Unidos. O único folheto que circulava livremente era a Impressão Régia, enquanto a revista de Mendonça era distribuída clandestinamente, mas o número de leitores, naquela época, não era tão alto devido ao grande índice de analfabetismo. Além desse problema, as revistas eram caras e, por isso, atingiam os níveis altos da sociedade, até que houve uma mudança.

No ano de 1893, três editores americanos passaram a vender suas revistas por 10 e 15 centavos, em vez dos 25 cobrados normalmente na época. Assim nasceu a Revista Moderna, de preço baixo, apelo popular e grande circulação. Criou-se, então, o conceito de circulação em massa, o que fez surgir o maior mercado de revistas do mundo, que estabeleceu modelos imitados em todo planeta (ALI, 2009, p. 340).

Além disso, Ali (2009) também explica que a propaganda foi a base da circulação em massa, mas a venda de anúncios ainda enfrentou uma certa resistência até o século 20. Alguns editores acreditavam que deviam proteger os leitores de propagandas falsas. Dessa forma, manteria a confiança que o público tinha nas revistas. Com a popularização dessas propagandas, elas passaram a ficar cada vez mais elaboradas, abrindo espaço para a criatividade de muitos ilustradores também.

Com o fim da primeira guerra mundial, em 1920 surge uma era de mudanças que também foram refletidas nas páginas das revistas que precisavam se inovar. Assim, foram criadas diversas revistas dos mais variados temas. Em 1945, os computadores começam a tomar conta do mundo e das páginas, e é a partir daí que passam a surgir revistas com a temática. Além disso, conforto e prazer também passaram a ser mais pautados na época. Surgem diversas revistas sobre bem estar, tecnologia, o que fosse de interesse do público. Foi nessa época, em 1953, que surgiu a revista *Playboy*, um fenômeno que estampava várias mulheres nuas e que foi um sucesso mundial por muitos anos, ela encerrou suas atividades oficialmente em 2020.

Já os anos 2000, foram marcados por uma nova era, de acordo com Ali (2009, p. 378): “Simplicidade, espiritualidade, e bem estar: essas são as direções para onde apontam as revistas que mais crescem no início deste novo milênio”. Revistas como *Sentir a Vida*, *Realmente Simples e O*, *A Revista da Oprah*, eram destaques da época, tratando sobre saúde, bem-estar, família e cozinha, por exemplo.

Depois de 2010 tudo começou a mudar, a tecnologia toma conta do mundo, as redes sociais foram surgindo e algumas revistas começaram a destrinchar esse novo mundo. De acordo com Guimarães (2015), a revista *Trip* estreou em 1986, e era destinada ao público masculino. Em 1996 foi lançado o site deles para compartilhar os conteúdos da revista. Já a

revista *TPM*, era a versão feminina da *Trip*, lançada em 2001 juntamente com o *site*. Ambas sempre foram ativas também nas redes sociais. Tanto a *TPM* como a *Trip*, além de terem os exemplares impressos, passaram a ser revistas digitais, com guia de navegação, ícones, hiperlinks e aplicativos. A revista suspendeu sua produção por tempo indeterminado em 2021, durante a pandemia, e hoje mantém apenas as redes sociais.

Desde o surgimento das revistas, os preços sempre foram um certo obstáculo para atingiro público em geral. Muitas revistas digitais que existem, hoje em dia, são pagas, e nem sempre por um valor acessível. Outro ponto é que grandes nomes publicam a revista impressa em formato de PDF vendendo como um produto digital, sem nenhum tipo de interatividade, e sem ter sido feita para se adaptar ao dispositivo móvel.

2.1 A erotização infantil no contexto das mídias digitais

Com o avanço das tecnologias, as mídias digitais ocupam uma posição de destaque no que tange às relações interpessoais e o consumo de conteúdo na *internet*. A influência dos dispositivos móveis atinge hoje todos os públicos, sendo ele adulto ou não. Dessa forma, o uso desenfreado deste advento pelo público menor de idade tem avançado cada dia mais, fazendo com que crianças e adolescentes passem a ser vistas como pequenos consumidores e muitas vezes tornam-se o próprio produto.

Com isso, o corpo infantil passa a ser um objeto de exposição sem que ao menos pais e responsáveis se deem conta, uma vez que nem sempre há uma supervisão efetiva para o que seus filhos consomem. A infância é compreendida como uma etapa do indivíduo em que ocorre todo o seu desenvolvimento, enquanto que o conceito de criança já entende o indivíduo como um ser social. Por isso, é importante reconhecer que a infância é uma fase de aprendizado e crescimento constante e é justamente nesse momento que menores de idade podem ser expostos aos mais variados perigos, dentre eles, a erotização precoce.

Esse fenômeno de erotização cresce cada dia mais e contribui para comportamentos que não condizem com a fase que estão vivendo. Segundo Sampaio (2022), a constante adultização que lhes é veiculada faz com que pulem etapas importantes do desenvolvimento, em especial o desenvolvimento da estrutura psíquica nas meninas, seria mais um reforçador da questão de idealização de um corpo perfeito e de padrões de beleza que podem até mesmo contribuir para violência sexual.

Sendo assim, é comum que muitas dessas fases as quais as crianças e adolescentes vivem com certa rapidez acabam passando despercebidas pela sociedade, aumentando as chances de

problemas futuros, enquanto em algumas situações pouco é feito para contornar essa situação. Porém, é importante reconhecer que proteger menores de idade não significa limitá-los ao convívio social ou impedi-los de ter novas experiências. A socialização é fundamental para a interação da criança com o mundo exterior. É através da socialização que crianças e adolescentes passam a ter senso crítico, aprendem a respeitar as diferenças e se desenvolvem como um ser social.

É necessário compreender que esse público, à medida que se desenvolve, tem a curiosidade de conhecer o seu próprio corpo e descobrir pequenas características que fazem parte da sua sexualidade, que é influenciada pela interação de fatores biológicos, psicológicos, sociais, econômicos, políticos, culturais, éticos, legais, históricos, religiosos e espirituais (WORLD HEALTH ORGANIZATION, 2002 *apud* AMARAL 2007).

Além disso, as concepções em torno do tratamento com a criança também mudaram. Novas gerações estão nascendo e cada uma delas possui os seus próprios costumes, tradições e características. Portanto, faz-se necessário entender que muito dessa mudança no tratamento em relação à criança é reflexo de um conjunto de diferentes gerações, que carregam traços machistas, conservadores e tradicionais.

Há uma cobrança em relação ao corpo feminino. Desde a infância, meninas são orientadas a se comportar como pequenas mulheres, devem “cruzar as pernas”, estar sempre bem vestidas e com a aparência alinhada, enquanto tais comportamentos contribuem ainda mais para que as meninas tenham uma cobrança com o corpo desde cedo e aquele corpo sendo visto como algo sexual, o que nada tem a ver com a infância.

Desse modo, entender as mídias digitais como fator determinante para o avanço da erotização infantil é entender que existe uma indústria de consumo sendo fomentada. A *internet* atualmente é quem dita regras e padrões a serem seguidos, em que o acesso ilimitado às redes sociais por crianças é naturalizado, descaracterizando a infância que hoje é atropelada por conteúdos impróprios sendo divulgados, seja através de imagens ou de vídeos publicados, a criança está em uma constante exposição prejudicial ao seu desenvolvimento.

3. METODOLOGIA

O método de pesquisa utilizado foi o método qualitativo, já que utilizamos da observação do comportamento dos indivíduos menores de idade que utilizam as redes. Outro método usado foram as referências a partir da linguagem fotográfica, com documentação em

revista e em vídeos (por meio de *hiperlinks*), que foram utilizados para mostrar que essa erotização não é de hoje, mas sim herança de um contexto midiático anterior ao digital.

As reportagens, ao longo da revista, foram baseadas em fatos que aconteceram nos meios de comunicação tradicionais e nas mídias digitais, que, de alguma forma, contribuem para a erotização infantil. Sendo assim, o principal método para acessar essas informações foi através da pesquisa documental. De acordo com Godoy (1995), normalmente se pensa que em uma pesquisa, o pesquisador terá um contato direto com o grupo a ser estudado, mas os documentos são uma grande fonte de dados:

A palavra "documentos", neste caso, deve ser entendida de uma forma ampla, incluindo os materiais escritos (como, por exemplo, jornais, revistas, diários, obras literárias, científicas e técnicas, cartas, memorandos, relatórios), as estatísticas (que produzem um registro ordenado e regular de vários aspectos da vida de determinada sociedade) e os elementos iconográficos (como, por exemplo, sinais, grafismos, imagens, fotografias, filmes). Tais documentos são considerados "primários" quando produzidos por pessoas que vivenciaram diretamente o evento que está sendo estudado, ou "secundários", quando coletados por pessoas que não estavam presentes por ocasião da sua ocorrência (GODOY, 1995, p. 21-22).

Além disso, Godoy (1995) destacou pontos importantes desse tipo de pesquisa:

Na pesquisa documental, três aspectos devem merecer atenção especial por parte do investigador: a escolha dos documentos, o acesso a eles e a sua análise. A escolha dos documentos não é um processo aleatório, mas se dá em função de alguns propósitos, ideias ou hipóteses. Por exemplo, para uma análise do processo de avaliação de desempenho de uma empresa, o exame dos formulários utilizados pode ser muito útil. Esse documento já não será necessário se quisermos estudar as formas de interação entre os empregados (GODOY, 1995, p. 23).

Dessa forma, buscamos compreender se realmente existe um incentivo a erotização infantil através das mídias digitais. Utilizamos esses meios para analisar a opinião popular sobre o tema educação sexual, que está em consonância com a erotização infantil. Nesta pesquisa utilizamos o *Google Forms* para analisar os dados durante 2 dias e meio. Nele, fizemos um total de 11 perguntas, todas anônimas; nela colocamos várias questões inerentes à educação sexual. Tivemos um total de 189 respostas. Deste resultado, conseguimos compreender a relação do público com o tema, em diferentes faixas-etárias e assim aplicamos na matéria junto aos outros dados coletados sobre o assunto.

Para as entrevistas, foram utilizadas as redes sociais para entrar em contato com os entrevistados que não tiveram disponibilidade para um encontro presencial. Realizamos entrevistas semiestruturadas para conversar com os entrevistados de cada matéria, todas foram feitas via rede social. Primeiro conversamos com a professora Juliana Ferreira e com a psicopedagoga Lucynara Figueiredo. Em seguida, com a vítima anônima para a matéria sobre

exposição de imagens íntimas e para a mesma matéria conversamos com Francine Roma e, por último, com a psicóloga Larissa Sérgio.

Para construção de uma revista, a primeira coisa a se fazer é definir o público alvo que, segundo Ali (2009), o leitor vem em primeiro lugar, afinal, a revista foi feita para ser lida. Dessa forma, é necessário que através de uma pesquisa editorial esse público seja definido. Além disso, a autora também destaca que para estabelecer um vínculo, a revista precisa ter uma missão editorial, uma razão de existir: “Mais da metade das revistas lançadas a cada ano não sobrevive. Quase sempre, o principal motivo é a falta de foco” (ALI 2009, p. 45).

É preciso pensar, desde o início, no que a revista e os leitores precisam para evitar transtornos posteriores. Sendo assim, definimos o público-alvo da *Responsabilidade Digital* sendo pais, famílias e profissionais da educação. Direcionar a revista para esse público-alvo surge da necessidade de se ampliar o debate sobre o tema com pessoas que estão diariamente lidando com crianças e adolescentes.

O título é um ponto forte para o produto, e não tem um momento exato que deva ser definido, mas claro, precisa ser definido antes da conclusão da revista. É interessante enumerar a quantidade de páginas para que o leitor veja um padrão, principalmente, se ele estiver pagando por aquele produto, saber que está investindo em determinado número de páginas e não menos que isso. Outro ponto importante é que além das páginas editoriais, a revista também pode ser dividida em partes publicitárias e, por isso, é necessário saber a quantidade de páginas.

Além disso, as seções fixas são importantes para delimitar essa quantidade. Segundo Ali (2009), as revistas têm em média dez, e as mais frequentes são: sumário, carta do editor, carta dos leitores, gente, novidades, compras, e as demais podem variar. A autora também destaca que um grupo de seções deve aparecer em todas as edições, e que a aparição delas vai depender do estilo e da missão da revista. Já as colunas são importantes para agregar à revista, pessoas importantes ou especialistas.

As matérias podem ser reportagens, entrevistas, ensaios, e é a parte que deve ter muita atenção. A quantidade vai variar com a quantidade de páginas da revista, mas de acordo com Ali (2009), a média é entre oito e dez matérias. O tamanho desses textos não precisa ser grande, justamente para o leitor não ter a impressão do que a autora chama de "encher linguiça". Já o conteúdo segue o nicho da revista.

O design é justamente outro destaque desse tipo de produto, que segundo ALI (2009) deve estabelecer a identidade visual e comunicar o conteúdo editorial, é nesse ponto que será decidido a grade das matérias, quantas colunas cada uma terá, a tipografia do texto. As fontes são decididas nesse momento, e deve ser muito bem pensada, uma tipografia que torne a leitura cansativa, não agrada ao público, da mesma forma que uma fonte que não se destaca, não chamará atenção.

4. DETALHAMENTO E PROJETO GRÁFICO

4.1 Projeto Gráfico

Segundo Ali (2009): “um bom formato é feito sob medida para uma determinada revista, de acordo com seu público leitor, sua missão e seus objetivos específicos”. A maioria das pessoas do nosso convívio costuma consumir produtos midiáticos pelo celular. Pensando nisso, optamos por uma revista na versão *mobile* para que o conteúdo produzido fosse democrático e de fácil acesso para todos os públicos.

Toda produção da revista precisou ser adequada para isso. Caso deixássemos a formatação em páginas opostas o leitor teria que dar um zoom para visualizar os textos. Então, optamos por páginas únicas que se encaixam proporcionalmente na tela do celular assim que a revista é aberta. Inserimos um sumário interativo que quando clicado, direciona direto à página da matéria que o leitor deseja para gerar uma experiência dinâmica e interativa para ele.

Diante da impossibilidade de produzir fotos autorais, optamos por usar imagens de banco de imagens e escolhemos junto ao diagramador o banco de imagem *Freepik*². Todas as imagens da revista são de lá, com exceção das imagens da cantora Melody.

A primeira reportagem está em formato de linha do tempo, para que o leitor já possa entender que essa erotização já vem de alguns anos, especialmente da mídia tradicional. Como esses registros em sua maioria são antigos, as imagens acabaram sendo retiradas da *internet*. Para reportagem sobre educação sexual, achamos interessante inserir o infográfico com alguns dados recolhidos da pesquisa que fizemos nas redes sociais com o público.

Os recursos gráficos são essenciais nesse sentido, com a finalidade de proporcionar uma experiência cada vez mais interativa para o leitor, e o faz compreender de forma abrangente o assunto proposto. A utilização de *hiperlinks* é um exemplo, através dele o leitor faz uma leitura inovadora, que amplia as possibilidades do conteúdo e enriquece o texto.

² Banco de imagens gratuito. O *Freepik* (br.freepik.com) oferece uma grande coleção de vetores de diversos formatos para baixar de graça.

Portanto, todo o projeto gráfico foi pensado com a intenção de tornar o produto final atrativo e esteticamente agradável para o leitor, com a utilização dos principais recursos de tipografia, cores, imagens e entre outros.

4.2 Tipografias

De acordo com Williams (2005, p. 123), a tipologia é o recurso mais básico de qualquer material impresso “ele costuma ser irresistivelmente apelativo, e às vezes, absolutamente imperativo para a diagramação de uma página que contenha mais de uma fonte”. O autor ressalta que ao utilizar diferentes fontes em um projeto, se estabelece uma relação dinâmica entre os elementos, o que é favorável para o produto final, desde que exista harmonia na escolha de diferentes fontes.

Por isso, como o público alvo da revista *Responsabilidade Digital* é focado em pais e profissionais da educação, a escolha da tipologia utilizada foram tipos mais lineares e que passassem seriedade na leitura, mas sem deixar de ser dinâmica, o que contribuiu para a criação de uma identidade visual que atraísse o leitor no digital. As fontes utilizadas no corpo do texto foram padronizadas e se repetiram ao longo de toda a revista. Dessa forma, a fonte do texto foia *Crimson Regular*, tamanho 12, conforme mostra a figura

Figura 1 – Corpo do texto das matérias

Em uma pesquisa realizada nas redes sociais, com duração de dois dias, obtivemos 189 respostas, quando dividimos o público, cerca de 69,8% são mulheres, enquanto 29,1% são homens. Do público em geral, 46% têm entre 20 e 25 anos de idade, quando perguntamos sobre filhos, a maioria não tem filhos. Além disso, 63% responderam que não tiveram educação sexual nas escolas.

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Para a paginação da revista foi usada a fonte *Bebas Neue*, no tamanho 21.

Figura 2 – Paginação

11

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Para os créditos de autoria do texto, foi usada a tipografia *Bebas Neue*, no tamanho 16.

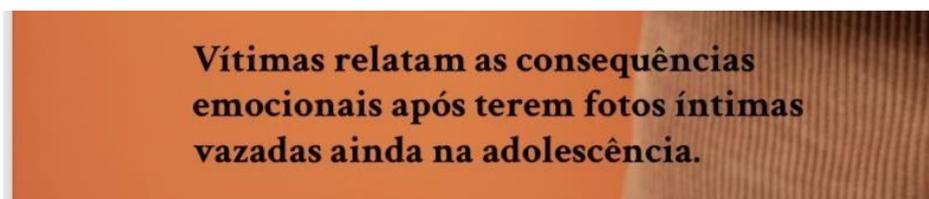
Figura 3 – Créditos



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Nem todas as matérias possuem subtítulo em sua composição, mas as que possuem estão formatadas na fonte *Crimson* em negrito, tamanho 16, como mostra a Figura 4.

Figura 4 – Subtítulo



Fonte: Captura de Tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Como normalmente os editoriais são assinados pelos editores da revista, para a assinatura do editorial da revista *Responsabilidade Digital* foi utilizada uma fonte que intencionalmente lembrasse uma assinatura. Para tal, a escolha foi a fonte *Bulgatti* em tamanho 16, conforme a figura 5, para que no momento da leitura houvesse um destaque para a assinatura em relação ao restante do texto.

Figura 5 – Assinatura

A imagem mostra duas assinaturas manuscritas em uma fonte cursiva. A primeira assinatura é "Daiane Ramos" e a segunda é "Deborah Livia".

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Já para os títulos das matérias, o elemento tipográfico que utilizamos em todos os títulos foi o mesmo, a fonte *Costuma* em tamanho 35. Por ser uma fonte forte esteticamente e com um apelo gráfico maior, a combinação dela com os outros elementos gráficos teve como objetivo chamar a atenção do leitor de forma rápida, sem que a página ficasse poluída demais ou de menos. Conforme as figuras 6 e 7.

Figura 6 – Título 1



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Figura 7 – Título 2



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

4.2 Cores

As cores desempenham um papel importante na construção de uma identidade visual, o papel da cor vai além de ser um elemento estético e decorativo, a sua função é também comunicar e de acordo com seus tons e nuances ela pode transmitir ou não o objetivo que é desejado. A cor laranja foi indispensável desde o momento da escolha do tema, por ser a cor que representa o Maio Laranja, mês de conscientização a exploração e o abuso infantil no Brasil.

A cor desempenha um papel crucial para a harmonia de todo o projeto, uma vez que ela contribui para a mensagem e os sentimentos que desejamos passar para o público no momento

da leitura. Para a primeira matéria, que se trata de uma linha do tempo com casos midiáticos da erotização infantil, utilizamos a cor vermelha, com a finalidade de representar o perigo e acender um sinal de alerta para quem está lendo.

Figura 8 – Matéria 1



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Na segunda matéria, como mostra a Figura 9, temos a presença do amarelo para falar sobre a educação sexual, uma cor que representa o conhecimento e favorece a comunicação, “o amarelo é a cor da inteligência, pertence a cabeça” (HELLER, 2013, p. 155).

Figura 9 – Matéria 2



No período em que o Brasil foi governado pelo ex-presidente Jair Bolsonaro, o país não avançou em pautas em torno da educação sexual, a discussão sobre o tema nas escolas brasileiras foi mais que um tabu, foi amplamente divulgada como algo ruim, nocivo e contra os princípios politicamente corretos. Em uma sociedade cada vez mais precoce, crianças e adolescentes descobrem e iniciam a vida sexual cada vez mais cedo e sem orientação dos pais e das escolas. A educação sexual é uma realidade necessária e é papel da família, do Estado, das instituições e das políticas públicas que devem atuar em conjunto, porém, diante de um país conservador, ainda não avançamos e pouco se fala sobre o assunto.

Os conteúdos que são ou pelo menos deveriam estar nos centros de ensino do país passam longe de "ensinar sexo", a pretensão é que a criança/adolescente possa aprender a se cuidar, ter noção do que é um abuso e também aprender sobre higiene íntima na prevenção de doen-

ças. Uma pesquisa, realizada no ano de 2022 pela Datafolha, para 73% dos brasileiros, a educação sexual deve estar na grade escolar. Porém, a pesquisa expõe a contradição que existe no sistema de ensino brasileiro, uma vez que, somente 29% das escolas públicas abordam educação sexual de forma efetiva no ensino fundamental.

De acordo com o site do Governo Federal: "O tema já é consolidado dentro da Pedagogia e do próprio Ministério da Educação. Em 2001, o Plano Nacional de Educação já determinava a inclusão da Educação Sexual nos diretrizes curriculares dos cursos de formação de docentes", mas por qual motivo, ainda não avançamos?

Desta reflexão, emerge a necessidade de falar sobre a falta de educação sexual nas escolas brasileiras. Embora muitos defendam que a família deve exercer esse papel, especialistas afirmam que profissionais devem fazer parte dessa etapa de transição da infância para a adolescência. Juliana Ferreira atua na área de Biologia para crianças

7

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Para a matéria seguinte, cujo tema é a sexualização precoce da cantora Melody, utilizamos a cor roxa para compor os elementos visuais da reportagem. A cor roxa simboliza poder e traz uma certa autoridade para o assunto que está sendo tratado.

Figura 10 – Matéria 3



Muito se fala na internet do quanto crianças devem ser protegidas da sexualização precoce, mas há diversos casos que passam despercebidos, e isso não é recente. Diversas crianças crescem no mundo artístico sendo expostas a várias situações e o próprio público aplaude sem nenhuma problematização. Crescer diante dos holofotes quando não se tem responsabilidade que prezam pela privacidade da criança e que impõem limites, pode prejudicar esse indivíduo e trazer precocemente características e comportamentos de um adulto.

A cantora Melody surgiu justamente em meio a esse tipo de polêmica, quando ela tinha apenas 8 anos, viralizou um vídeo da menina dançando com uma coreografia totalmente sexualizada, no palco de um baile funk onde ela estava cantando. O pai, Thiago Abreu, na época com 26 anos, defendeu a atitude dizendo que a polêmica era apenas porque ela cantava funk.

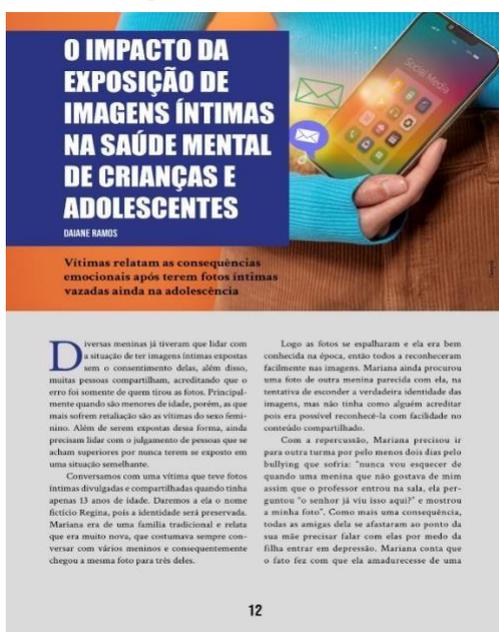
Nas redes sociais, a menina possuía de forma ousada com caras e bocas como se realmente fosse uma adulta. Diversas pessoas criticaram a exposição que Melody estava vivendo, enquanto alguns homens comentavam dizendo que a cantora era uma "delicinha", outro dizia que a menina "desperta desejo em muitos homens", que ela era um "monumento de mulher", enquanto a cantora ainda era uma criança. Esta exposição precoce e adultizada de Melody nunca acabou de fato, desde essa época as fotos seguíam sendo as mesmas, ela continuou fazendo shows cantando e dançando, tendo seu pai como empresário. E à medida que foi crescendo, aquela sexualização que foi feita com ela na infância hoje é banalizada.

Em 2015, no mesmo ano que a cantora surgiu, foi aberto um inquérito pelo Ministério Público para investigar a sexualização que a menina estaria sofrendo, nesse inquérito consta que a menina: "canta músicas obscenas, com alto teor sexual e faz

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Para a quarta matéria da revista, demonstrada na Figura 11, que aborda a exposição de imagens íntimas de menores de idade, a cor escolhida foi o azul escuro, pois esta é uma cor que simboliza respeito e seriedade. Se tratando de menores de idade em situação de exposição, o respeito é algo que deve estar atrelado a maneira que o assunto é abordado, ao unir com o cinza claro das páginas temos como resultado uma matéria que promove o equilíbrio para uma leitura tão densa.

Figura 11 – Matéria 4



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

Por fim, a última matéria, que na verdade é uma indicação de várias produções cinematográficas que se relacionam com a erotização infantil, como é apresentada na Figura 12, utilizamos de um jogo de cores entre o amarelo e o azul. O amarelo nesse sentido vem como uma forma de chamar atenção para a matéria no sentido de alertar os consumidores, que harmoniza junto ao azul. De acordo com Heller “não é de se estranhar que o azul seja uma cor tão popular”.

Figura 12 – Matéria 5

#RDINDICA

Com o avanço da internet, as mídias digitais ocupam uma posição de destaque na vida de todas as pessoas, em especial, crianças e adolescentes. De acordo com uma pesquisa realizada pelo Instituto de Pesquisa do Hospital Infantil de Alberta (Canadá) e as Universidades de Calgary (Canadá) e College Dublin (Irlanda), a quantidade de tempo que as crianças passam em frente às telas aumentou em 50% desde 2010, o que equivale a uma hora e vinte minutos a mais em consumo diário.

Crianças e adolescentes se tornaram pequenos consumidores e são constantemente usados para a reprodução de conteúdo, seja de publicitário ou não. Entender o fenômeno das redes sociais e crianças é de extrema importância para que pais e responsáveis possam compreender como o crescimento do consumo da tecnologia contribui para uma sensação de independência infantil, principalmente pela ausência dos responsáveis no mundo virtual. Para explorar ainda mais esse universo, temos aqui uma lista de produções cinematográficas sobre a temática que vão fazer você ter uma nova visão sobre a influência das mídias digitais no avanço da erotização infantil.

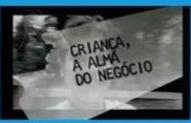
CONFIAR

Lançado em 2011 no Brasil, o filme traz a história da personagem Annie, uma menina que vive a fase da adolescência cheia de curiosidades e inseguranças. Quando Annie ganha um computador de seus pais, ela inicia um relacionamento com um garoto aparentemente da sua idade que conhece em um chat online. Sem que seus pais saibam, as conversas se tornam mais frequentes, até que Annie aceita o convite para um encontro e descobre que o homem com quem conversava era bem mais velho do que dizia.



CRANÇA, A ALMA DO NEGÓCIO

O documentário, além de trazer a erotização precoce de crianças, aborda também o tema da publicidade infantil e como as crianças são influenciadas, tornando-se o principal alvo da publicidade no Brasil. O filme traz especialistas, pais, educadores e crianças abordando como a tecnologia influencia diretamente no desenvolvimento e comportamento infantil.



15

Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

4.3 Capa

A capa é o ponto importante de uma revista, Ali (2009, p. 67) diz: “Uma revista tem cinco segundos para atrair a atenção do leitor na banca. Nessa fração de tempo, a capa tem de transmitir a identidade e o conteúdo da publicação, deter o leitor, levá-lo a pegar o exemplar, abri-lo e comprá-lo”. Além de despertar a vontade de aquisição no leitor, a capa também é importante para atrair mais publicidade para a revista. É na capa que o logotipo ficará para identificar o produto, além de ter um formato padrão de capa, a importância do logo é justamente para o leitor reconhecer a revista, mesmo que o design em si esteja diferente de outras edições.

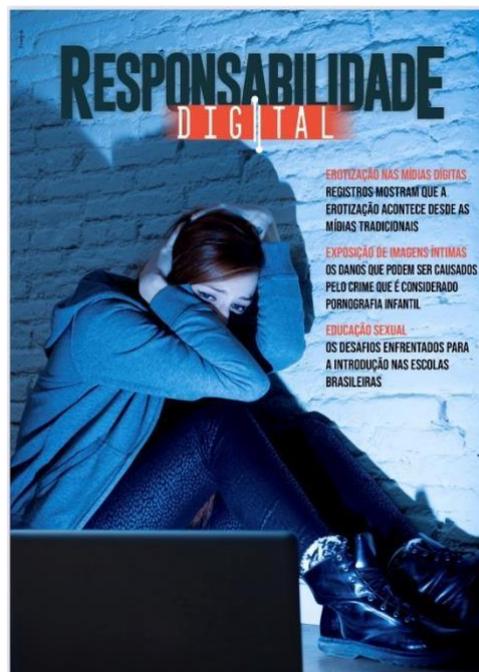
A imagem contém uma adolescente que expressa um olhar de medo ao olhar para o computador. Optar por uma adolescente na capa se deu justamente por não ser eticamente aceitável colocar crianças em situação de exposição.

Optamos por uma imagem que contenha uma pessoa, de acordo com Ali (2009) o leitor sempre será atraído por olhos humanos, então colocamos a imagem que possui essa característica justamente na zona principal da capa. Colocamos a logo centralizada na parte superior e as manchetes alinhadas à esquerda para que os textos ocupem somente a parede que tem na imagem.

Com relação a construção do logo, em conjunto com a designer que desenvolveu, buscamos trazer a simbologia da relação entre crianças e adolescentes com o meio digital. A palavra “responsabilidade” veio justamente em um tom de azul escuro para passar a seriedade e credibilidade que precisávamos em relação ao tema, o conjunto de cada tipo em tamanhos diferentes surge da necessidade de engrandecer a palavra responsabilidade, para que os leitores deem a devida atenção ao título.

Já a palavra “digital” vem em uma construção diferenciada. O “i” foi construído inspirado nos íons de eletricidade para representar o digital. Os tons da foto se encaixaram perfeitamente com as cores do logo, o que contribuiu ainda mais para a escolha e para a harmonização final da capa.

Figura 13 – Capa



Fonte: Captura de tela da revista *Responsabilidade Digital*.

5. PLANEJAMENTO E EXECUÇÃO

5.1 Descrição dos procedimentos

O planejamento da revista *Responsabilidade Digital* começou com a construção de um pré-projeto de Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que precisava ser feito para obtenção de nota em uma das disciplinas. No pré-projeto, a pretensão inicial não era ser um produto midiático. Essa decisão só foi fortalecida no TCC 1, neste momento, optamos por uma revista

digital e a partir daí, foi elaborado o referencial teórico e, também, pensadas as pautas que seriam abordadas na publicação. Em conjunto com a orientadora, foi decidido o conteúdo da revista e como seria a sua produção.

Dessa forma, com as pautas decididas e os prazos dados, iniciamos a produção de todas elas, a execução das entrevistas e a redação das matérias. As entrevistas foram feitas todas no formato on-line, já que boa parte das fontes não residia na cidade de Campina Grande. Mas, nesse quesito, não houve complicações, pois conseguimos entrevistar todas as fontes que foram solicitadas. À medida que as matérias foram redigidas, iam sendo enviadas para a correção por parte da nossa orientadora Elane, a fim de evitar possíveis erros ortográficos, inconsistências e outros problemas que pudessem causar uma má interpretação na leitura.

Quando as matérias foram corrigidas e finalizadas, tivemos o aval da orientadora para inserir as matérias na diagramação. Nesta parte da diagramação, enfrentamos alguns desafios, já que a pretensão inicial era de que a diagramação fosse feita por nós, porém, tínhamos apenas um computador, que já não estava suportando o programa que seria usado, insistimos em manter o plano inicial, mas, com o tempo ficando cada vez mais apertado, optamos por terceirizar a diagramação para outra pessoa, ao entrarmos em contato com ele, passamos todas as informações, projeto gráfico, tema e as especificidades que queríamos na construção da revista.

A diagramação, dessa forma, passou a fluir e no momento que recebíamos uma nova versão por parte do diagramador, elas eram revisadas por nós e por Elane, que apontava erros e mudanças necessárias. Por isso, a diagramação foi feita e refeita diversas vezes, até que o material estivesse condizente com aquilo que pensávamos e também com a temática que estava sendo abordada.

Neste momento, foram escolhidas também as imagens utilizadas, em sua maioria fornecidas pelo banco de imagens *Freepik*, além de imagens da internet que foram utilizadas na matéria de abertura, por exemplo. A cada atualização, tivemos o cuidado de creditar todas as imagens que foram utilizadas para o material. Ao finalizar toda a diagramação da revista e revisar pela última vez toda a parte textual, ela pôde ser submetida à plataforma e em seguida disponibilizada on-line e de forma gratuita.

5. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a finalização da criação deste produto, conseguimos alcançar o objetivo proposto

inicialmente. A revista *Responsabilidade Digital* não só trouxe informação, mas também buscou conscientizar e abrir a discussão da problemática de forma dinâmica, estratégica e consciente. Falar sobre um tema como este é tocar na ferida e revisitar um passado não tão distante de construção de estereótipos sobre o corpo infantil.

A elaboração desse projeto se deu de forma intensa, com muita pesquisa e dedicação. Diante de todas as dificuldades enfrentadas durante todo o percurso, a conclusão deste produto midiático nos mostra que é possível falar sobre conteúdo sensível de forma respeitosa e esclarecedora, com uma estética que permite ao leitor ter um leque de possibilidades para entender sobre o assunto, com a intenção de que ele tenha ainda mais relevância social.

Responsabilidade Digital é fruto de muita dedicação, de muita observação do cotidiano e muitas questões levantadas. O resultado traz inquietações que queríamos despertar também no leitor, esperamos que após o contato com o produto, passe a existir outros olhares em relação ao contato de crianças e adolescentes com o mundo digital.

Através desta revista, que buscamos, de certa forma, conscientizar e falar sobre algo que é pouco discutido na sociedade atual, trazendo um assunto delicado como este à tona e fazendo com que mais pessoas possam identificar problemas na relação entre crianças e internet. Para assim buscar maneiras de preservar o público menor de idade dos perigos que o meio digital pode ocultar.

Desejamos, também, que, com este trabalho, possamos contribuir com uma maior conscientização sobre a banalização da erotização infantil que existe há muitos anos. A *internet* não é a vilã quando usada com sabedoria, mas para isso, o indivíduo precisa ter idade suficiente para compreender os malefícios. Embora muitas redes tenham restrição de idade, a supervisão dos pais sempre deve ser essencial para uma relação saudável entre crianças e o mundo digital.

REFERÊNCIAS

ALI, Fátima. **A arte de editar revistas**. São Paulo: Companhia editora nacional, 2009.

AMARAL, Vera Lúcia do. **Psicologia da educação**. Natal, RN: EDUFRN, 2007.

BRASIL. Lei nº 8.069, de 13 de julho de 1990. **Institui o Estatuto da Criança e do Adolescente**. Diário Oficial da União: seção 1, Brasília, DF, 16 de julho de 1990.

BUCKINGHAM, D. **Crescer na era das mídias eletrônicas**. São Paulo: Brasil: Loyola, 2007.

DENÚNCIAS DE PORNOGRAFIA INFANTIL CRESCERAM 33,45% EM 2021, APONTA

A SAFERNET BRASIL. **Safernet Brasil**, 2021. Disponível em:

<<https://new.safernet.org.br/content/denuncias-de-pornografia-infantil-cresceram-3345-em-2021-aponta-safernet-brasil#>>. Acesso em: 1 julho de 2022.

GODOY, Arilda Schmidt. Pesquisa qualitativa tipos fundamentais. *In: RAE – Revista de Administração de Empresas*, São Paulo, v. 35, n. 3, p. 20-29, 1995.

GUIMARÃES, Rackel Cardoso Santos. **As novas dinâmicas das rotinas produtivas nas revistas *Trip e Tpm* e o uso das redes sociais na *internet***, 2015. Dissertação de Mestrado – Universidade Federal da Paraíba, João Pessoa, 2015.

HELLER, Eva. **A psicologia das cores: como as cores afetam a emoção e a razão**. São Paulo, Editora Garamond LTDA, 2013.

NATANSOHN, Graciela *et al.* **Jornalismo de revista em redes digitais**. Salvador, EDUFBA, 2013.

SAMPAIO, Evillyn Oliveira *et al.* Influência das mídias sociais no processo de erotização infantil: fator determinante para um processo precoce da adultização. *In: Revista Eletrônica Estácio Recife*, Recife, v. 8, nº 01, 2022.

SILVA, Soraia Simplicio Martins da **A influência das mídias na “adultização e erotização precoce” e seus impactos no desenvolvimento infantil**, 2018. Trabalho de Conclusão de Curso – Maceió: Centro Universitário Tiradentes Alagoas, 2018.

WILLIAMS, Robin. **Design pra quem não é designer: princípios de design e tipografia para iniciantes**. São Paulo, v. 4, Callis Editora, 2013.