



**O jeito *Glee* de ser:  
a marca da juventude segundo seriado de maior indicação a prêmios nos Estados  
Unidos em 2009 – 2010<sup>1</sup>**

Valdirene Queiroz de REZENDE<sup>2</sup> e Daniela Amado RABELO<sup>3</sup>

**RESUMO**

*High School* às avessas, *Glee* trouxe a população estadunidense e do mundo a cultura dos *losers*<sup>4</sup>. São jovens com valores próprios, identidade e uma marca: o jeito *Glee* de ser. O trabalho foi desenvolvido a partir de análise de imagens em movimento (BAUER e GASKELL, 2010), considerando a sua autopercepção (auto-imagem), disponível nos 13 primeiros episódios da primeira temporada (33.228 segundos totais e 2.325 segundos de falas analisadas), lançados pela *Fox*<sup>5</sup> em 26 de maio de 2010. Teve por objetivo apresentar o perfil da juventude *Glee* (protagonistas do seriado), considerando a percepção que eles transmitem em mídia sobre eles mesmos. Apoiadas na revisão bibliográfica do perfil atual de juventude e autopercepção (psicologia cognitiva) foi traçada a identidade da ‘juventude *Glee*’.

**PALAVRAS-CHAVE:** Interfaces comunicacionais; *Glee*; juventude; auto-imagem; autopercepção.

**Introdução**

*Showtime!* Novos espaços de produção aliados às sensíveis mudanças paradigmáticas refletem um novo perfil de juventude no ar. A cada mudança de canal pode-se perceber novos programas com temas e diversidades locais e globais que refletem e estendem o *modus operandi* dessa juventude. Um novo *locus* midiático de projeção jovem é a série *Glee*<sup>6</sup>.

---

<sup>1</sup> Trabalho apresentado no Intercom Júnior - Jornada de Iniciação Científica em Comunicação, sub-área temática DT 6 – Interfaces comunicacionais.

<sup>2</sup> Graduanda em Publicidade e Propaganda, 4º semestre, Faculdade Anhanguera de Brasília, Campus JK, email: valdirene.rezende@gmail.com.

<sup>3</sup> Relações Públicas e professora da Faculdade Anhanguera de Brasília, Campus JK, email: daniela.a.rabelo@gmail.com.

<sup>4</sup> Perdedores em inglês.

<sup>5</sup> Fox Broadcasting Company, comumente referida como Fox, é uma rede de televisão americana de posse do Fox Entertainment Group, parte da Rupert Murdoch's News Corporation. Lançada em 09 de outubro, de 2004 a 2009 foi a de mais alta audiência. Na temporada de 2007–08, Fox se tornou o mais popular canal na América em dados de televisionamento (Wikipedia.com, 2010).

<sup>6</sup> *Golden Globe Awards*: Melhor Série (comédia ou musical) (2010); Melhor Ator em Série de Musical ou Comédia Matthew Morrison(2010); Melhor Atriz em Série de Musical ou Comédia: Lea Michele(2010); Melhor Atriz Coadjuvante: Jane Lynch(2010); *Glee* foi a série com o maior número de indicações no *Golden Globe Awards* 2010. *Screen Actors Guild Awards*: Melhor Elenco (série de comédia) (2010). *Art Directors Guild - Excellence in Production Design Award: Episode of a One Hour Single-Camera Television Series*: Mark Hutman Designer de produção Pelo episódio "Pilot". *GLAAD Media Awards*: Série de Comédia(2010). *Directors Guild of America Awards*: Diretor por Série Cômica: Paris Barclay



Recente no universo de seriados norte-americanos, *Glee*, ainda em veiculação de primeira temporada, é a mais indicada para prêmios no período de 2009 e 2010. Longe do paradigma de “jovem”, “bonito”, “belo” e “bem-sucedido”, trouxe novos “personagens midiáticos” contraditórios ao perfil aristotélico de beleza e bem-estar. A escória da juventude - filha de casal homossexual, cadeirante, jovem obesa e negra, em *mix* oriental-norte-americana, dentre outros perfis; embrionaram um discurso diferente de modelos antagônicos ao *High School Musical*<sup>7</sup>, por exemplo.

Diante dessa nova realidade, refletida pela mídia, pergunta-se: como se apresenta o perfil da juventude *Glee* (seus protagonistas), considerando a percepção que eles transmitem em mídia sobre eles mesmos (auto-imagem)?

### O método do estudo

O método utilizado foi o de análise de imagens em movimento, proposto por Diana Rose em livro organizado por Bauer e Gaskell (2010)<sup>8</sup>. Esse norteia a análise de televisão e outros materiais audiovisuais. O estudo teve as seguintes fases: 1) seleção dos programas (13 episódios da primeira temporada em vigência no Brasil e Estados Unidos em caixa de filmes divulgados pela emissora que a veicula – a Fox, perfazendo 33.228 segundos dos 13 capítulos e 2.325 segundos de falas analisadas); 2) escolha de extrato que apresentava auto-conceito (extraído da Psicologia Social – segundo Costa PCG (2002) e Villa AS (1999) com análise de auto-imagem; 3) transcrição de dados

---

pelo episódio "Wheels".(2010); Diretor por Série Cômica: Ryan Murphy pelo episódio "Pilot".(2010). *NAACP Image Awards*: Série de comédia (2010). *People's Choice Awards*: Nova Série de Comédia (2010). *Artios Awards*: Realização em Elenco - Episódio Piloto - Comédia (2010). *Cinema Audio Society Award*: Melhor mixagem de som em uma série de TV: Joe Earle, Doug Andham e Phillip W. Palmer pelo episódio "Wheels" (2010). *Costume Designers Guild Awards*: *Outstanding Costume Design for Television Series – Contemporary* Lou Eyrich (2010). *Satellite Awards*: Melhor série cômica ou musical(2009); Ator em comédia ou musical: Matthew Morrison (2009); Atriz em comédia ou musical: Lea Michele (2009); Atriz coadjuvante: Jane Lynch (2009); Atriz Convidada: Kristin Chenoweth (2009) (*Special Achievement Award*); Ator coadjuvante: Chris Colfer (2009). *Glee* foi a série que teve um maior número de prêmios no *Satellite Awards 2009*. *Writers Guild of America Awards*: Melhor Série de Comédia (2009); Melhor Série Estreante (2009). *Teen Choice Awards*: Nova série de TV (2009); Revelação feminina: Lea Michele (2009); Revelação masculina: Cory Monteith (2009).

<sup>7</sup> *High School Musical (Colégio Musical)* é um filme do canal americano Disney channel, e primeiro da linha *High School Musical*. Depois de seu lançamento em 20 de janeiro de 2006, esse filme virou o filme de maior sucesso que a Disney Channel Original Movie (DCOM) produziu, com uma continuação *High School Musical 2* lançado em 2007, *High School Musical 3: Senior Year* lançados nos cinemas em Outubro de 2008, e *High School Musical 4: East Meets West* a ser lançado no Disney channel no outono de 2010.

<sup>8</sup> BAUER, Martin e GASKELL, George. Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.



(com uma análise cuidadosa e respectiva codificação das falas – linguagem verbal, dos personagens que compõem o grupo de cantores do *Glee* (representações individuais da auto-imagem no mundo audiovisual); com foco nas qualificações/adjetivos/metáforas utilizadas pelos estudantes para se autodesignar.

O extrato usado para escolha de cenas foi o de autoconceito. Kanno (2008) *apud* Costa PCG (2002) e Vila AS (1999) contextualiza que:

Para a Psicologia Social, o autoconceito é a autoconstrução que o indivíduo elabora a respeito de si ao longo da vida. É uma estrutura central, composta por cognições, afetos, sentimentos, comportamentos e atitudes que o indivíduo possui a respeito de si mesmo, dos outros e do meio em que vive. Esta estrutura é formada a partir das percepções, conjecturas e imaginações que o indivíduo realiza a respeito da influência que a sua imagem exerce sobre os outros, do julgamento que estes (outros significativos) realizam sobre o indivíduo, somados a uma espécie de auto-sentimento (orgulho ou vergonha) resultante dessa interação social.

Nesse sentido, os critérios da Teoria da Autodiscrepância – derivada do autoconceito, já que é elemento multifatorial (Bybee JÁ *et alii*), ofereceu a categorização desse estudo nos três domínios básicos do *self* baseada em conteúdos semânticos verbais:

1) *Self* Real (composto pela percepção de traços, características e atributos que o indivíduo possui ou acredita possuir), 2) *Self* Ideal (composto por uma série de aspirações, metas e desejos que o indivíduo idealiza para si) e o 3) *Self* Desejável (composto por traços, características e atributos desejáveis pela sociedade, tais como responsabilidades, obrigações e condutas que o indivíduo acredita que deveria incorporar à sua autoconstrução). (KANNO *APUD* STRAUMAN TJ, HIGGINS ET, 1988).

A tabulação de resultados foi elaborada em tabelas de frequência, considerando o percentual das palavras em análise de acordo na respectiva categoria adotada.

Apoiadas na Psicologia Social e estudos da Juventude foi estabelecido o jeito *Glee* de ser. Esse é um artigo que introduz o estudo e pode auxiliar no entendimento do atual perfil do jovem estadunidense na mídia.

### **Breve introdução ao conceito de juventude**

Juventude. Apesar de recente em uso – apenas foi categorizada em início do século XX segundo Boran (1998), é objeto de estudo de eminentes autores como Bourdier (1983), Giddens (2002) e Morin (2006).



Para Bourdier (1983) em seu artigo “A juventude é apenas uma palavra”, ela é uma construção dos adultos e serve a um controle social que estabelece uma divisão de poder. Assim como a adolescência e a velhice, Bourdieu (1983) afirma que a noção de juventude foi inventada pelos adultos para, sobre ela, exercer controle social. A separação entre jovens e velhos seria, como afirma o sociólogo, uma forma de manter uma ordem que coloca cada um em seu lugar, respeitando limites sociais invisíveis. Aos adolescentes, é atribuída uma espécie de “irresponsabilidade provisória”, ou seja, eles são adultos e crianças, dependendo da situação. De acordo com este autor, “parece que um dos efeitos mais poderosos da situação de adolescente decorre desta espécie de existência separada que os coloca socialmente fora do jogo”. (Bourdieu, 1983, p. 114). No Brasil as idéias de Bourdier foram discutidas na Folha de São Paulo (FSP). Mais precisamente no suplemento ‘Mais’, e também pela revista ‘Veja’ trás o conceito de “adulescência”, juventude estendida de 35 a 45 anos. Ele amplifica o sentido quando afirma que “estar adolescente é um traço normal da vida adulta moderna. É uma maneira de afirmar a possibilidade de ainda vir a ser outro”.

Morin (2006) avança no discurso quando relata que,

É uma “classe de idade”, no sentido de que está presente em todas as classes sociais, mas que é transitória, ou seja, se renova perpetuamente, já que os indivíduos só serão jovens durante algum tempo. Além disso, afirma o autor, a cultura juvenil, ao mesmo tempo que reforça o caráter individualizante de seus símbolos e valores, também promove a solidariedade e alimenta um sentimento de grupo. Ainda segundo Morin (2006), a “cultura adolescente-juvenil”, como prefere chamar, é ambivalente, já que participa da cultura de massa, mas procura, ao mesmo tempo, diferenciar-se. No papel que lhe cabe, porém, como parte de um mercado consumidor, faz uso de produtos materiais e imateriais que reforçam os valores de “modernidade, felicidade, lazer, amor” (Morin, 2006, p.139) – aos quais poderíamos acrescentar a “liberdade”. Do outro lado, como no papel de criadora de subculturas que transgridem e se rebelam contra o sistema instituído, acaba por ter seus produtos integrados à cultura mainstream – conclui Morin (2006, p. 140) que “esta cultura é criada pela adolescência, mas que ela é produzida pelo sistema. A criação modifica a produção e a produção modifica a criação”.

O objetivo desse estudo é apresentar o perfil da juventude *Glee* (protagonistas do seriado), considerando a percepção que eles transmitem em mídia sobre eles mesmos. Estabelecer, portanto, o jeito *Glee* de ser.

### **O jeito *Glee* de ser: a marca da juventude**



O Clube Glee da escola McKinley era um dos melhores grupos de cantores do mundo, mas uma série de escândalos fez dele um paraíso de perdedores e sem futuro. Will Schuester (Matthew Morrison), é um jovem professor muito otimista que tem se proposto a incrível tarefa de transformar o Clube Glee da escola McKinley no que era antigamente, para isso conta com a ajuda da sua amiga e também professora Emma Pillsbury (Jayma Mays). É uma difícil tarefa para os talentosos, mas desafinados artistas, que inclui: Kurt (Chris Colfer); Mercedes (Amber Riley); Arty (Kevin McHale); e Tina (Jenna Ushkowitz).

A única esperança de Will são dois garotos com verdadeiro talento: Rachel Berry (Lea Michele); e Finn Hudson (Cory Monteith), tenta proteger sua reputação da sua namorada metida, Quinn (Dianna Agron), e do seu arrogante amigo, Puck (Mark Salling).

Motivado pelos segredos do seu passado, Will fará o que for preciso para restaurar a antiga glória do Clube Glee. Todo mundo acha que ele está louco, mas ele vai provar que todos estão errados – incluindo sua esposa durona Terri Schuester (Jessalyn Gilsig) e a instrutora do time das torcedoras Sue Sylvester (Jane Lynch) e o mundo moderno que acha que o Jazz e os Ternos poluem o caminho à fama, em vez de concretizar os sonhos até Hollywood.

Os personagens da série analisados - protagonistas, segundo o site da Fox<sup>9</sup> são:

Finn é o *quarterback*<sup>10</sup> do time de futebol americano da escola. Ele gosta da música dos oitentas, gosta também de cantar e de tocar bateria. Sua mãe o criou sozinha, pois seu pai morreu lutando no meio oriente. Ele quer que sua mãe se sinta orgulhosa dele. O clube *Glee* tem trazido de volta a felicidade na vida do garoto.

Rachel nasceu do amor dos seus pais, eles escolheram a mãe dela baseados na inteligência e na beleza. Eles a criaram desde pequena para virar uma estrela. Ela é perfeccionista e viciada no *MySpace*<sup>11</sup>. Seu maior sonho é virar atriz da Broadway.

---

<sup>9</sup> <http://canalfox.com.br/br/series/glee/personagens/>.

<sup>10</sup> Segundo a Wikipédia (2010) é uma posição do futebol americano. Jogadores de tal posição são membros da equipe ofensiva do time (do qual são líderes) e alinham-se solo atrás da linha central, no meio da linha ofensiva.

<sup>11</sup> Serviço de rede social que utiliza a Internet para comunicação online através de uma rede interativa de fotos, blogs e perfis de usuário. Foi criada em 2003. É a maior rede social dos Estados Unidos e a 2ª maior do mundo com mais de 110 milhões de usuários.



Kurt é um soprano de 16 anos, órfão de mãe, desde que tinha três anos de idade seu pai tem sabido que ele é homossexual. Ele gosta de se vestir com roupas modernas. Os garotos populares da escola fazem da vida dele um inferno.

Arty é um guitarrista *nerd* de cadeira de rodas. Ele passa mais tempo evitando as intimidações que perseguindo meninas. Seus interesses incluem cavalinhos, *beat-boxing*, e jogar *Dance Dance Revolution* com as mãos.

Mercedes é a típica cantora que sonha em virar uma diva. Ela não gosta de ser ignorada enquanto se apresenta. O maior medo dela é que alguém rompa seu coração.

Tina é uma gótica que precisa superar a gagueira antes de se tornar o centro das atenções. Seu principal passatempo é cortar os cabelos de suas bonecas.

Puck é um jogador de futebol arrogante e provocador. Ele é amigo de Finn. O pai dele é um homem irresponsável e ele não gosta disso.

Quinn faz parte do time das torcedoras de McKinley, é a namorada de Finn Hudson, o *quarterback* do time de futebol americano. Ela também é presidenta do clube do celibato, odeia contraceptivo e qualquer coisa proibida pela Bíblia. Ela acha Rachel uma perdedora e faz de tudo para que escola inteira saiba disso.

### **Discussão de Resultados**

A análise dos resultados foi estabelecida por personagens, considerando as categorias de *selfs* real, ideal e desejável. Em suma: o primeiro se refere à percepção de traços, características e atributos que o indivíduo possui ou acredita possuir. No ideal, série denotadas as aspirações, metas e desejos que o indivíduo idealiza para si. No último, composto por delimitações, características e atributos desejáveis pela sociedade, tais como responsabilidades, obrigações e condutas que o indivíduo acredita que deveria incorporar à sua autoconstrução, conforme Strauman TJ e Higgins ET (1988).

#### **Arty**

Arty é comumente na série chamado por um apelido - Artie. Essa expressão verbal chama a atenção, já que nenhum dos demais protagonistas é apresentado dessa forma.

Prevalece no discurso desse protagonista a sua condição de cadeirante (70,59%), principalmente na música *I dance with myself* de Billy Idol (*Oh dancing with myself, Oh*



*dancing with myself, Well there's nothing to lose, And there's nothing to prove, I'll be dancing with myself*<sup>12</sup>). Além dela, 03 outras expressões (5,88% cada uma) têm relação direta com essa condição. Segundo ele, inviabiliza maior socialização com o grupo, espanta as pessoas, e ficará na cadeira de rodas o resto da vida. A baixa de auto-estima é apresentada na oração “os meus olhos vazios não me notam” (5,88%).

Quanto ao self ideal, ele deseja não espantar as pessoas com a condição de cadeirante e espera tanto a vibração do amor – para ele impossível ainda por sua deficiência física (ambos com 50% cada um).

### **Finn**

Seu discurso de *self* real é um dos mais extensos (17 expressões). Dos atributos que ele possui ou acredita possuir, destaca-se o seu papel de líder (22,73%) – expresso em ser o capitão do time, *quarterback*, por exemplo; que complementada pela exigência de si mesmo (“cada dia da minha vida espero mais de mim”) e ser o bonitão do Glee (ambos com 4,55%) o apresentam enquanto indivíduo.

A liderança ou desejo de ser líder não esconde posições mais negativas e de insegurança como “posso parecer confiante e tudo mais”, “sofro com o mesmo que os outros garotos”, “estou com calafrios”, “Somos todos perdedores”, “estou com medo”, “Ser um cara da minha idade é difícil”, “E não tenho energia para fazer tudo”, “nem tive energia para me importar”, “não sabe como é para mim a pressão que estou sofrendo”, “Como eu poderia tomar conta de uma pessoa”, “Incapaz de diferenciar direita de esquerda”. Juntas, elas possuem maior representatividade percentual comparando-as com a positiva “Tudo que temos é a crença em nós mesmos. E no que cantamos. Se mostrarmos isso aos jurados. Talvez tenhamos uma chance” (4,55%).

Quanto às aspirações, metas e desejos idealizados para si, percebe-se a prevalência ao Glee (50,00%). Mesmo assim, a valoração dada ao futebol americano e o valor da honestidade também citados são foco do seu discurso (25,00% em ambas).

Quanto ao *self* desejável, ele apresenta a aceitação de ser chamado de perdedor – porque se sente um; ser sensível como condição masculina também, o fato de todas

---

<sup>12</sup> Tradução: Oh, oh, oh dançando comigo mesmo, Oh, oh, oh dançando comigo mesmo. Bem, não há nada a perder E não há nada a provar, E estou dançando comigo mesmo.



desejarem algo dele e o alerta a estar magro, segundo sua mãe, todos com 25,00% também.

### **Kurt**

Único personagem homossexual (15,38%) – com postura de orgulho de ser quem é (7,69%) em que assume que ser diferente me deixou mais forte (7,69%).

Tal qual Finn, seu objeto de desejo (“que eu lhe amo mais do que ser uma estrela”) e com expressão de baixa auto-estima logo na sua apresentação no capítulo 01 da série (Pilot), em que se nomeia Vulgo João Ninguém. Se sente difícil de ser percebido enquanto indivíduo (23,08%), maior expressão de seu *self* real.

### **Mercedes**

É na expressão do amar que ela projeta maior parte de seu *self* real (40,00%). Em todo esse percentual de forma negativa e aliada à expressão “ninguém nos nota”, se percebe de forma inferior.

A necessidade de ser amada, querida e desejada é expressa no seu self ideal (R-E-S-P-E-I-T-O, se cuida e estou cansada de ser sozinha) e no desejável (eles são tão legais e populares).

### **Puck**

Além de apoiar a mentira e roubo (20,00%), Puck mostra-se superestimado (sou ótimo cantor e tenho potencial para astro) e agressivo (13,33%). Sedutor no discurso, sua maior aspiração é a família, principalmente ser pai – 75,00% (nesse caso, do bebê da Quinn, que engravidou após ingestão de bebidas a mais e estar se sentindo gorda).

Relevante notar seu sucesso com as mulheres de meia-idade (as coroas nunca se decepcionam) e o público feminino em geral (posso andar de vestido que eles vão achar legal).

### **Quinn**

Alusão à palavra Queen (que em inglês significa rainha), tinha tudo para ser a personagem principal, mas, contraditoriamente, não é. Mesmo sendo líder das *cheerleaders* (líderes de torcida do time de futebol americano da escola McKinley), é



uma das últimas a ser apresentar no grupo e acaba sem expressão significativa no coral *Glee*.

Seu *self* real caracteriza-se por necessitar da aceitação e de ser referência na escola (50,00%) – sendo líder da torcida e do clube do celibato. O fato de necessitar do uniforme para se sentir segura, incluída no grupo social que habita e estar fora das *Cheerios* (diminutivo de *cheerleader*) afeta no seu discurso. Isso reverbera de forma significativa com a necessidade de status (20,00%) expresso no *self* ideal.

### **Rachel**

De certo a protagonista da história, com maior número de expressões de *self* real. Caricatura da jovem em busca da fama com expressões como ser anônima é pior do que ser pobre e fama é a coisa mais importante da nossa cultura; suas qualificações positivas (eu nasci do amor; beleza e QI; espírito competitivo; Eu, sonho de consumo de todos; não preciso roubar seu homem; tenho muitos pretendentes; sempre trabalhei em grupo; sou a melhor dali; meu talento; minha performance fala por ela mesma; tratamento de estrela; claramente meu talento é demais; preço que se paga por ser uma estrela; não é fácil ser o centro das atenções; estrelas duradas são a minha assinatura; devo estar preparada; sou muito versátil; é um dos meus talentos – 77,27%) superam as negativas (quase 23%).

Seu sonho dourado de estrela faz parte de seu *self* ideal e desejável, mostrando o que é, o idealizado e o desejável se confundem em um só.

### **Tina**

A inicial postura arrojada de Tina C (60,00%), presente na música *I kissed a girl* (Eu beijei uma garota), ajuda a camuflar o seu perfil real de menina tímida, que finge a gagueira e a acha esquisita (40,00%). Nesse sentido, seu ideal revela: não quero mais espantar as pessoas (100%).

### **Conclusão**

O perfil da juventude *Glee* (protagonistas do seriado), considerando a percepção que eles transmitem em mídia sobre eles mesmos mostrou que:



1. A análise desse perfil a partir do autoconceito – mais precisamente na auto-imagem, foi relevante e apresentou as percepções, conjecturas e imaginações que o indivíduo realiza a respeito da influência que a sua imagem exerce sobre os outros, do julgamento que estes (outros significativos) realizam sobre o indivíduo, somados a uma espécie de auto-sentimento (orgulho ou vergonha) resultante dessa interação social, conforme explica Kanno (2008);
2. Em acordo com Moscovici (2003[1983], p. 156), se “a cultura é criada pela e através da comunicação; e os princípios organizacionais da comunicação refletem as relações sociais que estão implícitas neles”, o discurso dos personagens consolidou a cultura da juventude estadunidense;
3. Como é de um formato musical, os personagens expressam os *selves* discrepantes principalmente nas músicas que cantam (*Respect*, cantada por Mercedes; *Say A Little Prayer For You* por Quinn e *Dancing With Myself*, de Arty). Apresentam através delas não só quem são, como também seus objetos de desejos, suas dúvidas, seus questionamentos. A música é um personagem à parte no seriado *Glee*;
4. O seriado ainda sedimenta estereótipos, termo designado a um sistema de crenças compartilhadas acerca de atributos, geralmente traços de personalidade ou comportamentos costumeiros, atribuídos a determinados grupos (RODRIGUES, ASSMAR e JABLONSKI, 1999). O cadeirante, jovem negra obesa e, em *mix* oriental-norte-americana, por exemplo, alvo de discriminação ainda nos Estados Unidos. Cabe discutir e avaliar *a posteriori* se esse aspecto é um indicador de reflexão em mídia sobre as minorias ou a sustentação desses estereótipos? Ou ainda, a série mantém aspecto de *minus valia*, por exemplo, de ser negro, homossexual ou cadeirante como indivíduos solitários e não aceitos pela sociedade?
5. O pensamento de Giddens (2002) de juventude como um estilo de vida para quem a globalização e a disseminação da mídia eletrônica, entre outros elementos, colocam o indivíduo frente a frente com um grande número de “escolhas” pode auxiliar no entendimento da marca da juventude *Glee*. A escolha por um estilo faz parte do imaginário dos personagens desse seriado.



O caráter inicial da pesquisa reforça a necessidade de continuidade da mesma. Apesar de introdutória, revela-se importante quando se pensa em um mundo global, em que decisões locais e globais influenciam o imaginário popular e midiático. Reforçamos, portanto, a necessidade e continuidade da pesquisa.

## REFERÊNCIAS

BAUER, Martin e GASKELL, George. **Pesquisa Qualitativa com texto, imagem e som: um manual prático**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2010.

BORAN, Jorge. **La grandes tendencias de la situación juvenil**: El futuro de la juventud en el contexto del tercer milênio. IN Medellín Vol.XXIV n° 94 (1998) p.177-205.

BOURDIEU, Pierre. **A “Juventude” é Apenas uma Palavra** in Questões de Sociologia. Rio de Janeiro: Editora Marco Zero, 1983.

BYBEE JA, ZIGLER E. **Self-image and guilt**: a further test of the cognitive developmental formulation. J Pers. 1991; 59(4):733-45.

DAYRELL, Juarez e REIS, Juliana Batista. **Juventude e Escola**: Reflexões sobre o Ensino da Sociologia no ensino médio. Anais do XIII Congresso Brasileiro de Sociologia. Recife 2007.

GIAVONI, Adriana e TAMAYO, Álvaro. **Inventário Feminino dos Esquemas de Gênero do Autoconceito (IFEGA)**. Estud. Psicol (Natal) v.10 n.1 Natal jan./abr. 2005

GIDDENS, Anthony. **Modernidade e Identidade**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editores, 2002.

KANNO, Patrícia et al . **Discrepâncias na imagem corporal e na dieta de obesos**. Rev. Nutr., Campinas, v. 21, n. 4, Aug. 2008 .

LEON, Alessandro Lutfy Ponce de. **Juventude brasileira**: geração problema ou oportunidade de desenvolvimento? IN BENECKE, Dieter W. e NASCIMENTO, Renata (orgs) Política Social Preventiva: desafio para o Brasil Rio de Janeiro ed. Konrad Adenauer 2003.

MELO, Gislane Ferreira de; GIAVONI, Adriana; TROCCOLI, Bartholomeu Torres. **Estereótipos de gênero aplicados a mulheres atletas**. Psic.: Teor. e Pesq., Brasília, v. 20, n. 3, Dec. 2004 .

MORIN, Edgar. **Cultura de massas do século XX**: o espírito do tempo II: necrose. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 2006.



MOSCOVICI, Serge. O fenômeno das representações sociais – Investigações em psicologia social. In: Serge, M. **Representações Sociais**. 2ª Ed. São Paulo: Vozes, 2003[1983], p. 29-109.

STRAUMANN, T. J., & HIGGINS, E. T. (1988). **Self-discrepancies as predictors of vulnerability to distinct syndromes of chronic emotional distress**. *Journal of Personality*, 56, 685-707.

VILLA Sanchez, A. & MURACHCO, C. (1999). **Medição do autoconceito**. Bauru: Universidade do Sagrado Coração, 134 p.

*Sites*

Site da Wikipédia, [pt.wikipedia.org/wiki/](http://pt.wikipedia.org/wiki/), acessado em 11.07.2010 às 20h22.

Site do Canal Fox, <http://canalfox.com.br/br/series/glee/personagens/>, acessado em 11.07.2010 às 20h30.

Site da UOL, [www.uol.com.br](http://www.uol.com.br), Folha de São Paulo, Caderno Mais!, 1998

*Revista*

VEJA. **Adeus à Rebeldia**. São Paulo: Editora Abril, 30 de maio de 1990.