

## Apresentação

É com grande satisfação que apresentamos o décimo volume da Revista Ícone. Após um indesejado período de ausência, no qual a revista migrou do formato impresso para o *on line*, utilizando o Sistema Eletrônico de Editoração de Revistas (SEER), a nova Ícone está reestruturada e inteiramente digital.

Nesta edição comemorativa do novo formato virtual, trazemos em destaque um núcleo temático inspirado no GT de Mídia e Entretenimento da Compós de 2008, onde foi gestada a maior parte dos artigos aqui publicados. A diversidade de abordagens sobre o entretenimento mediado e seus múltiplos formatos aponta para a sua inegável relevância enquanto temática primordial das pesquisas em Comunicação, amplamente atendidas pelo Programa de Pós-Graduação da UFPE em estreita conexão com fóruns prestigiados como a própria Compós, a Socine e a Intercom, entre outros.

Da publicidade à canção popular, da midiaticização do esporte ao cinema, do videoclipe aos games digitais, os artigos aqui publicados representam a amplitude não somente dos temas, mas também de abordagens teóricas e metodológicas aplicadas aos estudos das várias formas de entretenimento de nosso cotidiano. Esperamos, nesta edição, colaborar com o debate amplamente disseminado sobre o entretenimento contemporâneo, tendo como eixo central seus processos de midiaticização e circulação na sociedade.

Boa leitura!

Os editores