



UNIVERSIDADE FEDERAL DO CEARÁ
CENTRO DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM PSICOLOGIA

LUISA MARIA FREIRE MIRANDA

DESAFIOS PERIGOSOS DO *YOUTUBE*: CONSIDERAÇÕES SOBRE O RISCO
TRANSFORMADO EM ESPETÁCULO

FORTALEZA

2020

LUISA MARIA FREIRE MIRANDA

**DESAFIOS PERIGOSOS DO *YOUTUBE*: CONSIDERAÇÕES SOBRE O RISCO
TRANSFORMADO EM ESPETÁCULO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Psicologia.
Área de concentração: Psicologia.

Orientadora: Prof. Dra. Luciana Lobo Miranda.

FORTALEZA

2020

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação
Universidade Federal do Ceará
Biblioteca Universitária

Gerada automaticamente pelo módulo Catalog, mediante os dados fornecidos pelo(a) autor(a)

M644d Miranda, Luisa Maria Freire.
DESAFIOS PERIGOSOS DO YOUTUBE : CONSIDERAÇÕES SOBRE O RISCO TRANSFORMADO
EM ESPETÁCULO / Luisa Maria Freire Miranda. – 2020.
174 f. : il. color.

Dissertação (mestrado) – Universidade Federal do Ceará, Centro de Humanidades, Programa de Pós-
Graduação em Psicologia, Fortaleza, 2020.
Orientação: Prof. Dr. Luciana Lobo Miranda.

1. Risco-espetáculo. 2. Desafios do Youtube. 3. Brincadeiras Perigosas. 4. Mídias Digitais. I. Título.
CDD 150

LUISA MARIA FREIRE MIRANDA

**DESAFIOS PERIGOSOS DO *YOUTUBE*: CONSIDERAÇÕES SOBRE O RISCO
TRANSFORMADO EM ESPETÁCULO**

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará, como requisito parcial à obtenção do título de mestre em Psicologia.
Área de concentração: Psicologia.

Aprovada em: ___/___/_____.

BANCA EXAMINADORA

Profa. Dra. Luciana Lobo Miranda (orientadora)
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Idilva Maria Pires Germano
Universidade Federal do Ceará (UFC)

Profa. Dra. Inês Vitorino Sampaio
Universidade Federal do Ceará (UFC)

AGRADECIMENTOS

A Deus, meu Senhor Jesus, que me deu a oportunidade de contribuir com o pouco do meu conhecimento e me capacitou a percorrer esse caminho com resiliência e determinação.

À toda minha família, em especial: Salete, Antônio Bento, Lígia, Phelype, Mira e Francisca, que sempre acreditaram em mim muito mais do que eu mesma acreditei.

Ao Phelype pelo carinho e pela paciência por estar na linha de frente, lidando com todos sentimentos que vivenciei ao longo da minha pesquisa.

À minha irmã Ligia, minha melhor e mais fiel amiga, obrigada por vibrar comigo pelas minhas conquistas e chorar comigo as minhas tristezas, em breve estaremos celebrando juntas a sua vitória.

Aos amigos e amigas do projeto de pesquisa "É da nossa escola que falamos", por me acolherem com carinho e fazerem das minhas quartas-feiras momentos de aprendizado e de alegria. Em especial, ao meu amigo doutorando Tadeu Lucas, por ter um coração maior que ele e estar sempre disponível a ajudar.

Ao corpo docente do Programa de Pós-graduação em Psicologia da UFC, pelos ensinamentos e pelo privilégio de conviver e aprender com vocês.

Ao Demétrio e Heloísa Jereissati, à Fabiana Vasconcelos e à Débora por todos os aprendizados que construí ao escutá-los e por desempenharem um belíssimo e necessário trabalho de conscientização acerca das brincadeiras perigosas e do uso das novas tecnologias através do Instituto DimiCuida.

Às professoras da minha banca, por quem tenho imensa admiração, Inês Vitorino e Idilva Germano, que além dos saberes compartilhados comigo, me acolheram com carinho no momento de dificuldade.

À professora Luciana, nossa amada Lú, um ser humano maravilhoso, por quem a admiração extrapola a esfera acadêmica, meu eterno agradecimento por ter abraçado comigo o desafio desta pesquisa, por ter me ensinado tanto e por todo carinho e paciência ao longo desses anos.

À CAPES, por ter tornado essa pesquisa possível.

À leitora/ao leitor, por se interessar nesta pesquisa.

RESUMO

A evolução das tecnologias da informação e comunicação (TICS) e a crescente popularização das mídias digitais têm gerado profundas transformações na maneira como as pessoas se relacionam e decidem se enunciar na contemporaneidade. Neste contexto, o *youtube* se apresenta como um emblemático dispositivo de exposição de conteúdos online através do compartilhamento de vídeos produzidos por seus próprios usuários. Em meio a uma infinidade de vídeos hospedados por esta plataforma, estão os desafios do *Youtube* (DY) - vídeos, em sua maioria caseiros, que trazem como proposta central o registro de uma prática intitulada como “desafio”. Alguns dos DY propõem a realização de uma forma de brincadeira perigosa, consistindo em atividades que, apesar do seu caráter lúdico e de entretenimento, podem resultar em riscos à saúde ou mesmo levar à morte de seus praticantes. Sendo estes, em sua maioria, crianças e adolescentes. Diante disto, o trabalho em tela tem por objetivo problematizar os DY como materialidade de uma modalidade de risco que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição online de práticas de risco como forma de entretenimento. Interrogamos, com isso, se o conceito de risco-espetáculo apresentado por Spink (2002) se configura um caminho possível para se pensar a forma de risco presente nessas produções. No que concerne à dimensão teórico-metodológica utilizada, lançamos mão da Análise do discurso foucaultiana, bem como de autores como Fischer, Spink, Hall, Miranda, Sampaio, Sibilía que embasamento de nossas discussões. O material de nossa análise é composto por cinco desafios: do desmaio; da canela; do fogo; do desodorante e da camisinha, que estão presentes, cada um deles, em dois vídeos - um que apresentou o maior número de visualizações na data pesquisada e outro que apresentou a menor quantidade de visualizações - totalizando a quantidade de 10 vídeos analisado. Além disso, os 20 comentários mais recentes de cada vídeo foram apresentados no sentido de visibilizar a forma de interação dos internautas com os criadores dos vídeos. A investigação dos materiais elencados foi feita com base nos aspectos formais e estruturais das gravações, bem como nos seus comentários, que serviram de categorias de análise dos desafios do *youtube*. Através deles, concluímos que os vídeos apresentam características comuns ao campo enunciativo do risco-espetáculo, tais como: a forma de diálogo com os espectadores semelhante ao formato televisivo; a explanação do passo-a-passo para realização dos desafios; a qualificação da prática como algo que apresente risco, mas também que é fonte de diversão; o pedido por curtidas e compartilhamentos do vídeo. Assim, o risco presente nessas práticas se articula em torno de alguns aspectos como: a busca por

visibilidades (online) e formas de entretenimento que se dão através de um corpo colocado em sofrimento e sob risco iminente de mutilação, ocasionando, em virtude disso, mortes e acidentes.

Palavras-chave: Risco-espetáculo. Desafios do *youtube*. Brincadeiras Perigosas. Mídias Digitais.

ABSTRACT

The evolution of the information and communication technologies (ICT) and the growing popularization of digital media have generated profound changes in the way people relate and decide to enunciate themselves in the contemporary world. In this context, YouTube is considered as an emblematic device for displaying online content by sharing videos produced by its own users. Amid an infinity of videos hosted by this platform, there are the Youtube challenges (YC) - videos, mostly homemade, that bring as a central proposal the registration of a practice called “challenge”. Some of the YC propose the execution of a kind of dangerous play, consisting of activities that, despite their playful and entertaining character, can result in health risks or even lead to the death of their practitioners, who are mostly children and adolescents. This research aims to problematize YC as materiality of a risk modality that, among other elements, brings as corollary modes of enunciation guided by the online exposure of risk practices as a form of entertainment. We therefore questioned whether the concept of risk-spectacle presented by Spink (2012) is a possible way to think about the form of risk present in these productions. Regarding the theoretical-methodological dimension used, we choose the Foucault's Analysis of discourse, as well as authors such as Fischer, Spink, Hall, Miranda, Sampaio, Sibilia, which underpinned our discussions. The material in our analysis consisted of five challenges: fainting challenge; cinnamon challenge; challenge fire; aerosol challenge and condom challenge, which are presented, each of them, in two videos - one with the highest number of views on the surveyed date and the other with the lowest number of views - totaling the number of 10 videos analyzed. In addition, the 20 most recent comments of each video were presented in order to make visible how Internet users interact with the videos creators. The investigation of the listed materials was made based on the formal and structural aspects of the recordings, as well as on their comments, which served as categories for analyzing the challenges of youtube. Through them, we conclude that the videos presented characteristics related to the risk-spectacle enunciative field, such as: the form of dialogue with viewers similar to the television format; the explanation of the step-by-step to carry out the challenges; the qualification of the practice as something that presents risk, but also that is a source of fun; the request for likes and shares of the video. Thus, the risk presented in these practices is articulated around some aspects such as: the search for visibility (online) and forms of entertainment that occur through a body placed in suffering and under imminent risk of mutilation, causing, as a result, deaths and accidents.

Keywords: Risk-spectacle. YouTube challenges. Dangerous Play. Digital Media.

LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1 – O youtuber do canal “Videos antigos da Stongstar” apresenta o desafio que será cumprido.....	71
Figura 2 – dois garotos do canal “Videos antigos da Stongstar” realizam o desafio do desmaio.....	72
Figura 3 - A ordem dos participantes se inverte na realização do desafio do desmaio.....	73
Figura 4 – Comentários do vídeo do canal da “Videos antigos da Stongstar” (do 1 ao 4).....	74
Figura 5 – Comentários do vídeo do canal da “Videos antigos da Stongstar” (do 5 ao 12).....	74
Figura 6 – Comentários do vídeo do canal da “Videos antigos da Stongstar” (do 13 ao 20).....	75
Figura 7 – Jonas Chaxim apresenta o desafio que irá realizar.....	76
Figura 8 – Jonas Chaxim tem seu peito pressionado contra a parede por outro garoto.....	77
Figura 9 – Jonas Chaxim cai desacordado.....	77
Figura 10 – Comentários na página do vídeo de Jonas Chaxim.....	78
Figura 11 – Aviso de Zoio sobre a restrição aplicada em seu vídeo pela plataforma do <i>Youtube</i>	80
Figura 12 – Zoio apresenta o desafio do fogo e depois faz explica as razões que levaram ao <i>youtube</i> censurar seu vídeo.....	81
Figura 13 – Zoio apresenta no próprio vídeo censurada outras alternativas para internautas que desejam assistir o vídeo original do desafio do fogo na íntegra.....	82
Figura 14 – Aviso em inglês que alerta sobre os riscos das atividades que serão apresentadas no vídeo.....	83
Figura 15 – Com o álcool na mão, Zoio anuncia o desafio que irá realizar.....	84
Figura 16 – Quando as chamas se acendem, a imagem fica desfocada.....	85
Figura 17 – Zoio afirma que acabou de realizar o desafio mais “hardcore” do <i>youtube</i>	85
Figura 18 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 1 ao 4).....	86
Figura 19 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 4 ao 12).....	87
Figura 20 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 13 ao 20).....	87
Figura 21 – Aviso em inglês contendo mensagem de alerta no vídeo do canal de <i>Ze_Douguinha</i>	89
Figura 22 – Um dos rapazes do canal <i>Ze_Douguinha</i> molha o corpo do colega com líquido inflamável para realização do desafio do fogo.....	90

Figura 23 – Um dos <i>youtubers</i> do canal Ze_Douguinha pula no rio com o corpo em chamas.....	91
Figura 24 – Marca de queimadura na orelha como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha.....	92
Figura 25 – Marca de queimadura nas costas como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha.....	92
Figura 26 – Marca de queimadura no ombro e pescoço como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha.....	93
Figura 27 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 1 ao 4).....	94
Figura 28 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 5 ao 7).....	94
Figura 29 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 8 ao 13).....	95
Figura 30 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 14 ao 15).....	95
Figura 31 – Publicação feita por Jamie Prescott contendo fotos do braço de sua filha alertando aos pais sobre os riscos do desafio do desodorante.	97
Figura 32 – A garota do canal Rá Ongaro filma a si mesmo e explica o desafio do desodorante que irá realizar junto a outra garota.....	99
Figura 33 – A garota do canal Rá Ongaro aplica o desodorante aerosol na boca da outra menina.....	100
Figura 34 – Uma das jovens do canal Rá Ongaro se despede dos espectadores do vídeo mandando um beijo.....	101
Figura 35 – Um dos garotos do canal “o que falta?” filma a si mesmo e anuncia os desafios que serão realizados.....	102
Figura 36 – Um dos <i>youtubers</i> do canal “o que falta?” aplica o desodorante aerosol em sua própria boca enquanto o outro o filma.....	103
Figura 37 – Enquanto segura uma arma de brinquedo, um dos meninos do canal “o que falta?” encerra o vídeo pedindo likes e compartilhamentos.....	104
Figura 38 – Os garotos do canal “Irmãos Rocha” apresentam o desafio que irão realizar.....	106
Figura 39 – Dois cronômetros aparecem na tela durante o desafio para contar o tempo que cada <i>youtuber</i> consegue ficar com a canela na boca.....	107
Figura 40 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (1 ao 3).....	108
Figura 41 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (4 ao 9).....	108
Figura 42 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (10 ao 15).....	109
Figura 43 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (16 ao 21).....	109

Figura 44 – Uma das garotas do canal Bia e Laura apresenta o desafio que irá realizar sozinha.....	110
Figura 45 – Os rapazes dos canais “Piologo” e “Insanos” encontram-se sentados à mesa onde transcorre o desafio da camisinha.....	113
Figura 46 – Ricardo é o primeiro a realizar o desafio da camisinha.....	114
Figura 47 – Desafiados pelos irmãos do canal Piologo, um dos rapazes do canal Insanos inicia o desafio da camisinha.....	115
Figura 48 – Comentários na página do canal Piologo (de 1 a 4)	116
Figura 49 – Comentários na página do canal Piologo (de 5 a 12).....	116
Figura 50 – Comentários na página do canal Piologo (de 13 a 20).....	117
Figura 51 – O vídeo já inicia com Gabriel realizando o desafio da camisinha.....	118
Figura 52 – Gabriel finaliza o desafio da camisinha, retirando-a pela boca.....	118
Figura 53 – Cenário do vídeo dos “Irmãos Rocha” feito com animação digital.....	128
Figura 54 – “BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!”.....	143
Figura 55 – Descrição do vídeo e comentário do internauta Roger Gabriel.....	144
Figura 56 – Descrição do vídeo de Jonas Chaxim.....	145
Figura 57 – Aviso em inglês no desafio do fogo realizado por Zoio.....	146
Figura 58 – Aviso em inglês no vídeo de Ze_douguinha.....	147
Figura 59 – Aviso no vídeo dos “Irmãos Piologo”.....	147
Figura 60 – Zoio explica ao público o motivo da remoção da cena e pede desculpas.....	149
Figura 61 – Conselho dado por Rodrigo Piologo.....	150

LISTA DE TABELAS

Tabela 01 – Reportagens sobre desafios perigosos do <i>youtube</i>	63
Tabela 02 – Dados gerais sobre dos vídeos de desafios pesquisados.....	69
Tabela 03 – Categorias de análise dos vídeos de desafios.....	129

SUMÁRIO

1. INTRODUÇÃO	15
1.1 Um desafio chamado pesquisar	27
2. MÍDIAS DIGITAIS E MODOS DE SUBJETIVAÇÃO: NOVOS E VELHOS ESPAÇOS DE CONSTRUÇÃO SUBJETIVA	33
2.1 Entre a tela da TV e o Youtube: as continuidades e descontinuidades no contexto das mídias	38
3. ALGUMAS PISTAS HISTÓRICAS SOBRE O RISCO	44
3.1 Risco e mídia na produção subjetiva de crianças e adolescentes	51
4. DO ROTEIRO AO RELATO DO PERCURSO: CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS DA PESQUISA	58
4.1 (Des)caminhos metodológicos: entre obstáculos, desvios e novas direções	62
4.2 Brincadeiras de risco na <i>Internet</i>: mapeando alguns desafios perigosos do <i>Youtube</i>	67
4.2.1 <i>Desafio do desmaio</i>	69
4.2.2 <i>Desafio do fogo</i>	78
4.2.3 <i>Desafio do desodorante</i>	96
4.2.4 <i>Desafio da Canela</i>	104
4.2.5 <i>Desafio da Camisinha</i>	111
5. SUBJETIVIDADE, RISCO E YOUTUBE: NOVOS MODOS DE GOVERNAMENTALIDADE NA ERA DIGITAL	120
5.1 Radiografando os vídeos de desafios do <i>youtube</i>: um <i>script</i> que se repete	126
5.2 O modo <i>Hardcore</i>: o risco em alta intensidade	134
5.3 “(Não) tentem fazer isso em casa”	143
5.4 O engendramento do risco-espetáculo e novos modos de governamentalidade juvenil na era digital	154
6. CONSIDERAÇÕES FINAIS	161
REFERÊNCIAS	169

1. INTRODUÇÃO

O contínuo avanço das novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) têm gerado profundas transformações na sociedade, redimensionando o modo como as pessoas se relacionam e, é no bojo delas, que o ciberespaço - “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores” (LÉVY, 1999, p. 93) - se apresenta como *locus* de desdobramento de novas formas de ser, pensar, se expressar e se comportar. Em razão disso, o mundo virtual engendrado pelas mídias digitais se constitui, para além de sua função tecnológica, um privilegiado território existencial na contemporaneidade (STENGEL; MINEIRO, 2017, p.136).

Antes mesmo do advento da era digital, as mídias, como a televisão, o cinema e o rádio, já eram consideradas importantes lugares de produção de sentidos na sociedade, sendo apreendidas como um inegável instrumento de socialização (ANDI, 2010). Segundo Fischer (2002), além de entreter e informar, elas educavam as pessoas, ensinando-lhes modos de ser e estar no mundo, atuando como um "dispositivo pedagógico" de seu tempo (FISCHER, 2002, p. 158). Isto é afirmar que as mídias não produzem apenas textos e imagens, mas significações, saberes e práticas que incidem na relação do sujeito consigo e com o seu entorno (MIRANDA, 2015).

À época do surgimento da *Internet*, em meados da década de 70, seu uso era predominantemente direcionado para fins militares e científicos. Foi, então, na virada do século, com o desenvolvimento de tecnologias de banda larga e *internet* sem fio, bem como com a multiplicação dos dispositivos portáteis e multifuncionais, combinada à criação de plataformas colaborativas - *wikipedia* (2001); *myspace* (2003); *facebook* (2004) *youtube* (2005) - que houve a expansão e a diversificação da utilização da *internet* resultando no exponencial crescimento de informações circulantes em meio virtual (PONTE, 2017, p.35). É assim que, na esteira da revolução *web 2.0*, - quando os usuários de *Internet* são convocados a se tornarem colaboradores na produção de dados *online* - que as tecnologias de mídias digitais começam a fazer parte do cotidiano das pessoas de forma cada vez mais intensa. Dentre outros desdobramentos, este fenômeno marca uma crescente superação dos sistemas fundados no princípio *broadcasting*, nos quais os conteúdos que eram produzidos e apresentados através dos meios de comunicação de massa como a televisão e o rádio partiam de poucos - a exemplo das principais emissoras - para muitos - o público em geral (LÉVY, 1999; SHIRKY, 2011).

Ao passo que os meios de comunicação de radiodifusão deixam, gradativamente, de ser os únicos canais a desempenharem a função de informar e entreter, a *Internet* se torna uma das principais fontes de informações sobre o mundo, sendo, paralelamente, um dispositivo multifuncional e multifacetado que permite que as pessoas interajam, se comuniquem, trabalhem, aprendam, se entretenham, compartilhem e conheçam toda sorte de conteúdos encurtando (ou mesmo elidindo) as barreiras temporais e geográficas. É desse modo que a audiência habituada a consumir conteúdos produzidos por uma limitada quantidade de emissoras de rádio e de TV encontra na *Internet* a possibilidade de dar visibilidade às suas próprias narrativas e ver sua imagem exibida na tela do computador.

É neste contexto de transformações no âmbito das possibilidades de interação e de exposição *online* de elementos da vida de pessoas comuns, que podemos perceber uma crescente incitação à exposição da intimidade. Assim, a exposição de si e dos meandros da vida privada e o conseqüente borramento das fronteiras que dividem a dimensão pública da privada têm se tornado um indiscutível signo do tempo presente. Ao prescindir de refinados recursos e habilidades técnicas, os conteúdos *online* podem ser criados por qualquer pessoa em posse de um dispositivo eletrônico conectado à *Internet*. A artesanidade desse processo permite que pessoas comuns encontrem seu lugar de expressão e visibilidade e façam dos mais singelos acontecimentos do seu cotidiano cenas de seu espetáculo, reivindicando para si algo de um espaço outrora ocupado pelas celebridades da TV ou do cinema (MENEGON, 2013; SIBILIA, 2008).

Diante desta racionalidade de hipervisibilidade cuja *Internet* se faz palco, o público infanto-juvenil se apresenta, inegavelmente, como um dos principais produtores e consumidores dos mais diversos conteúdos que são lançados à rede mundial de computadores. Essa afirmação se corrobora nos dados finais de uma pesquisa realizada pela Unicef em 2015 e 2016 acerca dos acessos e usos das tecnologias digitais de usuários de países de vários continentes que estimou que cerca de um terço dos utilizadores da *internet* de todo o mundo - algo em torno de um bilhão de pessoas - teria menos de 18 anos (PONTE, 2017, p. 37).

De acordo com a TIC *KIDS Online* Brasil (2017), calcula-se que, em 2016, 82% das crianças entre 9 e 17 anos no Brasil eram usuários da *Internet*. Esse valor corresponde a 24,3 milhões de indivíduos dessa faixa etária conectados à rede. Dentre eles, 69% acessam a *Internet* mais de uma vez ao dia e 91% (em torno de 22 milhões) o fazem de um aparelho celular. Resguardadas as diferenças relativas aos perfis socioeconômicos e geográficos (áreas

urbanas e rurais) destes usuários que podem ser encontrados em uma análise mais detida dos dados desta pesquisa, é indiscutível a presença do público mais jovem no ambiente virtual.

No universo digital, o *youtube*, plataforma criada em 2005 que permite o compartilhamento e a visualização de vídeos, tem sido considerada a nova televisão das crianças e dos adolescentes (CUNHA, 2017). E, embora a plataforma seja voltada para usuários maiores de idade, o público infanto-juvenil constitui uma parcela bastante significativa dos produtores e consumidores de conteúdos audiovisuais *online* ali disponíveis.

De acordo com Monteiro, Marôpo e Sampaio (2019), o sítio Statista¹ (2017) apresentou dados que mostravam que o Brasil era o segundo país em consumo do *Youtube* e que, dentre os 100 canais mais populares do país, 48 tinham conteúdos voltados para crianças (0-12 anos) sinalizando a expressiva presença dos internautas mais novos neste cenário.

Nos últimos anos, tem sido vista neste sítio a popularização de vídeos cunhados como “desafios do *youtube*” ou sua versão em inglês “*youtube challenges*”. Alguns sítios estrangeiros afirmam que este tipo de conteúdo começou a circular na *Internet* há bem mais tempo, desde meados de 2005. Um deles² cita o desafio da camisinha como sendo um dos primeiros a serem publicados na plataforma, outro relembra as primeiras filmagens das experiências feitas ao ingerir uma colher cheia de canela em pó sem ajuda de líquido (desafio da canela)³.

Os desafios do *youtube*, que consistem no objeto de nossa pesquisa, podem ser descritos como atividades ou brincadeiras iniciadas deliberadamente ou a partir do convite ou “intimação” de amigos ou usuários do sítio, sendo realizadas com o intuito de provar que se é capaz de fazer algo ou de cumprir uma missão, mostrando-se resistente, em muitos casos, à dor ou ao desconforto físico ocasionado pela prática. Bem como outros conteúdos que circulam nesta rede social, tais práticas são filmadas e disponibilizadas no *youtube*, onde podem alcançar popularidade por meio das visualizações e curtidas de seus espectadores.

É importante destacar que a quantidade de visualizações de um vídeo no *youtube* é considerada um marcador de popularidade e sucesso na plataforma e uma forma de interação do público. Com isso, vídeos muito assistidos se tornam espaços amplamente utilizados para fins publicitários o que leva a uma lógica de monetarização de tais publicações. Em outras

¹ Disponível em: <https://www.statista.com/topics/2019/youtube/>

² Disponível em: https://abcnews.go.com/ABC_Univision/Entertainment/condom-challenge-videos-youtube-bad-idea/story?id=18977460

³ Disponível em: https://web.archive.org/web/20060425081040/http://sportsillustrated.cnn.com/2005/writers/matthew_waxman/08/25/daily.blog/

palavras, um grande número de visualizações gera receita ao produtor do vídeo que tem propagandas acopladas às suas publicações. Além do ganho financeiro com a criação de conteúdos audiovisuais para a plataforma, o protagonista destes vídeos pode alcançar a fama, sendo alçado ao rol de celebridades da *internet*.

No cenário nacional, dois canais de *youtubers* bastante populares por realizar desafios arriscados frente à câmera são o La Fenix⁴, canal criado por dois rapazes, e o Zoio⁵, criado por Everson Henrique de Oliveira. De acordo com Antunes, Gutmann e Maia (2019), Zoio é um dos *youtubers* mais famosos a realizar desafios e, atualmente, é um dos 100 *influencers* mais vistos no mundo. Segundo os autores, os desafios sobre os quais nos debruçamos neste trabalho são feitos por *youtubers* “cujas disputas por visibilidades se constituem pela exposição do corpo ao perigo, ao bizarro, ao constrangedor” (ANTUNES; GUTMANN; MAIA, 2019, p.108).

O número sempre crescente de vídeos de desafios publicados na plataforma (d)enuncia a potência com que tal fenômeno se difunde e é replicado, especialmente pelo público infanto-juvenil⁶, constituindo-se um modo de enunciação possível para adolescentes e crianças da atualidade que decidem se expor no ciberespaço.

A despeito de seu caráter de entretenimento, afinal estes vídeos captam uma imensa plateia no *youtube*, havendo, inclusive, *youtubers* que ganham dinheiro com essas produções, muitos desses desafios podem ser enquadrados na categoria das chamadas brincadeiras perigosas ou jogos perigosos. Elas podem ser definidas como práticas que são percebidas por quem as realiza como diversão e uma forma de entretenimento, mas ignoradas quanto ao seu risco potencial, podendo levar a significativos danos à saúde e até mesmo à morte.

Segundo Romano (2009), o termo “jogos perigosos” surgiu na década de 90 para definir dois tipos de práticas: os jogos de agressão e os jogos de asfixia ou não-oxigenação. De acordo com a autora, alguns destes comportamentos que buscam experimentar riscos são próprios de determinada fase da vida, a adolescência, muitas vezes marcada pela impulsividade e pelo desejo de explorar novas possibilidades. Outras variações desse

⁴ Dupla de *youtubers* conhecida por compartilhar vídeos de desafios e outros temas. O canal foi criado em agosto de 2010 e conta com 3.615.082 de usuários inscritos no dia 28 de janeiro de 2019. Endereço da página: <https://www.youtube.com/user/lafenixtv/about>

⁵ De modo similar ao grupo La Fenix, Everson está à frente de seu canal do *youtube* que conta com 10.643.247 de usuários inscritos (no dia 28/01/2019) e foi criado em março de 2009. Seus vídeos mais visualizados são os que exibem os desafios realizados por ele. Endereço da página: <https://www.youtube.com/user/djzoi0/about>

⁶ Boa parte dos *youtubers* que produzem vídeos de desafios perigosos são maiores de 18 ou anos ou já são adultos. Alguns deles, como os rapazes dos canais do La Fênix, Everson Zoio e Irmãos Piologo já passaram dos 25 anos.

comportamento são apreendidas por Le Breton como uma passagem ao ato, uma vez que consistem em práticas de violência contra si e contra seus pares, momento no qual “a ação substitui a verbalização impossível” e “a dificuldade de pensar o acontecimento faz com que o corpo tome a dianteira” (LE BRETON, 2009, p. 44). Nesse sentido, a tendência ao engajamento de jovens em atividades de risco é pensada pelo autor enquanto uma experiência sensorial que se direciona em busca dos limites de sua existência.

Por volta dos anos 2000, casos de jogos da asfíxia se tornaram populares nos EUA e na França e alguns óbitos decorrentes dessa prática começaram a ser reportados pela mídia. A respeito dessa atividade, os autores trazem a seguinte definição:

Os ‘jogos de asfíxia’ ou de não oxigenação são comportamentos de risco autoinfligidos individual ou coletivamente, por crianças ou adolescentes, por meio do uso de técnicas de apneia, de estrangulação ou de compressão a fim de obter um breve estado de euforia, podendo conduzir a um desmaio voluntário ou acidental, às vezes letal (GUILHERI; ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 869).

Guilheri, Andronikof e Yazigi (2017) inserem os desafios da *internet* nas categorias das brincadeiras perigosas, ainda que, em seu artigo, os autores abordem com mais minúcia um tipo mais específico deles - os jogos de não oxigenação, ou seja, aqueles que levam à interrupção da passagem do ar para os pulmões.

De acordo com estes autores, as "brincadeiras perigosas" abarcam três categorias de práticas, a saber: os jogos de não oxigenação, os jogos de agressão física e os jogos de desafios. Apesar de distintos, estes jogos são considerados semelhantes no que tange ao risco implicado em sua realização. É importante pontuar que, ainda que se confundam, essas categorias se distinguem entre si, uma vez que nem todo jogo de oxigenação é um jogo de desafio, nem todo jogo de desafio envolve um jogo de agressão física e assim por diante. Existe uma imensa gama de desafios na *internet*, em especial no *YouTube*, que não estão associados a qualquer tipo de brincadeira perigosa.

Através de uma revisão de literatura, Guilheri, Andronikof e Yazigi (2017) investigam as origens dos jogos de desmaio⁷ e suas transformações ao longo dos anos e concluem que os jogos de não oxigenação, especificamente, não são recentes, podendo ser datados da época da Antiguidade, quando filósofos gregos se utilizavam da síncope para alcançar um estado de transe. Outras referências a essas práticas foram encontradas na década

⁷ Diversas nomenclaturas são utilizadas para fazer menção aos jogos de não oxigenação. Algumas delas são: jogo ou brincadeira do desmaio; jogo da asfíxia; brincadeira de parar de respirar dentre outras. Da mesma forma, outros idiomas como o inglês e o francês possuem uma grande variedade de nomes dados a essa mesma prática.

de 50 na França e na Inglaterra, sinalizando a prática da não oxigenação dentro de um contexto sexual, a partir da hipoxifilia.

Poucos artigos brasileiros e mesmo internacionais puderam ser encontrados a respeito desse tema específico quando usados os termos “*YouTube challenges*”/desafios do *YouTube* nas ferramentas de busca de sítios de artigos científicos. Entretanto, algumas revistas norte americanas de caráter médico já apresentam alguns estudos abordando casos de acidentes decorrentes da prática de desafios do *youtube*. Dois exemplos são os artigos de Grant-Alfieri, Schaechter e Lipshultz (2013) e de Avery *et. al.* (2015). Além de abordarem os aspectos físicos do dano causado por dois tipos diferentes de *YouTube challenges* (*Cinnamon Challenge*⁸ e *Fire Challenge*⁹), ambos trazem alguns dados estatísticos sobre essas atividades que, segundo eles, se mostraram crescentes nos Estados Unidos no período de suas pesquisas. Os autores fazem uma espécie de alerta para os perigos dessas práticas, discutindo, ainda que de forma incipiente, o papel da plataforma do *YouTube* enquanto palco para exposição e difusão de comportamentos de risco para a juventude na contemporaneidade.

A respeito da escassez de literatura que proponham debates mais profundos e contextualizados sobre essa temática, os autores Antunes, Gutmann e Maia (2019) comentam: "A exposição de desafios em vídeos se multiplica no *youtube*, mas tem provocado ainda pouco debate, considerando acontecimentos relacionados a essas produções que chamam atenção pelo elevado risco e, por vezes, consequências trágicas." Para exemplificar esta afirmação, os autores rememoram dois casos em que pessoas vieram a óbito em decorrência da prática dos desafios do *youtube*, pontuando que a abordagem da mídia acerca desses tristes acontecimentos se limitou a falar dos riscos da "imitação" dos desafios e dos aspectos ligados à saúde envolvidos nestes incidentes através de entrevistas com médicos, como lemos a seguir:

[...] no Brasil, repercutiu bastante na mídia a morte de Adrielly Gonçalves, de sete anos, em São Bernardo do Campo, em São Paulo, em 3 de fevereiro de 2018, após inalar desodorante aerosol, seguindo os passos de outro youtuber. Mas a cobertura limitou-se a abordar o risco da “imitação”, recorrendo à opinião de médicos acerca dos efeitos do ácido clorídrico presente no produto sobre o corpo. As reportagens mantiveram-se bem distantes do debate sobre aspectos políticos, econômicos, sociais e éticos implicados na complexidade das relações forjadas na construção e atualização das identidades nesse entorno tecnocomunicativo (ANTUNES, GUTMANN e MAIA, 2019, p.108).

⁸ Traduzido para o português: desafio da canela. Seu modo de realização já fora explicado neste trabalho.

⁹ Traduzido para o português: desafio do fogo. Este desafio é explicado por Avery e colegas da seguinte forma: "In the 'fire challenge,' a participant douses his or herself in a household accelerant such as isopropyl alcohol or acetone, sets him or herself ablaze. Next, the participant attempts to extinguish the flames before serious burns are incurred. Participants are filmed in the act which is then posted online. Successfully completing the fire challenge typically involves the use of a bathroom shower or swimming pool to extinguish the flames" (AVERY *et al.*, 2016, p. 161).

Autores como, Defenderfer, Austin e Davies (2015) e Guilheri, Andronikof e Yazigi (2016) consideram que crianças e adolescentes – público que mais protagoniza vídeos de desafios no *youtube* - que assumem o risco ao participar desse tipo de “brincadeira” não o fazem porque desejam morrer ou sofrer algum tipo de seqüela. Em muitos casos, os perigos implicados são ignorados ou subestimados em virtude do desejo de testar limites e experimentar diferentes sensações, que são ao mesmo tempo físicas e subjetivas, a exemplo da euforia provocada pela interrupção da oxigenação do cérebro como é o caso do jogo de desmaio¹⁰. Não obstante, a pressão dos pares e a busca por testar limites, combinadas a uma ilusória percepção de onipotência – próprias da fase da adolescência – poderiam nos auxiliar no mapeamento de possíveis razões pelas quais as brincadeiras perigosas alcançam substancial popularidade entre pessoas desse grupo etário.

Embora os casos de óbito e de acidentes decorridos de brincadeiras perigosas como o jogo do desmaio se mostrem crescentes, uma variada gama de brincadeiras perigosas pode ser vistas em sítios na *Internet*, principalmente, através dos vídeos desafios do *youtube*. Apesar de serem, em sua maioria, vídeos caseiros, boa parte deles mostra com clareza a realização do desafio, permitindo que o público veja com riqueza de detalhes todos os passos para a execução da prática.

Como maneira de ilustrar, alguns exemplos dos riscos presentes em desafios do *youtube* podem ser citados¹¹: desafio/jogo do desmaio - risco de morte por asfixia ou lesão cerebral com possíveis seqüelas como perda da visão e da motricidade; desafio da camisinha (aspirar pelo nariz e retirar pela boca) – risco de sufocamento e morte; desafio do fogo – risco de queimaduras com seqüelas irreversíveis e morte; desafio do desodorante – na “modalidade “inalação – risco de morte por asfixia ou lesão da boca e garganta por congelamento e na modalidade na qual o aerossol é aplicado o maior tempo possível na pele, há risco de queimaduras (também pelo congelamento causado produto); desafio da canela – risco de lesão do trato gástrico e sufocamento; desafio do gelo e sal – risco de queimaduras na pele; desafio da cola *super bonder* (colar a boca com a cola) – risco de sufocamento e lesões nos lábios.

¹⁰ A respeito destas sensações experimentadas pela prática de jogos de não oxigenação bastante comuns em nossa cultura desde a infância, os autores explicam Estas atividades de asfixia são praticadas com o objetivo de vivenciar sensações eufóricas e fugazes derivadas da hipóxia (diminuição da concentração de oxigênio no sangue), tais como alucinações visuais e/ou auditivas, sinestésias corpóreas (sensação de flutuar, de cair), sendo um ‘sismo sensorial’ por causa dos efeitos decorrentes da perda de consciência provocada pelo desmaio” (GUILHERI; ANDRONIKOF; YAZIGI, 2016, p. 869).

¹¹ Alguns deles serão melhor detalhados mais adiante nos capítulos seguintes.

Sabemos que as brincadeiras perigosas não são inauguradas com o surgimento da era digital tampouco resultam da invenção dos desafios do *youtube*, mas é incontestável que a sua propagação e diversificação têm tomado novos contornos ao se inserir no ciberespaço. Os vídeos que mostram a realização de tais práticas podem ser encontrados sem significativas formas de impedimento do sítio. Isto quer dizer que crianças e jovens acessam livremente estes vídeos e, após assistirem ao vídeo do desafio, muitas delas podem decidir repetir a prática frente às câmeras com o objetivo de expô-la na *Internet*. Nesse sentido, a lógica de participação e colaboração do ciberespaço também parece operar, pois eles deixam de ser plateia para se tornarem protagonistas dessas produções, gerando, com isso, um ciclo contínuo de produção e reprodução destas práticas. Com isso, buscamos neste trabalho elaborar uma discussão a respeito dos efeitos subjetivos desse fenômeno que, dentre outros aspectos, apontam para formas de enunciação que se dão na dobra entre risco e espetáculo, ao serem capturadas como conteúdos *online* de entretenimento para uma audiência formada em especialmente por jovens e crianças.

Não obstante, quando refletimos acerca das transformações que vêm ocorrendo no âmbito das relações humanas na atualidade não as consideramos como resultantes de uma simples relação de causa e efeito entre estas e os avanços das tecnologias digitais. Essa perspectiva nos faria recair em uma visão simplista acerca de um fenômeno que deve ser interrogado não como um dado, mas enquanto aquilo que Foucault nomeou de acontecimento. Essa forma de “acontecimento” não consiste na descrição de um fato histórico que é narrado de maneira linear e contínua, mas é algo que, para além do fato, se apresenta nas descontinuidades da História e se trata da “irrupção de uma singularidade única e aguda, no lugar e no momento de sua produção” (CARDOSO, 1995, p.55).

Portanto, encarar tais fenômenos como um acontecimento é assumir uma postura de estranhamento e interrogação diante daquilo que ainda está em curso e, por isso, segue produzindo efeitos. Assim, problematizamos a forma como as pessoas passaram a se apropriar de tais tecnologias não como resultado direto do desenvolvimento destes recursos ou da expansão do acesso a eles, mas como algo que se engendra no interior das relações produzindo distintos efeitos nos modos de subjetivação dos sujeitos.

É nesse sentido que concebemos que as mudanças decorridas do surgimento e da evolução de novas tecnologias não impactam somente nas formas de comunicação ou de interação, mas implicam em uma importante ruptura com formas de pensar o sujeito e os modos de subjetivação. Como explica Hall (2006), a ideia de um sujeito unificado detentor de uma essência fixa como parte imutável de seu mundo interior tem sido superada em

virtude das transformações estruturais e institucionais vividas na contemporaneidade. Segundo o autor:

Esse processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”: formada e transformada continuamente em relação às formas pelas quais somos representados ou interpelados nos sistemas culturais que nos rodeiam. É definida historicamente e não biologicamente. (Hall, 2006, p. 13).

O autor afirma ainda que a concepção de uma identidade unificada, completa, coerente, que permanece imutável do nascimento à morte do sujeito é fruto de uma fantasia que se constrói a partir de um esforço de simbolização do próprio sujeito ao constituir uma estória de si. Trata-se, com isso, de uma tentativa de organizar a percepção de sua existência em torno de “uma narrativa do eu” (HALL, 2006, p. 13).

A transitoriedade e a rapidez dos acontecimentos estabelecem, com isso, novas formas de ser no mundo – formas fragmentadas, variáveis e fluidas. Não há, portanto, um “eu” coerente que levaria o sujeito a alinhar seus sentimentos subjetivos com os lugares objetivos que ele ocupa no seu espaço cultural e social como se esses sentimentos fossem uma resposta única a acontecimentos previsíveis. Assim, o sujeito não estabelece com seu meio uma relação linear e de complementaridade, mas sim de rupturas, atravessamentos e tensionamentos. Consideramos, diante disso, que não existe uma única identidade vivida pelo sujeito, mas várias coexistindo e sendo (des)construídas a todo instante.

Em vista disso, a subjetividade de que tratamos aqui assume um caráter de fluidez mutabilidade e é, sobretudo, não essencialista, uma vez que não remete a uma interioridade, mas é algo que se (re)desenha a todo instante na relação consigo, com o mundo e com os elementos da cultura, bem como com as mídias e as tecnologias digitais. A subjetividade é, portanto, constantemente atravessada pelos acontecimentos sociais, históricos e culturais, apresentando, a todo momento, diferentes configurações (MIRANDA, 2015).

É partindo de tais reflexões que o trabalho em tela tem por objetivo principal problematizar os desafios do *youtube* enquanto materialidade de uma nova modalidade de risco na contemporaneidade que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição *online* de práticas de risco como forma de entretenimento. Interrogamos, com isso, a crescente onda de publicação de vídeos de desafios perigosos, em especial por jovens e crianças, como efeitos de modos de subjetivação postos em circulação no ambiente virtual.

Para que o objetivo central desta pesquisa fosse alcançado como resultado de uma discussão mais ampla, os seguintes objetivos específicos precisaram ser alinhavados: 1)

interrogar a lógica subjacente à popularização de vídeos de desafios perigosos feitos por *youtubers* famosos que gera a contínua replicação de vídeos com os mesmos conteúdos por parte de crianças e adolescentes comuns - não famosos; 2) mapear os elementos de descontinuidades e continuidades presentes nos vídeos e nos comentários no sentido de constituir uma problematização das práticas discursivas presentes nestas produções; 3) discutir a construção, as características e o uso do conceito de risco-espetáculo como forma de esquadriñar a modalidade de risco presente nos desafios do *youtube*.

Os objetivos específicos acima listados são pensados como coordenadas que ajudam a nos deslocar pelos diferentes tópicos que compõem o percurso da pesquisa e, que conjuntamente, servem de lastro para empreender a discussão proposta pelo objetivo principal deste trabalho que, em linhas gerais, lança o seguinte questionamento: o que pode ser dito – até agora¹² - a respeito deste fenômeno contemporâneo chamado *youtube challenge* que faz do risco espetáculo?

O pensamento de autores e autoras como Foucault, Spink, Bruno, Sibilia, Sampaio, Han, Miranda, Fischer, Le Breton, Hall, Shirky dentre outros nos dão subsídios na construção de interlocuções possíveis entre os diferentes elementos a que nos deparamos na análise de nosso *corpus*.

Sem embargo, as problematizações que dão corpo a esta pesquisa não estão destinadas a construir um conhecimento que busque esgotar o tema e tampouco constituir uma leitura definitiva sobre o fenômeno. Propusemo-nos, em primeira instância, a estabelecer diálogos no sentido de criar interfaces entre pensamentos que se comunicam pelo que têm de semelhante, mas, especialmente, pelo que aportam como novidade, como diferença, engendrando, assim, alternativas plurais de capturar os acontecimentos e, em última análise, possibilitando exercitar formas desnaturalizadas e inventivas de olhar para elementos do nosso cotidiano.

Para que isso fosse possível, aspectos relativos ao referencial teórico são apresentados de forma mais panorâmica na introdução e melhores desenvolvidos nos capítulos posteriores. O capítulo 2 "Mídias digitais e modos de subjetivação: novos e velhos espaços de construção subjetiva" lança mão de conceitos desenvolvidos pelo pensador Michel Foucault, tais como: modos de subjetivação, práticas discursivas, descontinuidades, governamentalidade etc.,

¹² A transitoriedade das formas de conhecimento sobre o mundo e as coisas parece atingir um nível de radicalidade em tempos de *Internet*. Nela, as informações aparecem, se movem e deixam de existir num piscar de olhos, ou melhor, na rapidez de um clicar de botão. Uma das provas disso é que alguns vídeos que estivemos pesquisando ao longo desses quase dois anos foram excluídos da plataforma.

articulando-os à temática das mídias e seu papel na produção de sentidos na sociedade. Além disso, discorreremos acerca do surgimento da plataforma do *youtube* pontuando aspectos que apreendemos enquanto formas de continuidades e de descontinuidades desta para com as mídias *broadcasting*, em especial a TV.

Preparamos, dessa maneira, o terreno para as discussões a seguir que se desenrolam nas respectivas etapas do texto, a saber, no capítulo 3: "Algumas pistas Históricas sobre o risco", propusemos discutir sobre as linguagens do risco dentro de diferentes recortes histórico e sociais lançando mão de uma série de escritos de Mary Jane Spink e diferentes colaboradores que versam sobre o tema (SPINK, 2001; SPINK, MEDRADO; BENEDITO; MELLO, 2002; SPINK; MENEGON; MINCOFF; BERNARDES; COELHO, 2007; SPINK, 2011; SPINK, 2012; BRUNO, 2013). E, em sua subseção "Risco e mídia na produção subjetiva de crianças e adolescentes", discorreremos acerca da interface entre o risco na TV e na Internet e seus efeitos subjetivos para a sociedade, em especial, para os mais jovens.

No capítulo destinado à metodologia de pesquisa, além de explicitar o caminho metodológico adotado, apresentamos, através de uma descrição minuciosa dos vídeos e de alguns de seus comentários, os desafios do *youtube* elencados para compor o *corpus* deste trabalho. Para isso, 5 tipos de desafios do *youtube* foram selecionados em virtude dos riscos decorrentes de sua prática conhecidos por meio de reportagens que circularam na Internet. São eles: desafio do desmaio, desafio da canela, desafio da camisinha, desafio do fogo e desafio do desodorante. Para cada desafio, foram escolhidos dois vídeos, totalizando, com isso, 10 vídeos que consistem no *corpus* deste trabalho, bem como os 20 comentários mais recentes a contar da data do acesso feitos por usuários da plataforma e nos serviram, portanto, como evidência daquilo que pretendíamos problematizar. Eles são descritos, para então serem analisados a partir de elementos formais e discursivos das gravações e dos comentários dos vídeos de modo a identificar e discutir acerca daquilo que aparece como continuidade ou como descontinuidade nessas produções.

No capítulo 5, nos detivemos sobre a discussão e a análise do *corpus* do trabalho, dialogando acerca de elementos que ao, serem capturados nos vídeos selecionados, operaram como analisadores dos desafios do *youtube*. O constante aumento de publicações de vídeos de desafios perigosos feitos por crianças e jovens sinaliza que a inserção desse público no ambiente virtual se dá, muitas vezes, de forma solitária sem contar com a mediação de outras pessoas mais velhas, sendo quase irrestrito o acesso a conteúdos do "mundo adulto" (SAMPAIO, 2006) e tantos outros considerados sensíveis, tais como: pornografia; automutilação; consumismo; *cyberbulling*, formas de suicídio etc. Nesse sentido, uma das

problematizações presentes neste capítulo, em específico, no tópico 5.4 "O engendramento do risco-espetáculo e novos modos de governamentalidade juvenil na era digital", gira em torno das inquietações acerca da responsabilidade das mídias, enquanto instituições socializadoras, de garantirem o direito à proteção da infância e da juventude, sejam elas mídias de radiodifusão ou as mídias digitais.

Ainda nesta parte de nosso trabalho, o conceito de risco-espetáculo é então resgatado com a finalidade de desenvolvê-lo e discuti-lo sob o contexto dos desafios do *Youtube*. Buscamos marcar, a partir disso, uma diferença com relação a outras tradições de risco teorizadas por Spink (2001; 2002; 2007; 2011; 2012) para então mapear os elementos que constituem o risco-espetáculo e, assim, interrogar a utilização deste conceito para pensar o fenômeno dos desafios. Um desses elementos diz respeito às formas de governamentalidade que atuam como gestoras das condutas e dos modos de subjetivação circulantes no ambiente virtual. Dessa maneira, tanto as diferenças - o que o risco-espetáculo traz como novidade -, quanto às semelhanças - que elementos dessa nova modalidade do risco estão presentes nas já visitadas tradições de risco desta e de outras épocas - nos ajudam a refletir sobre as continuidades e descontinuidades de um fenômeno que ao, passo que traz novidades, não se esvazia completamente dos sentidos usualmente atribuídos ao termo.

É seguindo essa linha de raciocínio que as discussões do presente trabalho são organizadas. Porém, nos resta claro que esses escritos não discorrem sobre a forma “certa” ou mesmo a “melhor” forma de apreender o fenômeno dos desafios de *youtube*, bem como dos elementos que lhes dão condições para sua existência e dos efeitos que fazem incidir nas subjetividades. Essa pesquisa é, antes de tudo, um dos caminhos possíveis na construção de um conhecimento que não é nem se pretende totalizante, tampouco partilha de um pensamento que concebe a pesquisa e a Academia como produtoras de uma ciência pura ou desveladoras da verdade sobre as coisas.

O caráter de virtualidade de um acontecimento como esse que se encontra em curso e segue ainda produzindo seus efeitos nos impõe limites e nos coloca na clara posição de um não-saber, mais que saber. Entretanto, ao modo Foucaultiano e, quem sabe, um pouco kantiano também, nos dispusemos a voltar os holofotes ao HOJE, à atualidade de nosso tempo e, assim, nos lançar a desbravar esse território ainda tão desconhecido – a *Internet*, o *Youtube*, os vídeos de desafios. É através desse modo de problematizar que buscamos interrogar e mapear as práticas discursivas que formam este fenômeno para assim apreendê-lo em sua singularidade, em seu caráter de ruptura, de novidade, ou seja, tanto no que ele apresenta como continuidade (entre o passado e presente; entre práticas semelhantes; etc.),

mas também no que ele apresenta como diferença, como descontinuidade, como aquilo que faz claudicar o (pretense) conhecimento que acreditamos ter sobre as coisas.

Logo, inserimos esta dissertação na linha de pesquisa do Programa de Pós-Graduação em Psicologia no qual esta pesquisa se vincula e que tem como tema geral: Sujeito e Cultura na Sociedade Contemporânea. A pertinência a esta linha se justifica, de modo mais geral, pelo objetivo de investigar a relação que os sujeitos – em sua maioria jovens e crianças – estabelecem com o dispositivo midiático contemporâneo que é a plataforma *YouTube* através de conteúdos *online* produzidos por eles e para eles, e, de modo mais específico, os modos de subjetivação produzidos por estes novos(?) modos de enunciação que se pautam em práticas de risco como forma de entretenimento.

Antes de que seja iniciada a leitura dos escritos que versam sobre o tema desta pesquisa, pedimos licença para trazer, nas próximas páginas, o relato de algumas histórias, memórias e percepções pessoais que auxiliam a mim (e ao leitor e à leitora) a (re)conhecer para assim refletir sobre minha implicação como pesquisadora com o objeto desta pesquisa.

1.1 Um desafio chamado pesquisar

“Quem elegeu a busca não pode recusar a travessia”.

Guimarães Rosa

Nas próximas linhas, dedico-me a contextualizar a escolha do tema, como do próprio objeto da pesquisa. Essa escolha se constrói a partir de vivências pessoais que remontam à minha experiência profissional por quatro anos como psicóloga escolar de um colégio particular de Fortaleza. Desta forma, apresento não apenas o contexto que me fez conhecer as brincadeiras perigosas, convocando o meu olhar como profissional PSI, mas, sobretudo, de que modo este tema me mobilizou em minha condição mais humana, fazendo-me interpelar, em certa análise, a respeito de questões muito mais abrangentes e profundas comparadas àquelas que me ative na pesquisa e para as quais permaneço sem respostas.

Algumas destas interrogações versam sobre a vida e a morte, sendo pensadas a partir de histórias de vida tão precocemente interrompidas com a prática de brincadeiras perigosas; outras questionam que lugares de fala, reconhecimento ou visibilidade reivindicam jovens e crianças da atualidade que se inserem no ambiente virtual mediante a assunção de riscos tão reais; outras destas dúvidas orbitam em torno de reflexões acerca da prática profissional, que me levam a pensar sobre os modos como os profissionais PSI e de outras áreas podem lançar um olhar não moralizante a respeito das novas tecnologias e da conduta dos jovens dentro e

fora do ciberespaço, mas sobre os caminhos na adoção de uma atitude exploratória e inventiva que lhes possibilitem pesquisar e ocupar o território virtual considerando que este se trata de um *locus* privilegiado de subjetivação não somente do outro (sobre quem falamos ou pesquisamos), mas também de nós mesmos.

Com isto em mente, debruçar-se sobre um fenômeno que ainda está em curso me coloca em uma dupla posição de fragilidade e de potência - explico: a fragilidade está em tentar apreender algo da ordem do devir e da virtualidade, aquilo que ainda está gerando seus efeitos e sobre os quais não se pode tecer conclusões mais assertivas, pois não se encontra encerrado. Pesquisar no ambiente virtual é, portanto, andar em areia movediça: as informações circulam velozmente e, em intervalos curtos demais, novos dados surgem, se modificam e deixam de existir. O que é hoje, pode já não ser amanhã, na próxima hora ou no minuto seguinte. Essa característica remete à fragilidade e ao caráter plástico, abstrato e provisório destes conteúdos.

Não obstante, a potência da investigação neste território está na ampla gama de informações que podem ser encontradas sobre toda sorte de assuntos, bem como na crescente abertura do acesso a elas mas, especialmente, na riqueza presente no que estes dados podem dizer das relações humanas e da vida *offline*. Além disso, a potência está no ato de interrogar-se sobre um fenômeno que perpassa a minha história e onde me encontro imersa: a era das tecnologias digitais. Isso quer dizer que me afastar do fenômeno para poder investigá-lo não me é possível (nem seria de forma alguma), mas é fazendo parte dele que falo de um lugar de propriedade de quem o analisa, mas também o vivencia - não em nome de uma experiência geral e generalizante de todos os indivíduos, mas partindo da minha própria experiência neste contexto.

Assim, me aventuro no empreendimento de uma forma de análise de implicação, conceito oriundo da Análise Institucional de Lapassade, que se instaura a partir da lógica de que:

O argumento decorrente é que o observador inserido em seu campo de observação transforma, por definição, seu objeto de estudo. A necessidade de incluir-se, portanto, no processo investigativo, a subjetividade de quem pesquisa como categoria analítica já se apresenta aí, anunciando as bases do conceito institucionalista de implicação (PAULON, 2005, p. 17).

Tal pensamento me leva a refletir sobre o caráter dialógico da pesquisa, que diz de um objeto que não esteve sempre ali, passivamente esperando pelo meu desvelamento, mas foi por mim e para mim constituído e constituinte. É assim que, neste processo, carrego comigo uma bagagem pessoal inalienável que me mostra que enxergo o mundo com lentes

muito próprias, afinal pesquisador nenhum é uma folha em branco. Esta consiste, portanto, na minha licença poética para narrar um pouco da minha história e da minha relação com o tema de pesquisa.

Em 2015, tive a oportunidade de conhecer o trabalho desenvolvido pelo Instituto DimiCuida através de seus fundadores, os empresários Demétrio e Heloísa Jereissati e a psicóloga do Instituto, Fabiana Vasconcelos. O que era para ser apenas mais uma reunião de rotina na agenda a ser cumprida na minha função de psicóloga de uma escola particular de Fortaleza veio a se tornar, anos depois - afinal, o sentido de experiência se atribui *a posteriori* -, um importante marco na minha prática profissional. Neste encontro, que tinha por objetivo apresentar um projeto ainda em fase germinal de inserção do DimiCuida na escolas da cidade, foi onde tomei conhecimento da existência das brincadeiras perigosas e das estatísticas de incidência de acidentes e óbitos em decorrência da prática que começavam a ser reportadas em alguns países, como França, Estados Unidos, Canadá e África do Sul. Na época, estes países já se encontravam bastante à frente do Brasil na discussão sobre brincadeiras perigosas. Alguns deles, como a França, conta com apoio de segmentos do governo francês na implementação de ações de conscientização e prevenção da população sobre estas práticas¹³. Atualmente, quatro anos depois, o Instituto DimiCuida continua sendo o único no Brasil a abordar e trabalhar com este tema.

A criação do Instituto DimiCuida se dá em 2014, poucos meses após a morte de Dimitri, adolescente de 16 anos e filho do casal Demétrio e Heloísa. No dia 08 de junho 2014, o adolescente é encontrado sem vida em seu quarto, com um cinto em volta de seu pescoço. Ainda sem saber da existência das brincadeiras perigosas, tampouco que Dimitri havia sido mais uma vítima do então popular jogo do desmaio, a sua morte foi considerada um caso de suicídio. Depois de um processo de investigação mais aprofundado que incluiu, dentre outras coisas, o acesso ao histórico de busca do navegador do computador do adolescente, chegou-se à conclusão de que a morte não era resultante de suicídio, mas havia se dado pela interrupção mecânica da passagem de ar dos pulmões para o cérebro: uma das variações dos jogos de não oxigenação.

A partir da perda vivenciada pelo casal, O Instituto é fundado com a finalidade conscientizar os mais diversos setores da sociedade e, em especial, famílias e jovens, acerca dos perigos presentes nestas brincadeiras. Para isso, são constantemente traçadas estratégias para ensejar o diálogo sobre o tema, levando informação à população, para que assim possam

¹³ Sítio da Instituição francesa APEAS: <https://jeudufoulard.com/>

ser pensadas formas de prevenção destas mortes. Desde sua criação, o Instituto DimiCuida vem, incansavelmente, e sem fins lucrativos, visitando escolas e outras instituições de ensino públicas ou privadas; organizando colóquios, palestras; participando de eventos da saúde, de área jurídica, social e da segurança pública no intuito de articular o máximo de segmentos da sociedade na promoção deste debate e na prevenção das brincadeiras perigosas.

Após tomar conhecimento da existência das brincadeiras e dos jogos perigosos, me dei conta de que a história de Dimitri - uma vida abreviada - e de Heloisa e Demétrio - uma perda precoce e irreparável - se repetia em muitas outras histórias de crianças, adolescentes e pais do Brasil e do mundo. À medida que os anos passam, muitos outros casos de morte e acidentes em decorrência destas práticas têm sido reportados. O aumento das estatísticas pode ser pensado tanto como consequência de um trabalho de informação feito à população e aos profissionais que fornecem o atestado de óbito ou redigem relatórios de atendimento indicando as brincadeiras perigosas como a causa da morte, gerando, com isso, dados estatísticos mais precisos, como também em virtude de uma realidade que se mostra cada vez mais patente com a democratização do acesso à *Internet* e a popularização dos desafios do *youtube*: um número cada vez maior de jovens e crianças está praticando estas brincadeiras.

Possivelmente, a minha escolha do tema de pesquisa tenha se dado por duas razões: pelo fato das brincadeiras perigosas ganharem força no cenário nacional e mundial com o passar do tempo, especialmente, com a popularização dos desafios do *youtube* e de jovens (nem tão jovens assim)¹⁴ que alavancaram sua carreira (?) como *youtuber* ao publicar a realização de desafios perigosos. Em segundo plano, em razão de desconhecer completamente as brincadeiras perigosas em um momento da minha vida em que eu convivía quase que diariamente com adolescentes na escola, me fazendo questionar, e posteriormente ter a confirmação, de que outros profissionais que trabalhavam diretamente com jovens e crianças, bem como pais e outros responsáveis também ignoravam a existência destas práticas e que, em muitos casos, seus filhos já eram praticantes de jogos perigosos.

Diante disso, posso afirmar que um importante combustível que impulsiona a pesquisa é um sentimento de mal-estar. Mal-estar pela consequência desastrosa de uma

¹⁴ Everson Henrique de Oliveira, o famoso *youtuber* Zoio, tem 26 anos de idade. Os integrantes do popular canal do *youtube* La Fênix também se encontram na faixa etária entre 25 a 35 anos. Isso os exclui das categorias de adolescência e até mesmo de juventude se considerarmos os critérios estabelecidos pela lei n.º 8.069, de 13/7/1990, presente no Estatuto da Criança e do adolescente (ECA), que versa que a infância é o período que vai até os 12 anos incompletos e a adolescência abrange as idades de 12 a 18 anos. Em contrapartida, "A Organização Mundial da Saúde circunscreve a adolescência à segunda década da vida (de 10 a 19 anos) e considera que a juventude se estende dos 15 aos 24 anos. Esses conceitos comportam desdobramentos, identificando-se adolescentes jovens (de 15 a 19 anos) e adultos jovens (de 20 a 24 anos)" (BRASIL, 2007, p. 07).

brincadeira perigosa malsucedida, como ocorreu com Dimitri e ainda ocorre com tantos outros "Dimitris" pelo Brasil e pelo mundo e que, agora, além das sensações buscadas na práticas das tradicionais brincadeiras perigosas (em especial nas de não-oxigenação e em outras que envolvam forte descarga de adrenalina) são buscados também visibilidade e reconhecimento na tentativa de atrair o olhar - ou literalmente as visualizações - de uma plateia, seja ela grande ou pequena, em plataformas como o *youtube*; mal-estar pelo abismo intergeracional que pareceu se instaurar após o avanço das tecnologias digitais, que faz com que os mais velhos sejam estrangeiros no território virtual, tão frequentado por jovens e crianças e, por fim, o mal-estar gerado por um furo na minha prática profissional decorrente de um não-saber sobre uma juventude que eu pensava estar tão próxima.

A respeito destas últimas linhas, vale uma breve digressão. A ideia que me leva a qualificar as pessoas mais velhas como estrangeiras no território virtual parte de uma percepção muito pessoal que tive, quando atuava como psicóloga escolar, acerca da apropriação e do domínio que os adolescentes tinham sobre as tecnologias digitais em contraste à falta de “destreza” no uso desses dispositivos pelas pessoas de gerações mais antigas: professores, pais e demais agentes escolares. Desse modo, não apenas o uso das funções mais elementares destas tecnologias parecia ser mais custoso para as pessoas de maior idade, como lhes era também dificultoso compreender a linguagem virtual usada pelos jovens e acompanhar a velocidade com que os mais novos conseguiam se apropriar e destrinchar as últimas invenções e tendências do ciberespaço.

Recordo que no início do ano de 2012¹⁵, um aluno do ensino médio desta mesma escola, comentou comigo, em uma de suas frequentes visitas que me fazia durante seu intervalo, sobre um aplicativo de publicação de fotos que estava começando a se popularizar entre os adolescentes: o Instagram. Apesar de possuir um *smartphone* e utilizar regularmente a *Internet* através dele, eu ainda não sabia da existência desse aplicativo nem conhecia uma pessoa sequer do meu círculo social que o usasse. Movida pela curiosidade, pedi ao aluno que instalasse o aplicativo no meu celular e me ensinasse a usá-lo. Alguns alunos daquela escola, em especial o estudante que me apresentou este recurso, foram então as primeiras pessoas com quem estabeleci contato nesta rede social. Neste mesmo ano, o *Instagram* foi comprado pelo *facebook* (rede social mais popular na época) e poucos anos depois ele se tornou – e continua sendo - um dos aplicativos mais utilizados no mundo todo.

¹⁵ A primeira foto publicada por mim em minha conta do Instagram é datada do 26 de abril de 2012. Esse dado presente nos registros do aplicativo permitiu que eu localizasse com exatidão o início de minhas atividades ali.

Ainda nos dias de hoje faço uso do Instagram e, através dele, me mantenho em contato com amigos de perto e de longe, o que faz dele um importante espaço de encontro virtual - agora com meus pares - afinal, tempos depois da criação do meu perfil ali, eles também começaram a aderir à tendência. Indubitavelmente, os anos que se seguiram desde a criação da minha conta no Instagram - de 2012, até o momento atual, 2019 - foram suficientes para que eu me apropriasse de modo mais eficiente desta ferramenta e, muito provavelmente, minhas atuais habilidades sobre ela deixam pouco ou nada a desejar frente à expertise daquele aluno que há mais de sete anos me ensinava a usá-la. Apesar disso, não posso esquecer que antes de eu ocupar habilmente” um lugar nesta rede social, alguém bem mais jovem do que eu já se encontrava lá, me ajudando a desbravar esse caminho.

Por fim, justifico a escolha da epígrafe que antecede este texto, pois eleger este tema (esta busca) me faz trilhar um caminho fecundo de aprendizado, mas, em alguns momentos, demasiado espinhoso. A minha travessia na pesquisa não está despojada de mal-estares ou de desconfortos - eles vêm à tona, dentre outros instantes, todas as vezes que me ponho a assistir vídeos de crianças realizando desafios perigosos frente à câmera, pagando com seu próprio corpo o alto preço pela busca por visualizações e *likes*.

Desse modo, ter me deparado com um fenômeno desconhecido pelos adultos e que, ao contrário de cessar com o passar do tempo, expandia-se na velocidade de um *click* na tela, me fez atentar para a necessidade de me debruçar sobre ele. Entendi que, ao pesquisá-lo, teria oportunidade de construir, ainda que incipiente, alguma forma de conhecimento sobre o tema, deixando de ser mais um expectador a compor a plateia deste tipo de espetáculo, mas pudesse capturá-lo a partir de outro lugar e de outra maneira, à maneira Foucaultiana de interrogar o acontecimento como o vimos fazer em seu texto “*O que são as luzes?*”, de 1984, e em tantos de seus escritos.

É partindo deste prisma que percebo que a minha contribuição, por menor que seja, é de não silenciar o diálogo em mim latente, mas levar a discussão ao debate, seja na Academia, como em quaisquer outros espaços que eu ocupe ou venha a ocupar.

2 MÍDIAS DIGITAIS E MODOS DE SUBJETIVAÇÃO: NOVOS E VELHOS ESPAÇOS DE CONSTRUÇÃO SUBJETIVA

O trabalho em tela se propõe a problematizar os desafios do *youtube* como materialidade de uma nova modalidade de risco que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição *online* de práticas de risco. Para isso, discutiremos neste capítulo a relevância da mídia na produção de modos de subjetivação no contexto deste fenômeno que tem como *locus* o ambiente virtual e vem atingido enorme popularidade na atualidade.

Como forma de introduzir a discussão, apresentamos algumas reflexões que nos permitem pensar a mídia em sua complexidade, para além de sua função de comunicação e entretenimento, mas considerando-a no seu importante papel na construção de modos dos de ser dos sujeitos. Partimos, com isso, da definição de mídia utilizada por Spink (2002) ao citar John Thompson (1995): "[a mídia pode ser definida como a] produção institucionalizada e a difusão generalizada de bens simbólicos através da fixação e transmissão de informação e conteúdos simbólicos" (THOMPSON, 1995, p. 26 *apud* SPINK, 2002, p. 152).

Em seu texto "*Understandings of Media*", Joshua Meyrowitz (1999) apresenta outra perspectiva ao pensar a mídia através de três metáforas, a saber: a mídia como um canal; como uma linguagem e como um ambiente. Na primeira metáfora a mídia desempenha o papel de manter ou enviar mensagens importantes que merecem atenção e análise. Essa concepção faz com que o olhar se direcione muito mais ao conteúdo transmitido pela mídia, do que pela forma como ele é por ela apresentado. Outra dimensão da mídia é exemplificada pela analogia que o autor faz com a linguagem. Nesse sentido, ele aponta que existe um amplo leque de possibilidades de expressão que funciona como uma gramática que se usa a depender dos objetivos que permeiam a comunicação.

Com isso, considera-se que a forma como uma mensagem é passada altera seu resultado, a despeito de seu conteúdo e que, muitas vezes, esse tipo de gramática utilizada é ignorado pela audiência das mídias. A terceira e última metáfora apreende a mídia como um ambiente, um lugar ou um contexto que transcende as variações de conteúdos e as variáveis na produção das mensagens. Ela opera, segundo o autor, em dois níveis: no micro, quando a questão central é a forma como a escolha por uma mídia, em detrimento de outra, altera uma situação em particular ou formas de interação e, no nível macro, o modo como a adição de uma nova mídia à *matrix* de outra já existente, pode modificar interações sociais ou uma estrutura social em geral (MEYROWITZ, 1999, p. 49).

Ainda no que tange às mídias, Shirky (2011) faz importantes problematizações sobre as mídias *broadcasting* e outros formatos de comunicação engendrados pelas mídias digitais. Em seu livro "A cultura da participação" (2011), o autor aponta para uma importante distinção entre o que ele divide como mídia de comunicação e mídia de transmissão. Antes da *internet*, a mídia de transmissão – *broadcasting* - se dava a partir de uma mensagem que partia de um ponto central (seja através de qual meio fosse – rádio, jornal, TV, cinema) em direção a uma audiência. Consistia, com isso, em uma mensagem unidirecional que partia de um emissor para inúmeros receptores que, além de não escolher o momento e o tipo de mensagem que queriam escutar, não podiam responder a elas. A mídia de comunicação, por sua vez, podia ser exemplificada pelos telegramas, telefonemas e fax, funcionando, diante disso, como um canal de troca de mensagens bidirecional, por onde uma mensagem de um emissor específico era transmitida para um receptor específico, em um modelo de “um para um”.

Em contraponto à lógica presente nas mídias de comunicação e naquelas fundadas no sistema *broadcasting*, as tecnologias digitais e a revolução da web 2.0 permitiram que os usuários também pudessem se tornar produtores de conteúdos *online*, não ficando mais circunscritos à posição de espectadores. Com isso, as novas alternativas de comunicação da *web* estabeleceram um novo padrão de comunicação: mensagens que partem de muitos emissores e são recebidas por muitos receptores. Configura-se, com isso, uma nova lógica “de muitos para muitos”, enquanto as demais não deixam de existir, mas coexistem com ela em menor escala, em especial no modelo tradicional do *broadcasting*.

Não obstante a essas significativas diferenças entre estes meios de comunicação, que podem ser pensadas como rupturas e revoluções - descontinuidades - não somente na maneira como as pessoas se comunicam, mas também no modo como elas se relacionam, outros tantos elementos podem também ser capturados como uma forma de continuidade entre eles. Um exemplo disso é o uso de publicidade nas plataformas digitais que guarda semelhanças com a lógica presente na propaganda da televisão. Essa discussão será melhor desenvolvida no tópico posterior.

Mais do que mudar a forma como as pessoas se comunicam, se informam ou se divertem, as mídias fazem circular modos existir no mundo, ensinando as pessoas como comprar, como se relacionar, se comunicar, como se vestir e, para além disso, como ser criança, como ser adolescente etc. Isso quer dizer que a presença de tais canais na vida das pessoas é pensada para além de sua função de transmitir notícias ou criar conteúdos de entretenimento. Mesmo antes do surgimento das tecnologias de mídias digitais e a crescente

colaboração de seus usuários na criação de dados *online*, os meios de comunicação de massa pautados no sistema *broadcasting* já desempenhavam um papel central na constituição de subjetividades (FISCHER, 2002).

Ao tratar dos modos de subjetivação neste contexto, nos referimos a uma subjetividade caleidoscópica, que assume, a todo instante, diferentes delineamentos e é efeito do entrecruzamento de diversos vetores de subjetivação, como a escola, a família, a religião, a comunidade e um sem número de instituições de socialização, tais como a TV, a internet, as produções cinematográficas etc. Consideramos, desse modo, que o conceito de subjetividade, tão caro à Psicologia, se afasta de uma visão interiorizada de sujeito e se baliza em uma concepção transversalista, se deslocando através de saberes múltiplos, como a sociologia, a economia, a filosofia, a arte, a história etc., não sendo, com isso, exclusiva do saber *psi* (MIRANDA, 2000).

De acordo com Mansano (2009) a produção de subjetividade se dá com o comparecimento e a participação de múltiplos componentes. Estes componentes são resultados dos sentidos que o sujeito atribui na sua experiência com o outro social. Desse modo, valores, ideias, afetos auferem um registro singular a partir de uma troca mútua entre sujeito e seu contexto social, uma vez que aquele acolhe os componentes de subjetivação circulantes, mas também os ressignifica e devolve ao meio. Acerca disso, a autora discorre:

É nessa dinâmica mutante que os processos de subjetivação vão tomando forma, contando com a participação das instituições, da linguagem, da tecnologia, da ciência, da mídia, do trabalho, do capital, da informação, enfim, de uma lista vasta que tem como principal característica o fato de ser permanentemente reinventada e posta em circulação na vida social (MANSANO, 2009, p. 111).

Nessa perspectiva, o sujeito é pensado a partir de sua processualidade, de um caráter de vir a ser que não se estabiliza e nos impede que lancemos mão de definições totalizantes. Os modos de subjetivação tomam, com isso, as mais diferentes configurações ao mesmo tempo em que cooperam para produzir formas de vida e de organização social diferentes (MANSANO, 2009).

Como um espaço de construção dos sujeitos, o ciberespaço não faculta somente novas possibilidades de expressão de si, mas permite dar visibilidade ao que se expressa. Ele se constitui, com isso, como um importante espaço de enunciação e um lugar de exposição dos modos de subjetivação, que agora ganham amplificação com o crescimento do acesso às estas tecnologias e com o aumento contínuo do engajamento dos internautas em plataformas de caráter colaborativo, como o *youtube*. É nesse contexto que a *Internet* é tomada como palco

por pessoas comuns que agora se tornam protagonistas das produções *online*. Assim, elas estão livres para criar e expor conteúdos de toda natureza e não se encontram mais limitadas a assistir somente aquilo que está disponível na televisão, ainda que esta venha pouco a pouco incorporando formas de interação digital em seus programas como maneira de manter se atualizada frente às novas tecnologias.

Com a apropriação do ambiente virtual pelos internautas, o cotidiano de pessoas comuns passa a amplamente retratado nos *blogs*, nas redes sociais - por meio de imagens e escritos biográficos - e no *YouTube*, através do compartilhamento de vídeos caseiros. Essas ferramentas - que têm em comum o fato de serem constituídas predominantemente por conteúdos produzidos por seus usuários - são espaços onde a mais singela cena cotidiana capturada pelos *smartphones* de última geração alcança o estatuto de exposição total.

Esse fenômeno sinaliza as importantes transformações que vêm ocorrendo na esfera do público e do privado, referida no começo do século por Fischer (2002) como um sintoma da cultura moderna, onde a exposição de intimidade e o desejo de visibilidade a qualquer preço alcançam um novo patamar. A respeito disso, Sibilia traz em seu livro "Show do Eu" (2008), dentre outras valiosas reflexões, a discussão acerca dos novos contornos que a noção de intimidade assume em tempos hodiernos. Para a autora, esta passa a ser melhor apreendida a partir de seu caráter de exposição e escancaramento do privado, em detrimento da ideia de privacidade e recolhimento, sendo assim denominada por ela como "extimidade" (SIBILIA, 2008).

Acerca desse ponto, Han (2017) também se propõe a interrogar a atualidade e as complexas transformações sociais de nossos tempos no contexto das tecnologias digitais e da massa de informações posta em circulação nos últimos anos. O autor nomeia como sociedade expositiva aquela em que as coisas, pessoas, informações devem ser expostas para *ser*, ou seja, atribui-se valor somente ao que é visto, levando ao despojamento, destarte, do valor cultural em detrimento do valor expositivo. A respeito disso, o autor discorre: "na sociedade expositiva cada sujeito é seu próprio objeto-propaganda; tudo se mensura em seu valor expositivo. A sociedade exposta é uma sociedade pornográfica: tudo está voltado para fora, desvelado, despido, desnudo, exposto" (HAN, 2017, p. 31-32).

A pornografia referida pelo autor coreano transborda a esfera sexual e denuncia os efeitos implicados na lógica cada vez mais destacada em diversos campos da sociedade que preconiza que tudo deve ser posto à mostra, devendo se tornar transparente para ser considerado bom e verdadeiro.

Em virtude disso, a utilização de recursos digitais torna-se imprescindível para promover a hiperexposição não somente da vida privada; mas da intimidade em suas diversas nuances; das informações circulantes; dos acontecimentos políticos, das deliberações econômicas etc. Instaura-se, em virtude disso, uma espécie de racionalidade que se capilariza e produz subjetividades cada vez mais despidas de qualquer forma de negatividade, pois buscam a todo custo não apenas se mostrar, mas, principalmente, mostrar (ou criar?) sua melhor versão. Como efeito disso, nos deparamos com a multiplicação de narrativas *online* de sujeitos que se balizam, em sua maioria, por ideais de felicidade, sucesso, beleza... Isso, de preferência, através da exibição de perfis atléticos, sociáveis, destemidos, proativos - dentro de um enquadre que transmita o máximo de veracidade (transparência) possível combinado aos recursos de tratamento de imagem viabilizados pelos programas de *photoshop*.

Em sua dissertação, Menegon (2013) analisou os principais comportamentos e as características centrais que compõem algumas produções audiovisuais criadas por usuários do *youtube*. A vida diária e o espaço privado surgem como um tema central de grande parte das produções analisadas, sinalizando uma valorização crescente da superexposição dos indivíduos e da sua vida íntima. Diante disso, a autora se referencia em Lipovetsky (2004) para afirmar que a espetacularização da vida privada e dos acontecimentos do cotidiano se configuram como uma das características mais marcantes da sociedade hipermoderna (MENEGON, 2013, p. 14).

É desse modo que o registro público se coloca em vantagem em relação ao privado, uma vez que é através do olhar e da atenção de uma audiência que se estabelece a noção de reconhecimento daquilo que é expresso. Um exemplo claro disso são os vídeos do *youtube* que têm sua popularidade mensurada através do número de visualizações dos usuários da plataforma. Funda-se, diante disso, uma economia da atenção que opera pela quantidade de curtidas, visualizações, compartilhamentos, implicando, sobretudo, no tempo em que se é capaz de capturar a atenção do espectador, mantendo-o horas a fio diante de uma tela.

De acordo com Alexa (2017) citada pelas autoras Marôpo, Sampaio e Miranda (2018), o *Youtube* é o *website* mais visitado do mundo depois do *Google* e tem se tornado a primeira escolha de mídia para crianças e jovens em busca de entretenimento e interação com seus pares. Neste cenário, o *YouTube* se apresenta como um privilegiado *locus* de autoexposição da atualidade, sobretudo, por meio dos vídeos caseiros feitos por e para pessoas comuns amplamente publicizados nesta plataforma, assim como são os vídeos denominados de “desafios do youtube” ou, seu correspondente em inglês, *YouTube*

challenges que, dentre outras práticas, exibem a realização de brincadeiras perigosas e, em virtude disso, envolvem um risco real para aqueles que as praticam.

Com isto em mente, faz-se oportuno questionar o que tem sido produzido por esses usuários-produtores, ou melhor, por esses produtores-espectadores-consumidores (ROLNIK, 2007). Um sem-número de conteúdos que exibem, dentre outros elementos, suas próprias vidas e, especialmente, aspectos de sua intimidade, tornando visível ao público o que outrora era considerado secreto, tudo aquilo que era então inacessível ao olhar do outro e se encontrava resguardado pelas paredes do quarto privado.

Justificamos, a partir do que apresentamos, a escolha da plataforma do *Youtube* como campo de nossa pesquisa. No tópico a seguir, discorreremos mais sobre o sítio e o contexto em que ele surge como forma de apresentar os elementos que compõem o cenário onde o objeto de nossa pesquisa se materializa. Além disso, problematizaremos alguns pontos que atuam como continuidades e descontinuidades entre as mídias *broadcasting*, em especial a televisão, e as mídias digitais.

2.1 Entre a tela da TV e o *Youtube*: as continuidades e descontinuidades no contexto das mídias

A década de 1990 marca o momento da revolução digital e com ela novas formas e formatos de comunicação se tornam possíveis. Para além de diferentes maneiras de se comunicar, o computador permite que o conteúdo das mídias coexista em um único lugar promovendo, com isso, profundas transformações culturais e sociais ensejadas no seio de uma cultura da convergência (JENKINS, 2009, 377).

Diante da possibilidade de se tornar (co)produtores de conteúdos *online* a partir das plataformas colaborativas e de outros espaços de expressão no meio virtual resultantes da revolução cunhada como web 2.0, o papel exclusivo de consumidores de conteúdos *online* vai sendo gradualmente superado. É neste contexto que o *youtube* se apresenta como uma emblemática ferramenta da cultura participativa uma vez que viabiliza a interação dos internautas e se constitui através da colaboração de seus usuários na criação de conteúdos audiovisuais ali hospedados (MENEGON, 2013).

O *youtube* foi desenvolvido por três jovens ex-empregados do site *PayPal*, Chad Hurley, Steven Chen e Jawed Karim em 2005 como a finalidade de tornar o envio (*upload*) de vídeos mais simples e rápido. Até aquele momento, os sítios que permitiam a transferência (*download/upload*) desse tipo de conteúdo exigiam habilidades e conhecimentos técnicos

específicos (MENEGON, 2013, p. 25). Um ano depois de sua criação, em 2006, a empresa norte-americana *Google* compra o *Youtube* pelo valor de 1,65 bilhão de dólares.

Segundo, Marôpo, Sampaio e Miranda (2018), a plataforma se configura, atualmente, como umas das primeiras alternativas de entretenimento e socialização para crianças e jovens no Brasil e no resto do mundo. De acordo com Felix (2016), o *youtube* ganha espaço entre os jovens ao passo que a televisão começa a se distanciar de sua realidade não apenas em termos de conteúdos e na maneira como os próprios jovens aparecem estereotipados nos gêneros de ficção, mas, sobretudo, pela ausência de um aspecto que se mostra central na era digital: a interatividade. Além disso, o *youtube* é considerado por Omar Rincón (citado pela autora) como o maior canal de televisão permitiu, ao contrário da televisão “comum”, que o usuário, enquanto espectador, decidisse o que queria ver e em que momento.

Nos anos que seguiram a sua criação em 2005, à plataforma vem sendo incorporadas diferentes ferramentas que permitem que seus usuários interajam entre si e com os conteúdos assistidos. Alguns exemplos delas, são os botões de “gostei” sinalizado com um dedinho apontando para cima, e “não gostei”, com o dedo apontando para baixo; a seção destinada a comentários dos internautas e usuários da plataforma; botões de compartilhamento da página do sítio para outros aplicativos, além dos recursos básicos que permitem a inscrição de um perfil de usuário e a criação de um canal para publicação de vídeos e criação de *playlists*.

Desse modo, o sítio pensando inicialmente como um portal destinado a hospedar vídeos, passou a funcionar como uma rede social e um importante espaço de uso publicitário e, em virtude disso, gerador de receita. Marôpo, Sampaio e Miranda (2018) explicam de que maneira a obtenção de ganhos financeiros se faz possível no *youtube*:

O YouTube gera receitas por meio de publicidade e paga uma porcentagem aos canais que aderem ao seu Programa de Parcerias (Statista, 2018). Para isto, os canais precisam autorizar formalmente a monetização de seus conteúdos e o anúncio publicitário de marcas nos seus vídeos. Devem também ter mais de mil seguidores e comprometerem-se, entre outras regras, a deter 100% do direito autoral dos materiais que divulgam. Cada vez que um canal atinge 100 dólares de retorno publicitário, o *Google* faz uma transferência eletrônica internacional para a conta bancária cadastrada. O algoritmo do *YouTube* que calcula o valor da publicidade que é repassada aos donos de canais é secreto, mas sabe-se que inclui visualizações, tempo assistido, anúncio visto ou clicado etc. (MARÔPO; SAMPAIO; MIRANDA, 2018, p. 180).

Com isso, o sistema de monetização dos vídeos publicados permite que os internautas criadores de conteúdo possam fazer de suas produções fonte de fama e dinheiro. Menegon (2013) cita Banks e Humphreys (2008) para explicar os efeitos da transformação da produção de conteúdos audiovisuais *online* em uma atividade remunerada:

Ao monetizar o conteúdo gerado por usuários, mais do que reduzir custos, as empresas passam a ter acesso a um recurso escasso na sociedade industrial – a criatividade humana – assim, evidenciando o surgimento de mercados onde entretenimento e lazer se tornam uma prática financeiramente rentável (MENEGON, 2013, p. 37).

Ao escolher a *Internet* como palco para expressão de si, crianças e adolescentes produzem narrativas sobre elementos que fazem parte de seu universo, partilham seus gostos, suas opiniões e suas formas de ser tornando-se, com isso, espelhos identitários de seus pares. Não obstante, a monetização de vídeos e o crescente volume de *web* celebridades oriundas da plataforma faz com que a possibilidade de alcançar fama e dinheiro seja uma importante variável a ser considerada na equação de produção de vídeos no *youtube*. Marôpo, Sampaio e Miranda (2018), então, se referenciam nas palavras de Foucault (2008) ao afirmar que “as definições identitárias não se produzem como uma escolha individual, mas resultam das relações de poder que permeiam as interações sociais” (MARÔPO, SAMPAIO E MIRANDA, 2018, p. 179).

O conhecido *slogan* do *youtube* “*Broadcast yourself*” simboliza, portanto, o início de uma era fortemente marcada pelo compartilhamento *online* de produções audiovisuais que trazem como um de seus conteúdos centrais cenas da vida privada dos inúmeros usuários da plataforma. O espaço de auto expressão engendrado pelo *youtube* despertou o interesse da grande massa que estava habituada a assistir nas telas de televisão as programações feitas por uma minoria – emissoras, jornais, celebridades. À pessoa comum é dada a possibilidade de visibilidade midiática que rapidamente ganha adeptos e coloca aspectos da vida ordinária como tema a ser exibido em vídeos agora publicáveis.

Nessa perspectiva, plataformas como o *youtube*, colocam em xeque uma categoria com a qual a audiência dos programas de televisão e rádio, bem como o público do cinema e os assinantes de jornais estavam acostumados: a de consumidor de conteúdos. A produção amadora engendrada por esses espaços virtuais está associada ao que Shirky (2011) denomina de “participação simétrica”, que consiste na possibilidade que as pessoas adquiriram de enviar mensagens e não somente recebê-las, afinal, como exemplifica o autor: possuir uma televisão não significa que você poderá criar programas, apenas assisti-los, mas possuir um computador te dá a capacidade de produzir conteúdos e não apenas consumi-los (SHIRKY, 2011, p. 46).

É neste contexto que surgem os chamados *youtubers* e, a reboque disso, uma vasta geração de crianças e adolescentes desejosos de se tornar conhecidos e ganhar dinheiro com

a produção de vídeos no *youtube*. Nas palavras de Ardévol e Márquez (2018), um *youtuber* "sería en específico la persona que ha conseguido hacer de YouTube un medio para ganarse la vida, y en algunos casos, su verdadera profesión." (ARDÉVOL; MÁRQUEZ, 2008, p. 35-36) e, de forma mais ampla, é toda pessoa que compartilha vídeos no *youtube*, independente de conteúdo, qualidade e alcance. Em geral, trata-se de pessoas, em sua maioria jovens, que publicam vídeos de maneira regular na plataforma e possuem um número alto de seguidores de sua página no sítio (chamada de canal), conseguindo, a partir de sua popularidade, ganhar dinheiro com a publicação destes conteúdos (ARDÉVOL; MÁRQUEZ, 2018). Félix (2016), por sua vez, aponta outras características a respeito dos *youtubers*:

Estamos hablando de jóvenes nacidos durante la última década del siglo XX –nativos digitales, en consecuencia-, multipantalla, conocedores del lenguaje audiovisual y afectos al trabajo colaborativo. A través de sus canales de YouTube, buscan construir comunidades de seguidores cuyas edades oscilan entre los 14 y los 20 años de edad (FÉLIX, 2016).

Apesar do caráter artesanal e de prescindir de técnicas refinadas de edição de vídeos, tornar-se um *youtuber* popular não é tarefa simples. Há, antes, que se “conceber uma ideia interessante a um público interessado”, conforme explicita a autora (2016). Nesse sentido, é crucial lançar mão de estratégias que despertem interesse do público que se deseja alcançar. São recursos que perpassam desde os temas abordados nas gravações, até a forma de se expressar com a audiência e de usar a câmera durante a filmagem.

Não obstante à inegável mudança de paradigma acerca do papel dos usuários das novas tecnologias que assumem um papel mais ativo ao criar seus conteúdos online e se apropriar de espaços virtuais de interação com seus pares, a exemplo dos *youtubers*, Shirky (2011) aponta que a interatividade que se apresenta como “a pedra filosofal” da nova lógica de comunicação e entretenimento produzida no ciberespaço não se dá, na realidade, de forma efetiva. Ainda que o aparato tecnológico permita que a interação social aconteça, ela esbarra, inexoravelmente, em limites (antigos) das relações humanas.

De forma mais explícita, mesmo que a *internet* passe a impressão e, de fato, permita que um usuário se sinta mais próximo de uma celebridade por acompanhar nas redes sociais sua rotina fora dos palcos e ainda lhe enviar mensagens, é humanamente impossível que pessoas famosas respondam e interajam como toda e qualquer pessoas que tente alguma forma de comunicação com elas. Um exemplo mais próximo de nossa realidade diz respeito à imensa dificuldade que as pessoas de nossa sociedade têm para acompanhar os milhares de assuntos e conversas que inundam as dezenas de grupos de *whatsapp* de que fazemos parte.

Estariamos verdadeiramente interagindo com as pessoas que emitem mensagens tanto coletivas quanto individuais para nosso dispositivo? A resposta a essa indagação pode ser pensada a partir do que afirma Shirky : “a mera possibilidade tecnológica de resposta não basta para superar os limites humanos da atenção” (SHIRKY, 2011, p.45).

Nesse sentido, a fama - seja das celebridades do cinema ou dos *youtubers* famosos – consiste simplesmente em “um desequilíbrio entre a atenção que se recebe e a que se dá, mais setas apontando para dentro que para fora” (SHIRKY, 2011, p. 45). Isso quer dizer que muitos elementos não dizem respeito ao tipo de tecnologia, mas a algo que está no cerne das relações sociais e atua, em virtude disso, como uma continuidade que se apresenta tanto na mídia *broadcasting* quanto nas mídias digitais. Ou seja, assim como os famosos da televisão, é bem provável que as celebridades da Internet não façam a mínima ideia de quem nós somos pelo simples fato de podermos “interagir” com elas em suas redes sociais.

Em razão de aspectos como esses, Kim (2012) situa a plataforma como um meio de convergência entre a TV e a *Internet* ao passo que afirma que o *youtube* apresenta uma série de contradições que se situam entre o *broadcasting* tradicional e o digital *narrowcasting* (programação voltada a um público específico, aludindo a um nicho de mercado – ou melhor – de audiência). Com isso, o autor discute que o sítio não representa uma superação completa da lógica *broadcasting*, especialmente quando incorpora as regras de mercado, incluindo as publicidades atreladas a seus conteúdos. Nesse sentido, o estudioso aponta uma continuidade ao sinalizar que o *youtube* se assemelha à lógica *broadcasting* presente na TV não apenas na forma como “televisiva” os conteúdos, mas quando gera receita através de publicidade.

Desse modo, Kim (2012) divide o *youtube* em dois momentos: a era pré-*Google* e a era pós-*Google*. Segundo ele, a primeira fase é marcada pela produção de vídeos amadores em um ambiente virtual livre de publicidade. Já o segundo momento é caracterizado pela criação de vídeos mais profissionais e a crescente exploração do potencial publicitário desse espaço. Desde a compra da plataforma pela *Google*, o sítio tem adotado um modelo de comércio *online* ao colocar *banners* publicitários em vídeos, dividindo o lucro com os detentores de direitos autorais dos vídeos. De forma simplificada, a venda de *banner* publicitário faz com que um comercial de uma marca seja transmitido no momento em que um vídeo está sendo assistido. Baseado no número de visualizações – o mais importante indicador de popularidade de uma publicação – a receita gerada pela publicidade é dividida entre o *youtube* e o criador do conteúdo (KIM, 2012, p. 34).

Com isso, a monetização de vídeos do *youtube* leva em conta um dado claramente objetivo: a quantidade de visualizações dos vídeos. Nesse sentido, se o conteúdo exibido não

ferre de forma explícita as normas de restrição de publicações da plataforma, ele poderá ser fonte de dividendos para seu criador a depender da popularidade que consegue alcançar. Os ganhos, que podem chegar a números expressivos, fazem do *youtuber* uma atividade remunerada cada vez mais almejada na atualidade. É desse modo que *youtubers* como Zoio, começam a ganhar dinheiro ao produzir vídeos de desafios perigosos. Isso mostra que os desafios do youtube, apesar do risco envolvido na prática exibem, entram igualmente na lógica de monetização de vídeos como quaisquer outros, reforçando, assim, o ciclo de (re)produções em torno dessa temática. Na medida em que os riscos presentes nos desafios do youtube parecem ser minimizados ou ignorados por aqueles que os protagonizam, eles são, por parte da plataforma, tratados como um conteúdo qualquer que, se se mostram capazes de atingir altos números de popularidade, devem, como consequência disso, receber os valores financeiros que lhes são devidos.

Assim, mesmo que a mídia tenha noticiado muitos casos de jovens e crianças que morreram ou se acidentaram ao realizar práticas que assumidamente viram no *youtube*, essas fatalidades não têm se mostrado suficientes para barrar a publicação de vídeos de desafios perigosos nem para romper com o sistema de monetização dessas produções.

Em virtude disso, nos lançamos a pensar como o conceito de risco assume novos contornos a depender do momento histórico, social e cultural de onde surgem. No capítulo que se segue, discutiremos, de forma contextualizada os sentidos que foram atribuídos aos discursos do risco evidenciando não apenas uma forma de descrever um acontecimento de ordem do imprevisível, mas denunciando um conjunto de práticas que se produzem em torno do risco ao longo dos tempos.

3 ALGUMAS PISTAS HISTÓRICAS ACERCA DO RISCO

Este capítulo se destina a discutir os conceitos de risco com a finalidade de contextualizar os usos e os sentidos desse termo ao longo dos tempos. Essa caminhada nos permitirá, mais adiante, mapear, para então problematizar, o risco de que tratamos nos desafios do *youtube*.

Ao nos debruçarmos sobre o conceito de risco, o inserimos em um contexto amplo e complexo, pensando-o para além de sua função de palavra que dá nome às coisas - como uma etiqueta que identifica o objeto a que é colada -, mas com um termo que é engendrado na irrupção dos acontecimentos e, ao mesmo tempo que lhes dota de sentidos, é também produtor destes acontecimentos. Dessa forma, os conceitos não apenas dão nome às experiências, mas também as constituem enquanto tal. Portanto, pensar os sentidos constituídos em torno de um conceito é considerar que a linguagem não se limita ao intercâmbio de ideias pautado no uso de signos comuns, mas que a linguagem é também ação, é aquilo que dá nome, mas também corpo às práticas discursivas, uma vez que é a partir da produção de sentidos que as pessoas se posicionam nas relações sociais do cotidiano (SPINK *et al.*, 2002, p. 153).

É a partir dessa mirada que nos propusemos a empreender a análise de vídeos de desafios do *youtube* que exibem práticas de risco com o objetivo interrogar os efeitos subjetivos dessas produções enquanto materialidade de uma nova modalidade de risco que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição *online* de práticas de risco como forma de entretenimento. Essa forma de apreensão do nosso objeto de pesquisa revela os caminhos que trilhamos na tarefa de problematizar os discursos presentes na atualidade, no contexto das mídias digitais, sejam eles enquanto conceitos circulantes nos campos de saber ou enquanto agenciamento de práticas sociais, produtores de efeitos muito concretos no cotidiano dos sujeitos.

Através de um retrospecto histórico presente em muitos de seus artigos, que Spink *et al.* (2001; 2002; 2007; 2011; 2012) nos ajudam a pensar as diferentes noções de risco ao passar dos tempos. De acordo com a autora, a sociedade pré-moderna, que se localiza na transição da sociedade feudal para os Estados-Nações, tinha uma forma muito específica de lidar com os acontecimentos futuros. Neste período, a palavra risco ainda não havia surgido nas línguas indo-europeias e, em razão disto, outros sentidos e termos eram utilizados para narrar as vivências relativas aos infortúnios: azar; perigo; fatalidade, dificuldades; *hazard* etc. Essa forma de falar sobre fenômenos como os terremotos; erupções vulcânicas; tornados

e demais catástrofes naturais remetia à impossibilidade - próprio daquele momento histórico - de calcular riscos involuntários ou de pensar no futuro como algo passível de ser controlado no intuito de reduzir prováveis riscos ou evitar seus efeitos negativos. Este período que antecede o surgimento da palavra risco marca o que Spink *et al.* (2007, p. 3) denominam como o primeiro momento da tradição discursiva da linguagem do risco.,

Nas sociedades modernas, o risco surge como palavra (no catalão no século XIV, nas línguas latinas no século XVI e nas anglo-saxónicas no século XVII) - momento em que o contexto social, cultural e econômico, bem como os primeiros avanços científicos e os efeitos do capitalismo começavam a fornecer subsídios para pensar os acontecimentos futuros como sendo passíveis de controle. Logo, o futuro se tornava gradativamente uma dimensão mais tangível e previsível. A entrada para a modernidade clássica assinala, portanto, o surgimento da segunda tradição discursiva dos riscos que preconizava que, se os riscos afetam a população, eles devem ser objetos da gestão pública (SPINK *et al.*, 2007, p.3).

A partir disso, a noção moderna do risco se alicerça cada vez mais na possibilidade de gestão do futuro. O risco assume, neste contexto, um caráter negativo de um perigo que deve ser evitado a todo custo. Como consequência, são criados os primeiros dispositivos de gestão dos riscos – técnicas, instituições, práticas e saberes - que permitem, dentre outras ações, analisar o risco no que tange à probabilidade de sua ocorrência para, com isso, conseguir eliminá-lo ou, pelo menos, reduzir seus efeitos (SPINK, 2002). A tentativa de controle dos riscos que passa a ocupar desde então o papel central nesse período opera a partir da lógica tradicionalista que concebe que os diversos tipos de risco existentes são um perigo para o indivíduo e para a sociedade e, por essa razão, eles devem ser negativados. Tal lógica agencia uma forma própria de gestão do risco apoiada na seguinte triangulação: cálculo, percepção e gerenciamento dos riscos (SPINK, 2001, p. 1278).

Nesse sentido, para que possamos apreender a forma como a gestão dos riscos se organiza neste contexto, devemos resgatar o conceito foucaultiano de governamentalidade. Para o autor, a palavra governamentalidade abarca três importantes dimensões. Em primeiro plano, remete a seu conceito central que é:

O conjunto constituído pelas instituições, procedimentos, análises e reflexões, cálculos e táticas que permitem exercer esta forma bastante específica e complexa de poder, que tem por alvo a população, por forma principal de saber a economia política e por instrumentos técnicos essenciais os dispositivos de segurança (Foucault, 2010, p. 291).

Desse modo, Foucault nos ensina que este conceito se costura a partir de distintos elementos que se encontram articulados a outros poderes e que são da ordem da visibilidade e da dizibilidade. Diante disso, a governamentalidade é composta tanto por instituições que lhes atribuem um caráter concreto e relações de poder que visam à gestão e ao controle da população por meio de refinados dispositivos de segurança e táticas de controle, quanto de saberes e regimes de verdade que chancelam e legitimam o exercício desta forma de poder. Afinal, “O saber é forma que opera por visibilidade e dizibilidade, e o poder é força que se exerce enquanto estratégia molecular sempre em relação com outras forças” (LEMOS; CARDOSO JÚNIOR, 2018, p. 355).

Em segunda instância, a governamentalidade se refere a um tipo de poder concebido como uma forma de governar os outros que leva ao desenvolvimento de uma porção de técnicas e aparatos próprios de governo e, por conseguinte, constitui um campo de saberes. Por fim, o autor francês considera que este conceito é fruto do processo de transição que levou à governamentalização do Estado de Justiça próprio da Idade Média para o Estado administrativo. Dessa forma, o dispositivo da segurança instaurado no Estado governamentalizado iniciado no contexto europeu no século XVIII tem como uma de suas características centrais o controle dos riscos. Assim, a governamentalidade enquanto “mecanismo básico de gestão objetiva/ subjetiva da sociedade disciplinar” (LUZ, 2001, p. 1290) consiste também em um conjunto de estratégias que visam controlar e diminuir os riscos dos quais as sociedades devem se proteger.

Trata-se da possibilidade de, através de dados estatísticos, do controle de variáveis, estabelecer uma curva normal para fenômenos como a varíola e outras moléstias, estabelecendo estratégias de prevenção. Inicia-se o controle de risco numa população segmentada por faixas etárias. Em vez do controle absoluto e da eliminação da doença - no caso a varíola - a nova correlação saber-poder da governamentalidade instaura a administração do risco (FOUCAULT, 2008).

A gestão dos riscos, que incorpora a este conceito um caráter negativo, não reflete somente uma transformação no significado da palavra como algo que se dá somente no campo da linguagem, mas diz muito mais da forma como as pessoas passam a se relacionar com os acontecimentos e com seu futuro. Trata-se, portanto, de um conceito que se modifica ao agregar novos sentidos e assim como outros conceitos, não adquire um sentido pétreo.

Falar de um risco que deve ser calculado aponta o teor negativo e, sobretudo, indesejado que o termo assume para uma sociedade que precisa lançar mão de estratégias pois ela se vê ameaçada por riscos de diversas naturezas (SPINK *et al*, 2007). É desse modo

que as sociedades modernas ocidentais legitimaram não apenas mecanismos de repressão e instrumentos de governamentalidade, mas também procedimentos positivos de poder que prometiam promover saúde, ordem, segurança por meio de suas máquinas de vigilância que eram, simultaneamente, máquinas de curar, normalizar, categorizar, educar e reformar (BRUNO, 2013, p. 36). Tais procedimentos e estratégias que se dirigiam ao corpo-espécie, mediante a docilização dos corpos, pouco a pouco passaram também a se direcionar à biopolítica da vida, colocando o estilo de vida das pessoas à serviço do autocontrole e da gestão capilarizada não só dos riscos coletivos, mas, especialmente, de outros riscos que incidiam no interior das relações sociais individuais.

Segundo Bruno (2013), a legitimidade destas práticas se dá quando deixam de ser percebidas como toleráveis e passam a ser demandadas por serem vistas como desejáveis e necessárias. Assim, as tecnologias de vigilância, como forma de gerir riscos visíveis e invisíveis, passam a ter sua função reconhecida e valorizada em virtude da necessidade de segurança - preocupação permanente de uma sociedade marcada pelos perigos. Como consequência disso, são reforçados os laços entre segurança e vigilância, cuja noção de risco consiste em um de seus elementos mais importantes. Assim, a percepção do risco passa a justificar a criação de dispositivos tecnológicos de segurança e vigilância cada vez mais refinados e assimilados pelas populações. Estabelece-se, neste processo, uma sociedade marcantemente voltada ao controle.

Desse modo, a atuação dos dispositivos de vigilância e segurança não estão circunscritos somente à proteção das fronteiras geográficas e dos espaços privados ou mesmo na garantia da observância das leis que regulam juridicamente as condutas. Ela opera, outrossim, no disciplinamento dos corpos e em uma regulação de comportamentos no cuidado de si e, produzindo seus efeitos nas condutas, nas escolhas e nos desejos das pessoas e, por conseguinte, nos modos de subjetivação dos sujeitos.

A partir disso, o risco deixa de ser algo somente externo, que gera desdobramentos para o coletivo e passa a ser situado na dimensão intraindividual, sobre a qual o sujeito deve atuar no sentido de diminuir a probabilidade de sua ocorrência. Portanto, tais procedimentos e estratégias visavam também à população e, em específico ao corpo-espécie pautados por uma biopolítica da vida - o poder de vida e de morte -, colocando o estilo de vida das pessoas à serviço do autocontrole e da gestão capilarizada não só dos riscos coletivos, mas, especialmente, dos individuais.

Para Spink *et al.* (2001, 2002, 2007, 2008), a terceira tradição dos discursos acerca do risco se desenrola na modernidade tardia, que agrega novas formas de

governamentalidade, não superando e encerrando, entretanto, as que a ela se antecedem. Com isso, riscos de outra ordem passam a ser considerados: riscos manufaturados, criados pela ação do homem e resultantes da progressão do desenvolvimento humano, da ciência e da tecnologia próprios do que Beck (1993) nomeou de Sociedade do Risco.

Não obstante, é nesta sociedade em que a gestão do risco ainda se encontra atuante que uma nova sensibilidade de risco se apresenta a partir de uma forma diversa com que os indivíduos passam a perceber e a se relacionar com os riscos. Os riscos deixam então de estar vinculados a um sentido preponderantemente negativo e passam a incorporar em sua vivência a possibilidade de ganhos materiais, mas especialmente, subjetivos e, em virtude disso, tornam-se cada vez mais desejados (MACHLIS; ROSA, 1990).

Constitui-se, perante a isso, uma dimensão positiva de enfrentamento dos riscos. Esta nova forma de apreender o risco pode ser ilustrada de certo modo pelos investimentos de risco, no âmbito da economia, mas principalmente nas modalidades de jogos de vertigem, no contexto dos esportes radicais, no qual há um engajamento deliberado em atividades de risco motivado pela busca de uma satisfação subjetiva. Ainda que o primeiro qualifique o risco enquanto probabilidade/oportunidade e o segundo enquanto aventura, pode-se afirmar que ambos atribuem valor positivo à disposição de se correr riscos.

Dito de outra maneira, a ousadia de assumir riscos é concebida como fonte de descobertas e ganhos de diferentes naturezas - tanto no aspecto material, quando os investimentos de risco geram altos dividendos, quanto no campo da experiência subjetiva fruto das emoções radicais obtidas na prática dessas modalidades. Isso quer dizer que os riscos não são pensados apenas em termos de perdas, como o foram anteriormente, mas predominantemente vinculados a diversos tipos de ganhos, portanto, dentro de uma dimensão positiva.

A respeito desta terceira tradição da linguagem dos riscos denominada por Spink (2012) de risco-aventura, a autora contextualiza:

A terceira tradição, que aproxima os campos da Economia e dos Esportes, herda a positividade da aventura, apresentando especificidades discursivas quanto à lógica da governamentalidade. Engloba um conjunto de repertórios sobre risco que exhibe conotações que fazem do 'correr riscos' uma prática necessária para alcançar determinados ganhos. Nessa perspectiva, a relevância está na satisfação subjetiva – inclusive na modalidade das emoções radicais – e não em uma lista predefinida de efeitos indesejáveis. As peculiaridades discursivas da tradição da aventura (considerando aqui o mundo dos negócios e dos esportes) mostram ser necessário reconhecer que as teorizações sobre risco precisam incorporar o sentido do risco desejado. Denominamos esta tradição risco-aventura (SPINK, 2012, p. 46-47).

O risco-aventura, como é caracterizado o risco presente nos esportes radicais, ganhou grande popularidade nas últimas décadas por meio dos canais de comunicação fundados no sistema *broadcasting* que passaram a publicizar atividades recreacionais que envolvem o risco. O aparecimento desta nova sensibilidade frente aos riscos marca uma importante transformação social e cultural a partir da qual os riscos são positivados e buscados exatamente por sua essência de imponderabilidade e das sensações que eles propiciam. Isto é, se antes a gestão do risco atuava no sentido de evitá-lo, agora o risco é experienciado e claramente desejado pela incerteza implicada ao se assumi-lo (MACHLIS; ROSA, 1990).

Viver é correr riscos e correr riscos *“is a necessary preamble for gains of a certain kind”* (SPINK *et al.*, 2007, p. 153). Dessa forma, o risco aventura traduz o desejo de correr riscos, que implica em uma possibilidade de descobertas de ordem física e subjetiva, mesmo que, para isso (a adrenalina; a aventura; o sabor da experiência) ganhar, pode-se tudo (a vida) perder (Spink *et al.*, 2007; 2012). Assim, a proeza de ser capaz de fazer algo, saindo da “zona de conforto”, traduz algo das práticas do espírito capitalista uma vez que ele leva o indivíduo ordinário a conviver com o riscos e, em certo ponto, a desejar assumi-los (ROMANO, 2009).

Assim como Spink, Le Breton (2009) também aborda o tema do risco ao empreender uma importante discussão acerca dos significados deste conceito no contexto das ciências sociais - referido por ele de Sociologia do risco. Com isso, o autor se debruça sobre o estudo da relação que o indivíduo estabelece com atividades (laborais, esportivas, pessoais etc.) que os levam ao encontro do risco ou os possibilitam dele se protegerem.

Desse modo, o antropólogo francês reflete acerca dos novos sentidos atribuídos ao conceito risco em uma sociedade marcada pela competitividade em diferentes âmbitos da vida. Neste cenário que coloca os sujeitos em acirrada concorrência no trabalho, nos estudos, nas relações, na busca por visibilidade, no ganho de capital, o discurso que enaltece a disposição em assumir riscos é fortemente valorizado. Esse pensamento dialoga com a lógica presente na modalidade de risco referida por Spink como risco-aventura. Com isso, Le Breton discorre sobre um aspecto que localizamos no interior dessa modalidade de risco descrita por Spink (2007; 2012) como algo que já lhe parecia uma preocupação à época da primeira edição de seu livro na língua francesa em 2002:

A partir do final da década de 1970, as atividades de risco vêm vivendo estrondoso êxito, bem como empreendimentos dos “novos aventureiros” e as atividades esportivas “radicais”. Em outro plano, as condutas de risco das jovens gerações desenvolvem-se de maneira preocupante (LE BRETON, 2009, p. 2).

Não obstante, ele também aponta para uma contradição existente entre tal racionalidade de positivação do risco presente em uma sociedade que está sempre em busca de diferentes estratégias de cálculo e controle dos riscos afim de evitá-los ou diminuir seus efeitos. Assim, fica evidente que distintas formas de lidar com o risco não se excluem, mas coexistem lado a lado nas sociedades. A respeito disso, que Le Breton pondera como uma forma de ambivalência, o autor faz a seguinte explicação:

Esse distanciamento entre a preocupação política de redução dos riscos de acidentes, de doenças, de catástrofes tecnológicas ou naturais, de melhor proteção possível das populações, a busca individual de emoções fortes, de estresse, de formas de lazer que absolutamente não representam repouso, assinala com profundidade a ambivalência de nossas sociedades ocidentais (LE BRETON, 2009, p. 2).

Em sua fala, o antropólogo francês faz referência há algo na conduta dos indivíduos que escapa à gestão dos riscos coletivos e até mesmo os riscos individuais. Entretanto, esse conjunto de práticas que parecem estar à margem do controle do governo dos corpos tem se multiplicado e se diversificado em um território que se mostra cada vez mais fértil para isso: o espaço virtual.

Na medida em que as novas tecnologias digitais promovem novas possibilidades de interação, elas também se tornam territórios passíveis de vivência de riscos de diferentes ordens. É neste contexto que situamos os desafios do *youtube*, o objeto de nossa pesquisa, enquanto um fenômeno atravessado por um risco que se presentifica no mundo virtual, mas que pode gerar graves consequências na vida concreta das pessoas.

Quando falamos do risco presente nos desafios do *youtube* nos referimos a uma modalidade de risco que guarda algumas semelhanças com aquelas que vemos positivadas nos esportes radicais e que são atravessadas pelo espírito capitalista de enfrentamento do desconhecido, denominadas por Spink como risco-aventura. Entretanto, ao analisar os desafios do *youtube* através das produções escolhidas para compor o *corpus* dessa pesquisa, nos deparamos com elementos que parecem não ser completamente abarcados com as leituras do risco que foram feitas até aqui. Isso não aponta para uma limitação das teorias sobre o risco, mas sim para uma radical atualidade deste fenômeno. Em vista disso, o conceito de risco é novamente resgatado no capítulo 5 com o objetivo de desenvolver a discussão a respeito do tipo de risco que, em face da análise de nosso material, melhor dá conta de capturar o que é exibido nos vídeos de desafios do *youtube*.

No tópico a seguir discutiremos de que forma o risco tal como é visto nos desafios do *youtube* encontra marcantes semelhanças com conteúdos exibidos por programas de

televisão. Desse modo, assinalamos a presença de práticas perigosas tomadas como entretenimento no contexto das mídias *broadcasting*, a partir de programas como *Jackass* e o brasileiro "No Limite". É certo que já existiu e ainda existe uma infinidade de programas brasileiros e estrangeiros que retratam práticas de risco como forma de diversão e brincadeira. Em razão disso, o levantamento de alguns dados que nos permitiram construir tal articulação não pretendeu ser exaustiva, mas, sim, ilustrativa e exemplificativa.

3.1 Risco e mídia na produção subjetiva de crianças e adolescentes

Apesar de as práticas de risco como as que podem ser vistas nos desafios do youtube terem sua visibilidade amplificada quando tomam o ciberespaço como palco de desdobramento, não é na *Internet* - nem em razão dela - que elas têm origem. Muitos anos antes de "youtubers de desafios" como Everson Zoio, um dos 100 *influencers* mais vistos no mundo, publicarem seu primeiro vídeo de desafio no *youtube*¹⁶, práticas semelhantes às que Zoio exibem em seus vídeos eram vistas nas telas da televisão (ANTUNES, GUTMANN e MAIA, 2019).

Um exemplo emblemático disso é o programa de televisão estadunidense *Jackass* formado pelo grupo de amigos Steve-O (Steven Glover), Chris Pontius, Bam Margera e Johnny Knoxville (Philip John Clapp). O programa que foi transmitido pela MTV nos anos de 2000 e 2001 se tornou bastante popular à época de seu surgimento nas telas de TV, atraindo, em especial, os espectadores jovens ao exibir cenas de "pegadinhas" e brincadeiras arriscadas. Das incontáveis e inimagináveis "peripécias" realizadas por seus integrantes nos episódios do programa estão incluídas: criar um foguete humano, grampear o escroto na perna, correr pelado na rua, fazer tatuagens estranhas no corpo, beber sêmen de cavalo, ser picado por cobra, aspirar *wasabi* pelo nariz, colocar anzol de peixe no rosto etc.

Em uma reportagem no sítio *El País*, Martín (2016) traz como tema a situação atual dos integrantes do *Jackass*, descrevendo como se encontram os rapazes depois de mais de quinze anos do encerramento do programa. Para introduzir o tema de sua reportagem e tornar mais claro para as pessoas da nova geração que não tiveram contato com o seriado, Martín

¹⁶ No dia 09 de dezembro de 2014, Zoio publica em seu canal seu primeiro vídeo de desafio com o título: "Colocando a mão no formigueiro Desafio #1". Nele, Zoio, que é filmado pelo irmão, coloca a mão em formigueiros, tentando resistir às picadas das formigas ao manter a mão no local pelo máximo de tempo que consegue. Ao final do vídeo, o youtuber mostra o resultado do desafio - mão e braço inchados - e encerra a filmagem pedindo *likes* e compartilhamentos de seus espectadores. Hoje, dia 05/04/2020, o vídeo contabiliza 19.226.053 visualizações. No capítulo 4, apresentamos os vídeos de desafios que compõem o *corpus* de nossa pesquisa. Vídeo disponível no endereço: <https://www.youtube.com/watch?v=02iERDIDxQY&t=139s>

faz um paralelo entre o *Jackass* e os vídeos de brincadeiras arriscadas encontrados atualmente no *youtube*:

Para entender, é preciso voltar 16 anos atrás, quando a MTV estourava com *Jackass*, um programa delirante que estreou em 2000. Não existia YouTube e rapazes desmiolados reuniam diante da TV adolescentes ávidos para ver as pancadas e brincadeiras mais absurdas. Seus protagonistas (o próprio Margera, Ryan Dunn, Johnny Knoxville, Jason Acuña, Steve-O e Chris Pontius) metiam-se em todo tipo de encrenca por pura diversão. Antes que adolescentes morressem tentando fazer selfies nos edifícios mais altos do mundo, eles já estavam brincando com a morte e acreditando que nunca ia acontecer nada (MARTÍN, 2016).

Através do exemplo dado pelo autor ao citar o *Jackass*, fica destacado que a televisão, enquanto meio de comunicação bastante presente no cotidiano das pessoas já exibia, muito antes da *Internet*, cenas de risco e violência auto e hetero infligida como conteúdo de entretenimento. Para além disso, Martin (2016) visibiliza o que podemos conceber como uma relação de continuidade que as práticas vistas na televisão estabelecem com os vídeos de desafios perigosos publicados na *Internet* ao usar as brincadeiras perigosas da atualidade ("fazer *selfies* nos edifícios mais altos do mundo") em analogia ao que os integrantes do *Jackass* faziam em seus vídeos mais de 15 anos atrás.

Nas palavras de Brasil (2004), o seriado, que foi transmitido em nosso país pelo canal Multishow, "é composto por episódios em que um grupo de amigos utiliza o *ethos* do rebaixamento moral e físico para atingir a comicidade". (BRASIL, 2004, p.1). Já Sweeny (2008) faz uma análise do programa a partir da discussão de gênero em seu artigo "*This Performance art is for the Birds:*" *Jackass*, 'Extreme' Sports, and the De (con) struction of Gender", localizando o seriado no mercado da *Reality TV* por trazer o elemento do voyeurismo marcadamente presente em programas como *Big Brother* (1999) combinado às cenas grotescas como as de *Fear Factor* (2000). Além disso, o autor afirma que *Jackass* é inspirado em duas fontes que colocam o esporte radical, no caso o *skateboarding*, na cena midiática: *Big Brother skateboarding magazine* e o *skateboarding video Landspeed: CKY* (SWEENY, 2008).

Assim como nos Estados Unidos, no Brasil, alguns programas televisivos que giram em torno da lógica do desafio, através de provas de resistência física e psicológica, bem como de formas do sofrimento do corpo transmitidos no formato dos *reality shows* também alcançaram grande popularidade. Um deles, o programa "No Limite" (2001) que guarda semelhanças com um *Reality Show* norte americano chamado "*Survivor*" exibia a desenvoltura dos membros das equipes participantes do programa que, ao disputar um prêmio em dinheiro, desempenhavam atividades que envolviam esforço físico e forte pressão

psicológica. Comer olhos de cabra, cérebro de boi, bem como participar de provas que incluíam a superação de medos (altura, contato com animais peçonhentos, nado em alto mar etc.) eram alguns dos desafios pelos quais os participantes do programa vivenciavam diante das câmeras (ANTUNES, GUTMANN E MAIA, 2019).

Um ponto de convergência importante entre os programas acima citados e os desafios perigosos do *youtube* diz respeito às implicações que o contato com esses conteúdos geram para o público que os assiste - seja através das telas da TV ou das telas do computador, isto é, na forma que as mídias interferem na maneira de pensar e se comportar dos sujeitos. Apostamos que, de mesmo modo como as práticas de risco transformadas em entretenimento e espetáculo não são inauguradas pelas novas tecnologias, a discussão acerca dos efeitos da exposição sobretudo de pessoas mais jovens a esses conteúdos é também anterior ao advento da era digital. Em razão da análise dos desafios do *youtube* que é feita no capítulo 4, nos ocupamos nesta seção de pontuar alguns elementos presentes na produção subjetiva em torno do risco transformado em espetáculo tanto nas mídias *broadcasting* como nos desafios do *youtube*.

A respeito dessa temática, McNeill (2004) aponta a existência de uma correlação entre o que a indústria do entretenimento produz e o teor do aprendizado que crianças e jovens extraem dos meios de comunicação, ao considerar que os processos de aprendizagem dos sujeitos irão, inevitavelmente, sofrer algum tipo de influência, seja ela negativa ou positiva, dos conteúdos midiáticos a que são expostas. Segundo Medrado, isso se dá pelo fato de a mídia apresentar afluência de público - uma vez que sua mensagem se direciona a uma ampla audiência - e, como consequência, promove influência sobre o cotidiano das pessoas (MEDRADO, 2000, p. 217).

Como forma de trazer a discussão acerca da influência da mídia para o campo concreto, McNeill (2004) menciona casos reais de adolescentes que decidiram imitar as práticas vistas no seriado *Jackass* e acabaram sofrendo - literalmente na pele - as graves consequências de seus atos. Um desses casos aconteceu em 2001 nos Estados Unidos, quando Jason Lind, um garoto de 13 anos ficou gravemente ferido ao sofrer queimaduras de terceiro grau depois de tentar recriar um episódio em que os rapazes do *Jackass* fazem uma espécie de “churrasco humano”. O segundo caso citado por McNeill se deu no ano de 2004, quando os amigos de Joe Armstrong filmam-no saltando em chamas de fogo enquanto seus colegas derramam petróleo nele - mais um caso de replicação de cenas assistidas em um dos episódios do seriado norte americano. Como resultado disso, o garoto de apenas 10 anos é internado no hospital e tem 15% do seu corpo queimado.

Nessa perspectiva, programas como o *Jackass*, que trazem em suas pegadinhas um forte teor agressivo, são problematizados no que tange a seus efeitos deletérios para a sociedade, principalmente por se popularizarem entre jovens e criança, tornando-se, para esse público, modelos a serem seguidos: “*the crew from Jackass have become role models for their predominantly adolescent audience*” (MCNEILL, 2004).

Diante da ocorrência de casos como esses, um acalorado debate se articula em torno do papel da mídia na produção ou no fortalecimento de comportamentos de risco na sociedade. Um exemplo disso foi a repercussão que o caso do garoto Jason Lind teve, fazendo circular alguns posicionamentos na imprensa dos Estados Unidos acerca da influência dos conteúdos da TV no comportamento das crianças. A declaração que um senador de Connecticut chamado Joe Lieberman fez à imprensa em 2001 ilustra a preocupação de se pensar o tipo de conteúdo a que crianças são expostas, uma vez que, de acordo com suas palavras, se trata de um público mais suscetível a reproduzir as práticas de risco assistidas desconsiderando o risco nelas implicado:

Most children are not going to make the tragic mistake Jason Lind did. But there are a number of children out there watching your programming who may be susceptible to the powers of MTV's persuasion and try one of these stunts without thinking of the consequences. That being the case, I think we all have an obligation—parents and programmers alike—to do what we can to protect these children and limit the potential for harm to them (LIEBERMAN, 2001, apud. SWEENEY, p. 137, 2004).

Em sua nota, o senador norte americano salienta o poder persuasivo que programas exibidos na MTV tinham sobre o público mais jovem da época, ao passo que convoca os pais, a sociedade e programas afins a se responsabilizar acerca da proteção de crianças, limitando o dano potencial que esses conteúdos poderiam causar a elas.

Como uma resposta a críticas como essas e, sobretudo, como forma de se resguardar juridicamente de uma possível responsabilização da emissora MTV por incidentes como os de Lind e Armstornng, todos os vídeos do *Jackass* iniciavam com o seguinte aviso: “*The following show features stunts performed by professionals and/or total idiots under very strict control or supervision. MTV and the producers insist that neither you or anyone else attempt to recreate or perform anything you have seen on this show.*”

Assim, à medida em que a emissora se exime da responsabilidade do conteúdo que transmite, ela também parece estar ciente dos riscos nele implicados tanto por afirmar que as práticas performadas demandam habilidades de profissionais ou supervisão quanto por insistir que os espectadores não repitam as cenas que estão prestes a assistir. Diante disso,

concentra-se no sujeito a responsabilidade completa pela forma que assimila esses conteúdos e o que decide fazer ao ter contato com eles.

Como veremos no capítulo 5, especificamente no tópico 5.3 "(Não) tentem fazer isso em casa", a mensagem acima veiculada pela MTV nos episódios do *Jackass* é bastante semelhante com o aviso que encontramos nos vídeos de desafios perigosos do *youtube* como forma de alertar sobre o perigo de reproduzir o conteúdo que está sendo assistido. A "orientação" dada pelos *youtubers* segue a mesma lógica da vista no seriado norte americano, sendo colocada antes das cenas do desafio e aparecendo, em alguns casos, escrito na língua inglesa trazendo os seguintes dizeres: "*WARNING: The stunts in this movie were performed by professional, so for your safety and the protection of those around you, do not attempt any of the stunts you're about to see*" (figura 56).

Além de poder ser vista nos vídeos de outros *youtubers*, essa mensagem está presente no vídeo de Zoio intitulado "o desafio do fogo" e analisado nesta dissertação no tópico 4.2.2. Todavia, o desafio do fogo realizado e publicado por Zoio possui outro importante ponto de interseção com o programa *Jackass* que não somente a mensagem de alerta acima usada para as cenas arriscadas de seus vídeos.

Mais de 15 anos depois de Jason Lind sofrer graves queimaduras no corpo ao tentar recriar as cenas vistas em um episódio do *Jackass*, no dia 28 de janeiro de 2017, o garoto cearense Kauã dos Santos Peixoto tem 40% do seu corpo queimado ao repetir em casa o "desafio do fogo". O garoto, que tinha 11 anos na época, possui um canal no *youtube* e costumava gravar vídeos para publicar na plataforma, quando decidiu produzir vídeos de desafios diante da crescente popularização desses conteúdos na *Internet*. O desafio feito por Kauã fora inspirado por *youtubers* como Zoio e consiste em passar álcool no corpo e tentar apagar as chamas em seguida. Na ocasião, além de Kauã, estava em casa somente seu irmão de 6 anos que presenciou a cena do irmão mais velho sofrendo queimaduras após a garrafa de álcool explodir antes mesmo que o desafio pudesse ser cumprido. Ao correr para o chuveiro mais próximo com o corpo em chamas, Kauã se deparou com a falta de água tendo que apagar o fogo de seu corpo com as cobertas de sua cama (MARTINS, 2017).

A despeito das diferentes mídias envolvidas nestes casos - a televisão e o *youtube* - e do formato em que as produções audiovisuais são transmitidas, ambas se constituem como canal de exposição de práticas de risco como forma de entretenimento e têm uma audiência formada não só por adultos que podem ser responsabilizar por seus atos, mas por crianças de diferentes idades que, ao ter contato com tais conteúdos, decidem se tornar protagonistas do enredo assistido. Além disso, o risco presente nas práticas parece ser subestimado (ou

ignorado?) não apenas pelas crianças que as repetem, mas pelos produtores dos vídeos que, à revelia de uma mensagem que pede para que ninguém repita isso em casa, eles fazem e se tornam populares por meio disso. Assim, eles parecem se divertir com o que mostram ser uma "brincadeira", mas não uma qualquer, e sim uma brincadeira arriscada - feita para corajosos ou "idiotas" - e própria para ser performada por "profissionais", bem como consta nas mensagens acima, mas, ainda assim, uma forma clara de diversão e uma potencial fonte de popularidade. Esses tristes acontecimentos que se entrelaçam de diferentes formas reforçam a urgência de se dialogar acerca da circulação de conteúdos dessa natureza.

Diante disso, no que tange às problematizações acerca das consequências negativas geradas pela exposição de crianças e jovens a conteúdos de violência na televisão, McNeill (2004) apresenta distintas concepções quanto à forma de perceber o papel da audiência frente às mídias que consomem. Para isso, o autor cita Liebert (1974) que endossa um pensamento balizado na lógica de causa e efeito, ao entender que a mídia tem um incidência direta na forma como as pessoas se comportam. Partindo desse raciocínio, conteúdos violentos irão ensinar crianças a agir de modo violento, uma vez que os espectadores e, em especial, as crianças são percebidas como receptoras passivas dos conteúdos televisivos e, em razão disso, tendem a reproduzir acriticamente aquilo que assistem.

Em contraponto a essa perspectiva, McNeill apresenta a discussão de estudiosos como Buckingham (1998) e Hall (1994) que assinalam o papel ativo da audiência. Desse modo, não só os adultos, mas as crianças podem se mostrar bastante atuantes ao receber as mensagens midiáticas, interpretando-as e significando-as de forma bastante particular e plural, sendo capazes de desconstruir o que veem e decidirem, a partir de seu repertório subjetivo, o que é certo ou errado.

Este pensamento se afasta de uma concepção pautada no binômio causa-efeito ao reconhecer que, apesar da importância das mídias, como a TV e a Internet, na construção dos sujeitos, elas não são definidoras e definitivas sobre como se dará tal construção, tal como explica Elza Pacheco e colegas citados por ANDI (2010) no contexto dos programas de televisão voltados para crianças:

[...] a criança interage com a TV e elabora suas representações de acordo com seu universo sócio-cultural. As crianças imprimem sua experiência subjetiva no conteúdo assistido e constroem mensagens diferentes sobre o mesmo aspecto do enredo ou de um personagem, partindo do seu referencial (ANDI, 2010, p. 22).

Diante disso, os comportamentos dos sujeitos são pensados como o resultado de uma complexa equação cujas variáveis - dentre elas as mídias - não operam de forma fixa nem

estável, não nos permitindo, portanto, quantificar ou precisar o quanto cada uma delas é determinante para que um sujeito aja de uma forma e não de outra. Apesar das divergências que se delineiam ao debater de que forma a mídia influencia as decisões e o comportamento humano, é inegável a importância da função que a mídia desempenha na construção e circulação de repertórios na sociedade contemporânea, bem como a centralidade que ela ocupa na criação de espaços de significação. E é em razão disso que as investigações acerca dos modos de subjetivação na contemporaneidade devem inexoravelmente considerar o papel da mídia nesses processos.

A articulação entre diálogos acerca de temas como: modos de subjetivação, mídia, risco e possíveis formas de governamentalidade da infância e adolescência contemporâneas nos serviu como base problematizadora de nossa análise dos desafios do youtube. Ademais disso, a construção dessa interface atuou como fio condutor para o alcance do objetivo desse trabalho que consiste em interrogar os efeitos subjetivos dessas produções enquanto materialidade de uma nova modalidade de risco que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição *online* de práticas de risco como forma de entretenimento.

4 ENTRE O ROTEIRO E O RELATO DO PERCURSO: CONSIDERAÇÕES METODOLÓGICAS DA PESQUISA

Este capítulo se destina a descrever o percurso e as ferramentas de análise do *corpus* deste trabalho, que se situa em uma abordagem qualitativa, apresentando os elementos teórico-metodológicos utilizados para o alcance dos objetivos e das discussões outrora expostos. Nesse intento, escolhemos a Análise do Discurso Foucaultiana como ferramenta conceitual e metodológica por encontrar nela recursos que não apenas nos permitem analisar, mas, sobretudo, adotar um *ethos* de interrogação e estranhamento diante daquilo que nos propomos a pesquisar. Trata-se, portanto, de uma teoria-método que nos possibilita desnaturalizar o olhar, assumindo, com isso, que as coisas não guardam um sentido definitivo esperando a ser por nós desvelado, mas que é na fluidez da nossa experiência com o mundo - e dele conosco - que tais sentidos vão sendo, a todo tempo, construídos.

Antes de apresentar o trajeto percorrido na análise do material em questão, discorreremos sobre alguns pontos centrais do pensamento Foucaultiano e da Análise do discurso que nos servem de lastro para as reflexões que dão corpo à nossa pesquisa. Nesse sentido, o discurso se configura como um conceito-chave, sendo concebido por Foucault como prática social, constitutiva de uma (e não da) realidade, produtora e legitimadora de saberes (FISCHER, 2001). Nas palavras do filósofo, as práticas discursivas são descritas como "um conjunto de regras anônimas, históricas, sempre determinadas no tempo e no espaço, que definiriam, em uma dada época e para uma determinada área social, econômica, geográfica ou linguística, as condições de exercício da função enunciativa" (FOUCAULT, 1995, p. 136). Destaca-se, com isso, que os discursos se inscrevem em um recorte histórico e social específico e são por ele transformados e imbuídos de sentidos próprios. Isto quer dizer que o mesmo discurso pode tomar outros sentidos e gerar outros efeitos a depender de onde, de quem, de quando e de como se fala. Em razão disso, eles não devem ser analisados atrelando-os a significados estanques, mas por meio de seus enunciados, ou seja, tudo aquilo que articula as condições de sua existência.

É diante dessa e de outras pistas de reflexão que a Análise do Discurso Foucaultiana nos cede recursos valiosos para discutir sobre as condições de existência e de alcance de determinadas formas de pensar e, acerca desta potente ferramenta teórico-metodológica, Foucault discorre:

[...] analisando os próprios discursos, vemos se desfazerem os laços aparentemente tão fortes entre as palavras e as coisas, e destacar-se um conjunto de regras, próprias da prática discursiva. Essas regras definem não a existência muda de uma realidade,

não o uso canônico de um vocabulário, mas o regime dos objetos. (...) Certamente os discursos são feitos de signos; mas o que fazem é mais que utilizar esses signos para designar coisas. É esse mais que os torna irredutíveis à língua e ao ato da fala. É esse "mais" que é preciso fazer aparecer e que é preciso descrever (FOUCAULT, 2008, p.55).

Nessa perspectiva, podemos afirmar que o sentido não se encontra amarrado à coisa, mas que ele é resultado de uma equação sempre mutável, cujas variáveis que a compõem hoje podem não mais compô-la amanhã. Para Hall (2006), “as palavras são ‘multimoduladas’. Elas sempre carregam ecos de outros significados que elas colocam em movimento, apesar de nossos melhores esforços para cerrar o significado” (HALL, 2006, p. 41.)

Ao se debruçar sobre as práticas discursivas, Foucault constitui, sem cindir teoria e método, um modo de problematização, traçando, assim, caminhos metodológicos para a pesquisa. Para tanto, ele se ateve “mais aos processos, usos e feitos, da linguagem (por exemplo), em detrimento dos sentidos (a não ser que sejam também classificados como efeitos e não como impressões ou significação)” (MÉLLO, 2015, p. 49). Com isso, a análise do discurso não está em busca por um sentido oculto das coisas, mas se pauta nas coisas ditas, não havendo, portanto, enunciados latentes a serem interpretados. O sujeito do discurso, por sua vez, não consiste em um ser transcendental, individualizado, mas em um sujeito que fala a partir do cruzamento de outros enunciados, havendo sempre muitas outras vozes em um mesmo discurso (FISCHER, 2001; NOGUEIRA, 2008).

Este modo de análise do discurso se traduz em um esforço de interrogação da linguagem, que se propõe a mapear os ditos considerando todos os elementos que o engendram e que permitem que ele possa surgir naquele tempo, naquele lugar, daquela forma e não em outro tempo, outro lugar e de outra maneira. Extraem-se, desse modo, os enunciados que formam o discurso e delimitam os lugares de onde eles são falados e a que regime(s) de verdade eles servem (FISCHER, 2001). Sobre essa teoria-método, Araújo (2004) pontua que ela “determina o princípio segundo o qual puderam aparecer somente aqueles significantes que foram enunciados” (ARAÚJO, 2004, p. 233) e não outros, ainda que os enunciados não estejam à disposição de qualquer um a qualquer tempo, pois nem tudo pode ser dito por todos, de qualquer lugar, havendo, portanto, um sujeito qualificado para o discurso (FOUCAULT, 1971). Para o filósofo francês, a história, os acontecimentos e a construção de sentidos sobre as coisas não se dão em linha reta tampouco de modo definitivo, mas a partir de continuidades, descontinuidades, sobressaltos e desníveis.

O conceito de descontinuidade toma centralidade na teoria foucaultina a partir da crítica que o autor faz do que denomina de projeto de história global (FOUCAULT, 2008). A história global é pensada como algo que se desenrola através de uma “cronologia contínua da razão” (FOUCAULT, 2008, p. 9), uma maneira de produzir conhecimento sobre o mundo e sobre o homem que se dá através de um movimento evolutivo, partindo de um estágio inferior para um seguinte que lhe seja superior e enseja, com isso, no desvelamento de um princípio de coesão das coisas e no progresso da consciência. Trata-se de um esforço de totalização através da busca de leis únicas que expliquem os fatos na medida em que os reduz a um esquema linear de acontecimentos. Em razão disso, as descontinuidades que se apresentam na forma de acontecimentos dispersos – decisões, acidentes, iniciativas, descobertas – são reduzidos ou apagados para que a continuidade dos acontecimentos possa prevalecer. Suprime-se, dessa forma, qualquer tipo de ruptura, desvio, limite, corte que faz claudicar tal racionalidade e aquilo que é objeto de mal-estar para o historiador (JÚNIOR, 2017).

Diante disso, Foucault problematiza essa forma de conceber a história, pois considera que a história é essencialmente descontínua e que as descontinuidades são elementos fundamentais na análise histórica. É a partir desse olhar que concebemos que as descontinuidades - este conceito que é tão caro ao nosso trabalho - não são aquilo que resta inexplicado dos acontecimentos ou dos discursos enquanto práticas sociais, mas é, outrossim, o motor de seu surgimento.

É através dessa mirada que apreendemos os acontecimentos de nossos tempos. De tempos marcados pela mudança constante, rápida e permanente e pelo caráter de reflexividade engendrado por um contínuo fluxo de informações que permite que as pessoas estejam, a todo momento, examinando e redimensionando sua realidade e suas experiências. Nesse sentido, a interconexão global promovida pelas tecnologias digitais impõe novos desafios a este cenário e se direciona a uma forma de destradicionalização que se dá, em primeiro plano, nas escalas de tempo e espaço e nas novas possibilidades de relações sociais que decorrem do que Hall cunha como “desalojamento do sistema social” (HALL, 2006, p. 15).

Ao problematizar sobre os elementos que são percebidos como continuidades das sociedades tradicionais às sociedades modernas, Hall (2006) ressalta os aspectos que se apresentam como descontinuidades fruto de processos de rupturas sociais, culturais e históricas dos últimos tempos. Ao falar de descontinuidades, assim como a noção da identidade da pós-modernidade, a própria sociedade é apreendida em seu caráter de

provisoriedade, abertura e, sobretudo, diferença. Nessa perspectiva, tanto a sociedade quanto o sujeito se desarticulam com elementos estáveis do passado e se abrem para novas possibilidades de ser no mundo. Rompe-se, dessa maneira, com a lógica de linearidade e continuidade presente nas sociedades “tradicionais”, onde o passado e os símbolos são premissas para construir formas de ser no presente e no futuro.

Nessa mesma direção, o pensamento foucaultiano promove uma ruptura com os modos de conhecimento clássicos ao considerar as práticas discursivas como produtos e produtores de realidades, colocando em xeque, dentre outras "verdades absolutas", a pretensa neutralidade do pesquisador com sua pesquisa, que se fundamenta na lógica cartesiana de se fazer pesquisa e constituir saberes e se baliza por uma postura dicotômica (MÉLLO, 2015). Em oposição a isso, a teoria foucaultiana se alinha a um pensamento nômade que apreende os saberes, as práticas, os discursos e os modos de subjetivação não como algo instituído, mas como efeitos de relações de poder e do entrecruzamento de múltiplos elementos sociais, históricos, culturais, midiáticos etc.

Embora Foucault não tenha tido a mídia como objeto de análise em seus escritos, autores como, como Luciana Miranda, Rosa Maria Bueno Fischer, Mary Jane Spink, dentre outros se propuseram a articular o aporte teórico foucaultiano com o estudo das mídias: televisão, jornal, revista etc. O estabelecimento de uma forma de diálogo entre este referencial com elementos da cultura contemporânea torna evidente a atualidade e a plasticidade do pensamento foucaultiano.

Assim, caminhos outrora trilhados nas discussões acerca das mídias e de seus modos de subjetivação nos permitem transitar – ou pelo menos dar primeiros passos – na pesquisa qualitativa no campo das tecnologias de mídias digitais. E é em razão disso que nos sentimos subsidiados a nos lançar no desafio de pesquisar no ciberespaço, analisando vídeos de *youtube*.

Valendo-nos dessas contribuições que também refletimos acerca do ato de pesquisar. Para além da construção formal de conhecimento, consideramos a pesquisa um campo aberto de possibilidades e, sobretudo, de inventividade - invenção de como se faz a pesquisa e também daquilo que é a própria pesquisa. É dessa maneira, processualmente e não aprioristicamente, que o pesquisador cria seu método e o “objeto” que pretende estudar, ao passo que (des)constrói a si próprio ao longo desse percurso. Sob essa ótica, a metodologia é análoga ao planejamento de uma viagem. Ela sugere uma direção e orienta os próximos passos, mas não nos oferece a garantia de uma trajetória fixa e linear – afinal, o imprevisível é a parte mais previsível de uma viagem. Isso nos ensina que não somente o destino (os

resultados), mas também o percurso (as etapas da pesquisa) não são passíveis de total controle ou previsibilidade. A metodologia da pesquisa deve, portanto, nos deixar surpreender pelos desvios, pelos obstáculos, pelos (des)acertos e pelas mudanças de rota.

É, então, adotando esse modo de olhar que nos lançamos ao *desafio* de tentar responder algumas questões que orbitam em torno desta que nos parece preambular: o que podemos dizer deste fenômeno tão popular na atualidade que são os desafios do *youtube*? E que, a reboque dela, questionamos: como nos é possível problematizar os desafios do *youtube* como materialidade de uma nova modalidade de risco que, dentre outros elementos, traz como corolário modos de enunciação pautados na exposição *online* de práticas de risco?

4.1 (Des)caminhos metodológicos: entre obstáculos, desvios e novas direções

Para empreender a análise de nosso objeto de pesquisa, cinco tipos de desafios foram então escolhidos em virtude do risco que apresentam, tendo em vista o conhecimento de óbitos ou sequelas decorrentes dessas práticas por meio de reportagens divulgadas (vide tabela) pela mídia, a saber: desafio do desmaio; da canela; do fogo; do desodorante e da camisinha. Para cada um desses desafios, foram selecionados dois vídeos - a partir de critérios que serão explicados adiante – resultando em um *corpus* composto por 10 vídeos do *Youtube* que trazem como conteúdo a prática de desafios perigosos.

As reportagens que serviram de critério para a escolha dos desafios acima citados foram selecionadas após serem apresentadas em uma visita realizada ao Instituto DimiCuida, no dia 26 de setembro de 2019, onde buscamos, dentre outras coisas, conhecer as formas através das quais o Instituto tomava conhecimento dos casos de acidentes ou óbitos decorrentes da prática de desafios perigosos do *youtube* ou de brincadeiras perigosas¹⁷ no Brasil e no resto do mundo.

Com isso, nos deparamos com uma marcante dificuldade na coleta desses dados e no mapeamento dessas ocorrências por razões diversas, como: a subnotificação de acidentes ou mortes resultantes de desafios ou brincadeiras perigosas por conta do desconhecimento destas práticas por parte das famílias e/ou dos profissionais de saúde que atendem estes casos;

¹⁷ Destacamos que as brincadeiras perigosas não se confundem com os desafios do *youtube*. Ainda que parte dos desafios do *youtube* consistam em brincadeiras perigosas e que também muitas brincadeiras perigosas sejam mote de desafios nesta plataforma, há uma porção de vídeos de desafios que não implicam na realização de brincadeiras ou jogos perigosos. Há também uma variedade de brincadeiras perigosas que não são ou não se tornaram (ainda?) tema de desafio na internet, mas que, ainda assim, são extremamente populares, especialmente, entre jovens e crianças, nos ambientes off-line por eles ocupados.

ausência de um quadro estatístico que mostre o panorama de realização de práticas dessa natureza que tenham incorrido em acidentes ou mortes, pois nem todos os casos serão encaminhados aos atendimentos hospitalares e ambulatoriais, sobretudo, as lesões menos graves ou os óbitos que tiverem equivocadamente como causa *mortis* o suicídio; uma minoria dos casos se tornam matéria de reportagens ou são notificadas a órgãos sociais ou instituições, como o DimiCuida.

O mapeamento destes tristes acontecimentos se dá ainda de forma bastante manual e fragmentada. Além disso, importantes setores da sociedade ainda não se encontram efetivamente integrados no intuito de viabilizar o compartilhamento de informações que permitam a construção de estatísticas capazes de retratar com mais fidedignidade o panorama destas práticas em nosso país.

Nesse sentido, as reportagens que justificam as escolhas dos desafios estão em português e mencionam os riscos atrelados à realização dos desafios em questão, trazendo dados concretos acerca de suas consequências. Com exceção de uma reportagem¹⁸, todas citam histórias de pessoas que sofreram algum tipo de lesão, sequela ou vieram à óbito ao cumprirem o desafio do *youtube*. Critérios como atualidade foram levados em consideração, tendo em vista que todas elas foram publicadas nos últimos 5 anos. Foram excluídas as reportagens em outros idiomas e aquelas que não citassem os desafios do *youtube* - mencionando seus riscos - e apresentassem, preferencialmente, o relato de algum caso de lesão ou morte decorrente dessa prática.

Abaixo, apresentamos uma tabela (tabela 1) contendo alguns elementos centrais de reportagens em português veiculadas na mídia que tratam sobre casos de óbitos ou acidentes decorrentes da prática dos desafios selecionados para análise.

Tabela 1 – Reportagens sobre desafios perigosos do *youtube*

¹⁸ A reportagem sobre o desafio da camisinha não relata nenhum caso de morte ou sequela decorrente da prática. Ela, no entanto, apresenta dados relevantes acerca dos riscos deste desafio, servindo como uma forma de alerta para as pessoas que desejam realizá-lo. A ausência de reportagens ou notificações de casos de acidentes decorrentes deste desafio específico na mídia pode ser explicada pelo fato de que o maior dano causado pela prática – asfixia em virtude de obstrução das vias aéreas superiores pela camisinha – não é algo tão simples de ocorrer. Ainda que o preservativo possa ficar estancado nas cavidades nasais, o material terá que ser engolido ou aspirado para gerar danos maiores. Isso, no entanto, não torna a prática segura.

Tipo de Desafio	Título da reportagem	Veículo de divulgação	Data da reportagem	Dados sobre o caso
desafio do Desmaio	Jogos Mortais da internet não são ficção e fazem vítimas reais: A vida não é um simples jogo que você pode reiniciar quando quiser.	Sítio da Revista Capricho	4 julho 2017, 17h59	Lesão neurológica incurável e complicações decorridas do desafio do desmaio realizado por garoto sem idade especificada.
	Morte de adolescente em jogo de asfixia na Internet choca o Brasil	Sítio do Diário de Notícias (Portugal)	17 Outubro 2016 — 20:49	Morte de um adolescente brasileiro de 13 anos. O jogo do desmaio realizado pelo garoto que veio à óbito estava sendo assistido online por 3 adolescentes.
desafio do desodorante	O que é o 'desafio do desodorante' que levou criança à morte: Lançada por youtubers, corrente perigosa incita espectadores a inalarem aerossol	Sítio da Revista Veja	7 fevereiro 2018, 18h24	A drielly Gonçalves, 7 anos, morreu depois de inalar desodorante aerossol em São Bernardo do Campo, na Grande São Paulo
	'Desafio do desodorante' mata menina de 7 anos em SP	Canal do Jomal o Globo no Youtube	7 de fevereiro de 2018	mesmo caso acima
	Brincadeiras entre adolescentes pode ser fatal	Sítio de Jomal o Estado	12 de outubro de 2015.	Morte de adolescente de 17 anos em Fortaleza em virtude da prática do desafio do desodorante.
	Desafio do desodorante: viral da internet coloca vida de jovens em risco	Sítio do Diário Online	09 de fevereiro de 2018, às 08:23	Em Belém, adolescente é levado ao hospital após realizar o desafio do desodorante e ficar desacordado ao inalar o produto.
desafio do fogo	Criança tem 40% do corpo queimado após imitar brincadeira da internet: Menino relatou que viu vídeo de crianças brincando com álcool em gel	Sítio do Jornal da Globo - G1	03 de fevereiro de 2017, às 12h20 -	Uma criança de 11 anos teve 40% do corpo queimado após brincar com álcool em gel em Fortaleza. Ele teve queimaduras de 2° e 3° grau e precisou ser intestado.
	Menina de 12 anos tem 49% do corpo queimado após desafio do YouTube	Sítio da Revista Veja SP	21 de agosto de 2018, às 17h10	Uma menina de 12 anos de idade sofreu queimaduras de terceiro grau após participar do "desafio do fogo".
desafio da canela	Menino de 4 anos morre ao inalar canela	Sítio da Revista Crescer	16 de junho de 2015 - às 06h01	Morte por asfixiamento de um garoto de 4 anos após ingerir uma colher de canela em pó.
desafio da camisinha	'Desafio do Preservativo' é o viral mais bizarro que você verá hoje na internet	Sítio Hypheness	sem data especificada	A reportagem alerta sobre o risco de obstrução das vias aéreas e consequente sufocamento em decorrência da prática do desafio da camisinha. Além disso, faz um alerta com relação aos efeitos tóxicos do produto ao citar o caso de uma mulher que engoliu preservativo durante a prática de sexo oral e desenvolveu um quadro de apendicite.

Fonte: Elaborada pela autora.

Essas reportagens fazem parte do apanhado de matérias que versam sobre brincadeiras perigosas e que um compilado delas foi gentilmente cedido a nós por uma profissional do Instituto DimiCuida. As matérias dispostas na tabela têm a finalidade de apresentar como os meios de comunicação, sobretudo de mídias digitais, têm abordado o tema dos desafios perigosos do *youtube* e reportado casos reais das consequências desastrosas a que os desafios perigosos do *youtube* podem levar. É importante frisar que a seleção das matérias não tem a pretensão de ser exaustiva sobre tais acontecimentos nem de fornecer

dados estatísticos acerca da ocorrência de acidentes ou mortes resultantes destas práticas no Brasil. Além de consistir em um trabalho deveras ambicioso e repleto de limitações, por razões que foram expostas anteriormente, esse intento nos afastaria dos objetivos desenhados para a pesquisa em tela.

Optamos por adotar um olhar qualitativo sobre o fenômeno. Isso significa que não nos balizamos pelo viés quantitativo, uma vez que não é o número de óbitos ou de acidentes que somos capazes de contabilizar e apresentar em um gráfico que dão relevância à nossa pesquisa. Ao contrário disso, é a importância que damos a cada uma das vidas que são interrompidas ou afetadas com a prática dos desafios do *youtube* que dá consistência àquilo de que falamos e que justifica nosso empreendimento. É, também, partindo da ideia de que, se uma morte isolada é percebida como um acontecimento pontual composto por variáveis muito particulares, um número crescente de mortes ou sequelas como consequência da realização de práticas similares transmitidas a partir de um mesmo dispositivo (*Internet*) aponta para elementos comuns que atravessam histórias de vida bastante diferentes. São, portanto, estes pontos comuns que nos mobilizam a pesquisar esse fenômeno, nos dedicando, assim, a construir caminhos para se pensar os elementos que atuam como continuidades ou descontinuidades daquilo que capturamos nos materiais de análise desta dissertação.

Para cada um dos desafios: desafio do desmaio; da canela; do fogo; do desodorante e da camisinha foram selecionados dois vídeos dentre todos aqueles que estiveram disponíveis até a data da busca e que constassem na lista de resultados quando pesquisado o nome do desafio no buscador do sítio. A dupla de vídeos de cada desafio é formada pelos vídeos que possuem o maior e o menor número de visualizações dentre todos da lista. Essa lógica de seleção dos vídeos se justifica pela busca em conhecer as produções que figuram as duas pontas de uma mesma linha - da mais famosa à mais desconhecida – mostrando, a despeito da diferença de popularidade, a reprodução da mesma prática de risco.

De forma mais detalhada, o caminho feito por nós para se chegar aos vídeos escolhidos foi: ao acessar o sítio do *youtube*, o nome do desafio é posto no campo de busca e o filtro “classificar por contagem de visualizações” é selecionado. Através da aplicação desse filtro, o resultado da pesquisa será apresentado em ordem decrescente de visualizações, partindo do vídeo mais visto e finalizando a lista com o vídeo de menor número de visualizações no momento busca¹⁹.

¹⁹ Os resultados da busca aqui apresentada são do dia 19 de outubro de 2019. O registro da data da pesquisa feita no sítio é um dado importante para o trabalho uma vez que, com a publicação constante de novos vídeos, poucos dias ou mesmo horas podem ser suficientes para que uma nova busca apresente um resultado distinto

O recorte dado ao material de análise tem por objetivo deixar evidentes os extremos presentes na exposição dos mesmos desafios: vídeos feitos, em muitos casos, pelas celebridades da *youtube* – os *youtubers* - vistos por milhões de usuários e outros com baixo alcance de público, realizados por pessoas comuns. Para além de uma questão numérica presente na quantidade de visualizações, expõe-se o movimento contínuo de produção e reprodução desses vídeos, uma vez que a cada nova pesquisa, novos vídeos passam a compor a lista. Através disso, buscamos capturar as continuidades e as discontinuidades existentes neste material através daquilo que se repete nos vídeos de desafios selecionados – diálogos, jargões, comportamentos, modos de execução do desafio etc. -, mas que também daquilo que apresenta como diferença entre eles.

Deste modo, o discurso que se interroga não é precisamente o dos diálogos presentes nos vídeos, mas das continuidades e das discontinuidades entre as práticas discursivas que podem ser localizadas nas gravações com maior e menor número de visualizações, sendo as primeiras, na maioria dos casos, feitas por *youtubers* famosos e, as segundas, por jovens e crianças não famosas.

Portanto, os critérios de inclusão dos 10 vídeos foram a nacionalidade, no caso, sendo escolhidos vídeos brasileiros, que se justifica pela importância de se mostrar o cenário do nosso país no que tange a estas práticas e não caracterizá-las equivocadamente como um fenômeno que se desdobra somente ou mormente em países estrangeiros; a presença de algum nível de risco na realização do desafio, possibilitando seu enquadre na categoria das brincadeiras perigosas - afinal, como fora dito anteriormente, nem todo desafio do *youtube* implica em risco.

Como critérios de exclusão podem ser citados, além dos que já foram acima listados - vídeos estrangeiros, que não impliquem em risco e que não apresentem grandes quantidades de visualizações - vídeos que, apesar de constar no título o nome do desafio, não mostravam a realização do desafio em razão de problemas na filmagem ou por se tratar de uma “pegadinha”, isto é, no momento esperado, a pessoa decide fazer outra coisa totalmente diferente do que propõe o desafio escolhido.

Além disso, os 20 comentários mais recentes de cada um desses vídeos são também utilizados como material de análise. Estes comentários podem ser encontrados ao final da página do vídeo sendo, em regra, apresentados de acordo com o critério de “relevância”. Com

da última realizada. Durante a pesquisa sobre diferentes desafios no sítio de *youtube*, muitas vezes me deparei com vídeos que haviam sido publicados uma ou duas horas atrás. Este dado indica que, a cada nova pesquisa feita no sítio, novos resultados serão obtidos.

isso, para se ter acesso aos comentários mais recentes, é preciso fazer esse comando a partir do botão “filtro” que oferece essa alternativa. O critério de recência dos comentários se justifica pela importância de se mostrar que, mesmo os vídeos mais antigos, apresentam comentários bastante atuais, sinalizando que tais conteúdos continuam a ser assistidos apesar do tempo decorrido após sua publicação.

A partir dos comentários, direcionamos nosso olhar para pessoas que, como nós, se localizam do outro lado tela e optam por dizer algo, manifestando ali suas impressões sobre o que viram (no vídeo assistido, na vida real) ou sobre o que viveram. São comentários que trazem, em sua maioria, falas que transmitem diferentes formas de aprovação, crítica, incentivo, alerta, proposição de novos riscos e, em muitos casos, relatam uma experiência pessoal que tiveram com o desafio visto.

Ainda que lancemos mão de um pequeno recorte de comentários (afinal, há vídeos que contêm milhares deles), é por meio deles que buscamos refletir e discutir acerca do que os espectadores dos vídeos de desafios decidem expressar sobre o conteúdo que acabaram de assistir. São elementos discursivos que, dentre outros aspectos, nos levam a conhecer as maneiras como o risco assumido frente à câmera é (des)percebido pelos espectadores e a problematizar como alguns comentários, que se referem a vivências concretas com tais modalidades de risco, (d)enunciam o quão presentes estas práticas estão no ambiente *offline*.

Vale ressaltar que os vídeos disponíveis na plataforma do *Youtube* são de livre acesso e possuem caráter público. Com isso, a ética deste trabalho se baseia na lei no 12.527/2011, “Lei de Acesso à Informação” que dispensa a submissão das informações coletadas ao Comitê de Ética, desde que, como versa o Artigo 31, as informações pessoais de acesso público colhidas sejam tratadas de forma “[...] transparente e com respeito à intimidade, vida privada, honra e imagem das pessoas, bem como às liberdades e garantias individuais” (BRASIL, 2011).

4.2 Brincadeiras de risco na *Internet*: mapeando alguns desafios perigosos do Youtube

Os próximos tópicos se propõem a apresentar os cinco desafios escolhidos através da descrição de 10 vídeos do *youtube* que consistem no *corpus* da presente pesquisa. Apesar de constarem alguns trechos das falas contidas nos vídeos, as transcrições de todos eles foram realizados na íntegra com a finalidade de sistematizar esses conteúdos. Ao longo do texto que se segue, algumas imagens capturadas dos vídeos e dos comentários da plataforma foram

colocadas para dar aos leitores e às leitoras uma noção, ainda que estática, do cenário, dos protagonistas e dos comentários.

Entretanto, acreditamos que assistir os vídeos é a melhor maneira de ter acesso a todos os elementos que compõem a dinâmica dessas produções e, ainda, é através da visualização das filmagens que conseguimos experimentar, ao ocupar o lugar de espectador, os atravessamentos e tensionamentos que tais conteúdos podem gerar. É importante lembrar que nem todos os vídeos exibem somente o desafio a que diz respeito. Alguns deles mostram no mesmo vídeo a realização de uma sequência de desafios, mas que não serão por nós discutidos em razão de nosso recorte mesmo que possam envolver alguma forma de risco²⁰.

Numa tentativa de esquadrihar os desafios, buscamos explicar, antes da apresentação dos vídeos, no que consiste a prática em questão, como ela é executada e quais riscos envolvidos na sua realização. Por conta da escassez de bibliografia que nos auxilie na construção dessas definições e descrições, algumas reportagens de sítios estrangeiros e nacionais que versem sobre desafios do *youtube* são utilizadas como fontes.

Abaixo, apresentamos um quadro contendo informações mais objetivas acerca dos vídeos. Esses dados podem ser encontrados nas páginas das gravações na plataforma, porém, em virtude da volatilidade dos acessos e dos acontecimentos do ambiente virtual, dificilmente os números do quadro permanecerão os mesmos. Isso também é verdadeiro no que diz respeito à própria disponibilidade dos vídeos na rede, uma vez que eles podem ser excluídos²¹ com a rapidez de um clique, sem que o sítio ou os criadores destes conteúdos apresentem qualquer justificativa ou prévio aviso.

²⁰ Como é o caso do “desafio duplo (pão saudável e passando desodorante na boca), feito pelos meninos do canal “O que falta?” e do “coloquei fogo no corpo e pulei no rio desafio #53” realizado pelo youtuber Zoio.

²¹ Isso ocorreu com um dos vídeos selecionados para análise. O vídeo em questão exibia o desafio da canela e fora publicado pelo *youtuber* famoso Júlio Cocielo.

Tabela 2 – Dados gerais dos vídeos de desafios pesquisados

Tipo de Desafio	Descrição do desafio	Título do vídeo e duração	Data de criação do vídeo	Número de Visualizações do vídeo	Descrição do vídeo	Nome do Canal	Número de Inscrições no Canal	Número de comentários do vídeo
desafio do Desmaio	(...mas técnicas são realizadas comprimindo as veias carótidas do pescoço (com as mãos ou cinto) pela criança ou por um colega ou por forte compressão do tórax (em um empurro contra a parede) infligida por um amigo. Neste tipo de técnica, inicia-se com uma hiperventilação cerebral (em côcores, com a cabeça abaixada) que desencadeia uma abrupta hipóxia cerebral afim de provocar o desmaio voluntário. As sensações de tontura, as alucinações visuais e auditivas e a confusão espaço-temporal são vividas como "brincadeiras", para rir um dos outros. Assim, por exemplo: "brincadeira ou jogo do desmaio", "desafio dos 30 segundos", "brincadeira de empurrar contra a parede" e "jogo de apertar o pescoço". (GUILHERI ET AL., 2017)	BRINCADERIA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!! (2:08)	24 de set. de 2017	61.559 visualizações	Algumas coisas da vida são melhores esquecidas... Já outras, devemos guardar e levar conosco durante toda a nossa vida! Esses vídeos são um exemplo perfeito disso!	Vídeos Antigos da Strongstar	2,46mil inscrições	223
		DESAFIO DO DESMAIO (1:12)	9 de abr. de 2019	569 visualizações	Nesse vídeo eu respirei bem forte 20 vezes e seguro o ar, e meu amigo pressionou meu tórax e eu desmaio por alguns segundos hahahah... NÃO FAÇA ISSO EM CASA! esse vídeo é velho e eu era incônciente... ahah soumas n tanto hahah	Jonas Chacim	1,21mil inscrições	5
desafio do desodorante	Há algumas variações desse desafio circulando na Internet que podem implicar em diferentes níveis de gravidade de sequelas. Por exemplo, o desafio do desodorante que consiste em aplicar o aerosol em alguma parte do corpo - mais comumente feito na perna - provoca lesões irreversíveis na pele em virtude de queimadura que decorre do congelamento gerado pelo produto. No entanto, a prática que apresenta maior potencial lesivo, já tendo levado algumas pessoas à morte, consiste na inalação do desodorante aerosol. Isso pode ser feito de diferentes modos: aplicando o produto diretamente na boca, como nos vídeos aqui apresentados, ou borrifando-o em um saco plástico para depois inalar a maior quantidade de produto possível.	Desafio do desodorante! MUAHAHAHAHA (1:08)	2 de jul. de 2013	147.753 visualizações	Vídeo com restrição de idade (com base nas Diretrizes da comunidade)	Rá Quagro	556 inscrições	Os comentários estão desativados
		Desafio duplo (não suadrial e passando desodorante na boca) (5:59)	16 de jun. de 2019	315 visualizações	Som ohamildes esse vídeo tá top, ameu ver esta top	O que falta?	126 inscrições	Os comentários estão desativados
desafio do fogo	Para realizar este desafio, o corpo inteiro ou uma parte de corpo é molhado com produtos inflamáveis, como álcool, acetona, desodorante ou bebidas alcoólicas para, posteriormente, ser atizado fogo na região. Em seguida, o fogo é apagado com auxílio de um balde de água ou, como nos vídeos apresentados, pulando em um rio.	COLOQUEI FOGO NO CORPO E PULEI NO RIO DESAFIO #33 (14:18)	20 de out. de 2016	11.326.034 visualizações	VEJA DESAFIO DO FOGO NO MEU SEUND O CANAL ► https://www.youtube.com/watch?v=LKXW5... Nesse vídeo tem os seguintes desafios (Tomando estilinguinha na cara, bebendo coca com carvão, estourando rojão na parede) VÍDEO DO FOGO AQUI NA FÁBINA DO FACEBOOK COMPARTILHEM ► http://bit.ly/355Vb (feche a propaganda)	Zoió	11,3 mi de inscrições	5402
		COLOCANDO FOGO NO CORPO COM ALCÓOL DE POSTO DESAFIO #24 (PAREI NO HOSPITAL) (5:32)	14 de jun. de 2017	2.497 visualizações	MINHA META DE SE ANO E CHEGAR AOS 1000 ESCRITO ENTÃO ME AJUDA A GALERIA COMPARTILHEM AGRADEÇO A TODOS OBIG	Zé_Douguinha	4,05mil inscrições	28
		Desafio Canela em Pó Canal Brothers Rocha Oficial (2:30)	9 de mar. de 2015	684.426 visualizações	Nós somos os irmãos Rocha e esperamos que você curta nosso canal, não esqueça de comentar o que você achou :)	Irmãos Rocha	2,61 mi de inscrições	724
desafio da canela	Sem ajuda de ingestão de líquidos, a pessoa que cumpre o desafio deve tentar engolir uma colher cheia de canela em pó.	DESAFIO DA CANELA (1:31)	6 de out. de 2019	8 visualizações	sem descrição	CRÉS CENDO COM BLA E LAURA	22 inscrições	comentários desativados
desafio da camisinha	Este desafio consiste em aspirar uma camisinha por uma das varinhas até que ela saia pela boca, de onde será retirada.	Desafio da Camisinha com Irmãos - Desafios Irmãos Piologo (6:05)	24 de mar. de 2016	234.814 visualizações	Irmãos Piologo finalmente encontram os irmãos e fazem juntos o Desafio da Camisinha Noriz. Aviso Vídeo com restrição de idade (com base nas Diretrizes da comunidade)	Irmãos Piologo	2,45 mi de inscrições	490
		o desafio da camisinha (0:19)	6 de mai. de 2013	188 visualizações	igor viuvius, facebook https://www.facebook.com/igorviuvius ... segue! comediã, comisinha, sem oque fazer	Gabriel Silva	3 inscrições	sem comentários

Fonte: Elaborada pela autora.

4.2.1 Desafio do Desmaio

O desafio do desmaio implica na realização de uma prática que se insere no rol dos jogos de não-oxigenação. Como explicado no capítulo introdutório deste trabalho²², trata-se de uma brincadeira perigosa praticada há bastante tempo, não sendo inaugurada, portanto,

²² Um detalhamento maior acerca dos jogos de não-oxigenação é feito no capítulo 1, na introdução desta dissertação.

com os desafios do *youtube*. Segundo Guilheri, Andronikof e Yazigi (2017), os jogos de não-oxigenação ou de asfixia podem ser definidos como:

[...] comportamentos de risco auto infligidos individual ou coletivamente, por crianças ou adolescentes, por meio do uso de técnicas de apneia, de estrangulação ou de compressão afim de obter um breve estado de euforia, podendo conduzir a um desmaio voluntário ou acidental, às vezes letal (GUILHERI, ANDRONIKOF E YAZIGI, 2017, p. 869).

Com isso, a asfíxia acarretada pela prática pode ser promovida por meio de técnica manual ou mecanicamente, com a ajuda de instrumentos como cintos, lenços, cordas e cadarços. A interrupção da respiração ocasionada na asfixia, bloqueia a passagem do oxigênio para os alvéolos pulmonares e o sangue é impedido de circular e irrigar adequadamente o cérebro. Daí decorre não somente o risco de morte, mas o de lesão cerebral passível de levar a diferentes e irreversíveis sequelas: perda da cognição, da visão, da motricidade etc.

A prática deste tipo de brincadeira perigosa envolve a busca por experimentar sensações físicas, mas também subjetivas provenientes da hipóxia, como explicam os autores:

Estas atividades de asfixia são praticadas com o objetivo de vivenciar sensações eufóricas e fugazes derivadas da hipóxia (diminuição da concentração de oxigênio no sangue), tais como alucinações visuais e/ou auditivas, sinestias corpóreas (sensação de flutuar, de cair), sendo um ‘sismo sensorial’ por causa dos efeitos decorrentes da perda de consciência provocada pelo desmaio GUILHERI, ANDRONIKOF E YAZIGI, 2017, p. 869).

Ainda que o desejo por experimentar sensações esteja presente, a visibilidade que essas práticas têm alcançado no ciberespaço começa a se tornar uma variável a ser considerada no contexto de sua realização. De acordo com o artigo publicado por Defenderer, Austin e Davies (2016), os autores analisam vídeos do *youtube* que trazem como conteúdo o jogo do desmaio e destacam uma preocupação crescente quando práticas como essas, ao circularem na *Internet*, passam a ideia de que o engajamento em comportamentos de risco são considerados normais, aumentando, com isso, a chance de jovens participarem dessa forma de desafio.

Ao pesquisar esse tipo de desafio na plataforma do *youtube*, encontramos, como resultado dessa busca, muitos vídeos relacionados com alguma forma de alerta ou prevenção desta prática. Em geral, são vídeos feitos por pessoas comuns para falar dos riscos do desafio do desmaio ou matérias de jornais reportando óbitos e sinalizando a importância dos cuidados que as famílias devem ter com seus filhos em razão disso. Em meio a essas produções, o

vídeo escolhido para análise não inclui nenhuma forma de prevenção, mas, ao contrário disso, retrata a prática do desafio – atendendo, com isso, os critérios de seleção dos vídeos mencionados no início deste capítulo.

Foi deste modo que chegamos ao vídeo do canal “Vídeos Antigos da Strongstar”. Publicado em outubro de 2017 e contabilizando mais de 61 mil visualizações, o vídeo tem duração de 2 minutos e 8 segundos e mostra adolescentes praticando o desafio do desmaio. O vídeo de nome “BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!” apresenta em seu título o termo “brincadeira” em vez de “desafio” e traz uma forma de “alerta” que aparece de diferentes formas e momentos em boa parte dos vídeos que serão analisados no trabalho em tela: “não tentem isso em casa!”. O canal, que conta com pouco mais de 2,4 mil inscritos, tem uma extensa *playlist* composta por mais de 80 vídeos com temáticas que giram em torno, predominantemente, de jogos *online*

A gravação que tem como cenário o quarto de um deles, se inicia com um dos garotos filmando a si próprio enquanto apresenta o conteúdo do vídeo e dialoga com seus colegas (figura 1): “*bom, galera, estamos aqui com mais um vídeo do ???²³... e hoje vamos fazer uma merda aqui... eu não vou fazer, você que vai!*”. O garoto que usa uma máscara de super-herói na cabeça, filma os colegas que colocam chapéus de personagens de desenhos e se preparam para o desafio. Mais uma vez ele repete que não irá fazer o desafio, explicando que já fizeram duas vezes com ele e que ele não gostou da experiência.

Figura 1 – O youtuber do canal “Videos antigos da Strongstar” apresenta o desafio que será cumprido



Fonte: youtube.

²³ Não conseguimos distinguir com clareza o que foi dito no momento de apresentação do desafio pelo primeiro garoto que aparece no vídeo.

O desafio se inicia: um dos garotos se posiciona em frente à parede e o outro coloca uma de suas mãos em seu tórax e se prepara para empurrar (figura 2). Antes, o garoto que está na parede diz que está com medo e se certifica com o colega que serão apenas 10 segundos (com a mão pressionando contra seu corpo). Ele então prende a respiração enquanto o garoto pressiona a região com força. O cinegrafista anuncia que aquela é a brincadeira do desmaio e começa a contagem dos segundos. Como se perdesse a força dos braços, o garoto que empurra o peito do outro tira as mãos do colega, que cai na cama, fingindo um início de desmaio, mas logo se recupera e, entre risadas, diz: “*mano, você não lembra mais de nada!*”.

Figura 2 – dois garotos do canal “Videos antigos da Strongstar” realizam o desafio do desmaio



Fonte: youtube.

Agora a ordem dos participantes se inverte, como é possível visualizar na figura 3, e o garoto que antes estava contra a parede se prepara para empurrar o peito do colega quando diz: “*agora é o modo Hardcore!*”. Mesmo aplicando muita força, o colega que está na parede diz em tom de brincadeira: “*não fez nem cócegas*”. Os meninos riem bastante e parecem se divertir com as tentativas “frustradas”. Eles então finalizam a rodada do desafio sem que nenhum dos participantes venha, de fato, a desmaiar. Mesmo sem chegar ao desfecho talvez pretendido, eles deixam registrado em sua produção uns dos *modi operandi* do jogo do desmaio, ficando disponível na plataforma para quem quiser, a partir dela, repetir o feito. Os garotos, por fim, se despedem dos espectadores e encerram a gravação.

Figura 3 - A ordem dos participantes se inverte na realização do desafio do desmaio



Fonte: youtube.

Este vídeo possui 224 comentários em sua página. Os comentários aqui apresentados consistem nas vinte publicações mais novas que a busca realizada apresenta naquele dia (figuras 4, 5 e 6). Estas mensagens escritas pelos usuários da plataforma que são também espectadores do vídeo em questão ficam dispostas na página em formato de lista, ordenadas, de cima para baixo, da mais recentes à mais antiga.

Ao ler os comentários, apreendemos, através dos ditos, reações e impressões bastante heterogêneas dos espectadores frente ao vídeo assistido. Alguns deles fazem uma forma de crítica ao qualificar o conteúdo como “fake”, “falso” em inglês, uma vez que o desafio mostrado pode ser considerado uma simulação por não ter havido o desmaio como resultado. Outros comentários trazem de forma direta ou em tom de ironia outro modo de crítica que diz respeito aos riscos da prática ao afirmar que pessoas já morreram por causa dela ou simplesmente dizendo que é uma brincadeira de “otário” ou ainda, uma forma de previsão pessimista: “VAI DAR MERDA, VAI DAR MERDA, VAI DAR MERDA”. Um deles, deixado pelo internauta Roger Gabriel, parece reprovar a ideia do desafio visto ao utilizar o trecho da fala de um dos *youtubers* que, ao filmar seus colegas executando o desafio, pede que os espectadores não o repitam em casa: “*não tentem isso em casa... Eu: lógico que não, eu não sou doente igual vocês*”.

Figura 4 – Comentários do vídeo do canal da “Videos antigos da Stongstar” (do 1 ao 4)

BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!

61.784 visualizações · 24 de set. de 2017

1 MIL 689 COMPARTILHAR SALVAR ...

Videos Antigos da Strongstar
2,47 mil inscritos [INSCREVER-SE](#)

Algumas coisas da vida são melhores esquecidas... Já outras, devemos guardar e levar conosco durante toda a nossa vida! Esses videos são um exemplo perfeito disso!

MOSTRAR MAIS

224 comentários CLASSIFICAR POR

Adicionar um comentário público...

Roger Gabriel 4 dias atrás
"não tentem isso em casa..."
Eu: lógico que não, eu não sou doente igual vocês.
RESPONDER

Anonymous 004 5 dias atrás
Fake
RESPONDER

Thaynara Falcão 3 semanas atrás
Cara, esse tipo de "brincadeira" já levou mts pessoas a óbito!
RESPONDER
[Ver resposta](#)

Gabriel Magalhães 1 mês atrás
Ja fiz desmaia msm

Fonte:youtube.

Figura 5 – Comentários do vídeo do canal da “Videos antigos da Stongstar” (do 5 ao 12)

Mundo da giih 1 mês atrás
Vim pelo Felipe neto
RESPONDER

Vinicius Novaes 1 mês atrás
brincadeira de otario, mds
RESPONDER

Ygo Es 1 mês atrás
KKKKKKKKKK
RESPONDER

TP zinho 1 mês atrás
É fake nao recomendo pq n da certo eu tentei fazer e u carinha meu camaradilha faliceu tristeza n
RESPONDER

Shape inexplicável dos Deuses 2 meses atrás
Fiz essa porra, morri e voltei aqui para falar como foi...
RESPONDER

Ailla Miranda 2 meses atrás
Mds q bando de gente imbecil, devia estar morto...
RESPONDER

Cws_RafaHero 2 meses atrás
Fake
RESPONDER

IGOR CLIPS 2 meses atrás
Vim pelo Felipe Neto kkkkk
RESPONDER

canal oficial levita Aline prado Lino 3 meses atrás
.....

Fonte: youtube.

NAO FAÇA ISSO EM CASA ! esse video e velho e eu era inconsequente .. ainda sou mas n tanto kkkkkk”

Figura 7 – Jonas Chaxim apresenta o desafio que irá realizar

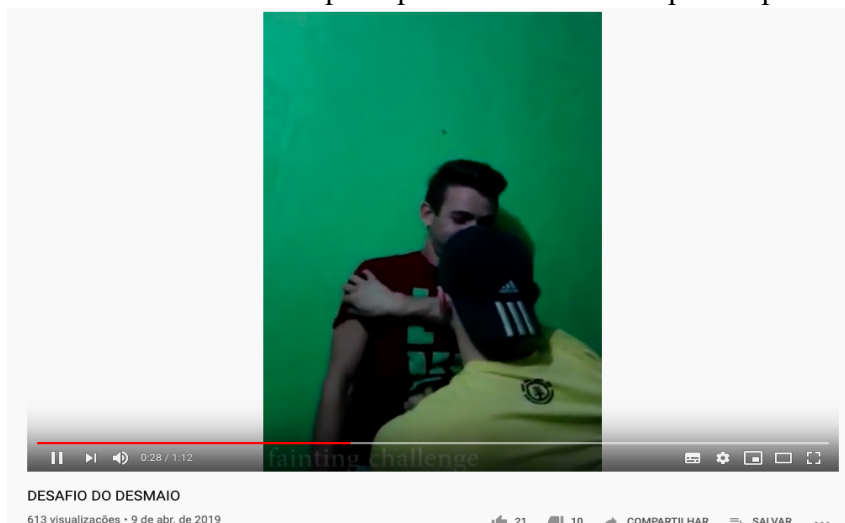


Fonte: youtube.

A gravação borrada e escura mostra um adolescente na faixa dos 16 aos 18 anos (figura 7). Ele anuncia a realização do que chama o “novo desafio do desmaio”, dizendo que, após isso, irá desafiar mais cinco pessoas a cumpri-lo. Ele então se agacha, possivelmente para iniciar uma forma de respiração (curta e rápida) que potencializa o efeito da redução de oxigenação e aumenta as chances de alcançar o resultado pretendido, o desmaio. Em seguida, outro rapaz surge na cena e pressiona o peito de Jonas contra a parede (figura 8).

Após alguns segundos, Jonas cai desacordado (figura 9) e a voz do cinegrafista pode ser ouvida ao fundo da gravação, entre risadas, ele diz: “*Meu Deus!... acorda, acorda!*”. Entre outros comentários, o garoto atrás da câmera diz que Jonas, que acabou de desmaiar, pode ter batido a cabeça.

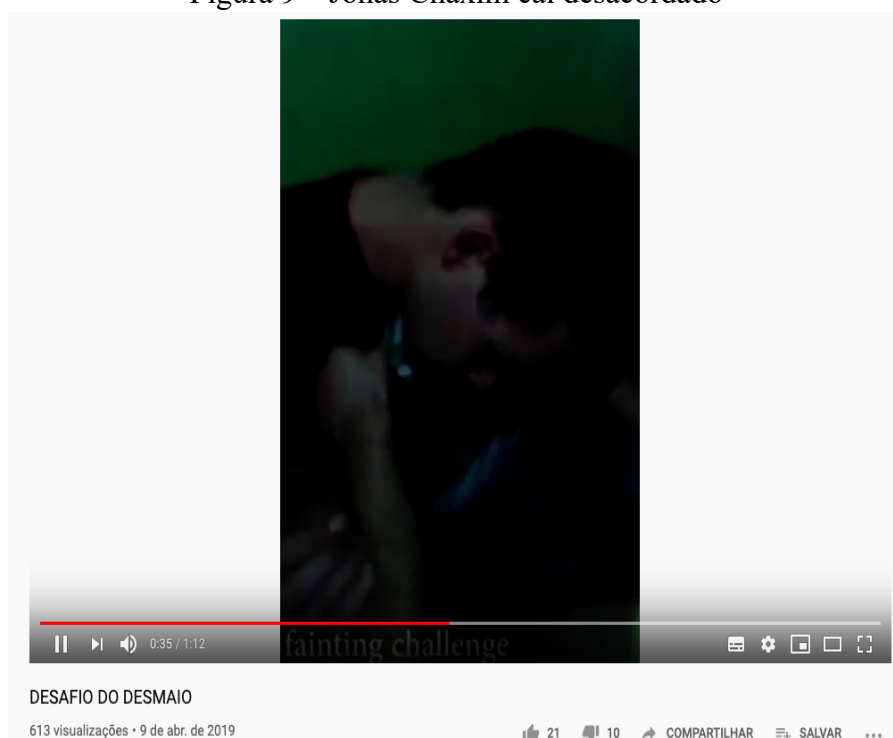
Figura 8 – Jonas Chaxim tem seu peito pressionado contra a parede por outro garoto



Fonte: youtube.

O jovem, levanta aos poucos, parecendo atordoado, arruma sua blusa e, sorrindo, pede que o amigo pare de filmar. A cena é cortada e então aparece uma edição de um senhor dizendo em tom de reprimenda – um trecho extraído de algum filme ou programa de televisão -, batendo uma espécie de cassetete em uma mesa: “*veja bem se não tem que mandar matar uma desgraça dessa... eu não tô louco!*”. O vídeo finaliza com a mensagem: “*flw*” – uma abreviação da palavra “falou”, utilizada usualmente por jovens para despedidas.

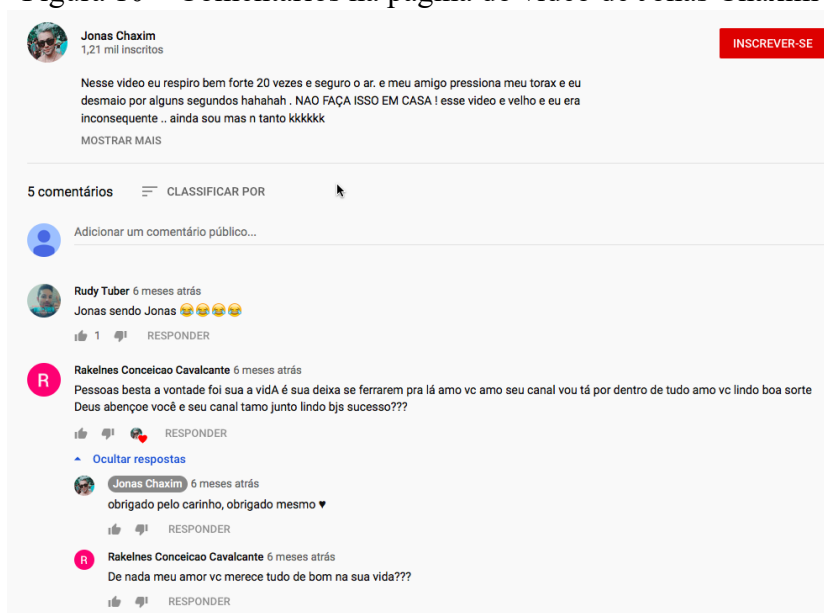
Figura 9 – Jonas Chaxim cai desacordado



Fonte: youtube.

Constam ao todo cinco comentários na página do vídeo de Jonas (figura 10). Um deles, deixado por Rudy Tuber que diz: “*jonas sendo jonas*”, traz um leve tom de crítica, porém não manifesta reprovação direta ao conteúdo assistido. O comentário seguinte feito por Rakelnes Conceicao abre brecha para um diálogo com o dono do canal ao tentar defendê-lo de um comentário anterior que parecia conter uma crítica ao vídeo. Não sabemos, no entanto, se se trata do comentário de Rudy Tuber ou de outro que fora apagado, uma vez que podemos ler quatro e não cinco comentários, como mostra na página do canal.

Figura 10 – Comentários na página do vídeo de Jonas Chaxim



Fonte: youtube.

4.2.2 Desafio do fogo

O desafio do fogo consiste em passar álcool, acetona ou qualquer outro produto inflamável no corpo, para então atear fogo e depois apagá-lo através de um balde com água ou pulando em uma piscina ou em um rio. Avery e seus colegas explicam com detalhes o desafio que caracterizam como uma tendência entre jovens na época da publicação (2016) nos Estados Unidos:

In the “fire challenge,” a participant douses his or herself in a household accelerant such as isopropyl alcohol or acetone, sets him or herself ablaze. Next, the participant attempts to extinguish the flames before serious burns are incurred. Participants are filmed in the act which is then posted online. Successfully completing the fire challenge typically involves the use of a bathroom shower or swimming pool to extinguish the flames (AVERY *et al*, 2016, p. 161).

Em seu artigo publicado na revista da área médica *Journal of Burn & Care Reserach*, os autores descrevem um caso de um jovem de 17 anos que teve queimaduras graves em virtude da prática do desafio. Com isso, eles ressaltam a influência que tais vídeos exercem entre jovens, ao passo que apontam uma problemática: a maioria dos vídeos do desafio do fogo que circula na *internet* não exhibe consequências realmente sérias da prática. Ou seja, raramente os vídeos irão mostrar um caso de desafio malsucedido que teve como resultado uma queimadura realmente grave. Diante disso, a ideia que se transmite, via de regra, é do desafio bem-sucedido ou com consequências administráveis.

Assim, os autores afirmam que nenhum dos vídeos pesquisados por eles retrataram lesões tão severas quanto às do caso citado naquele trabalho, o que faz gerar neles uma preocupação com o fato dos jovens se pautarem especialmente nos vídeos em que o protagonista não sofre queimaduras: “*It is our concern that teens following social media trends, therefore, are disproportionately exposed only to videos demonstrating a “successful” completion of the fire challenge without the participant being burned*”(p. 164).

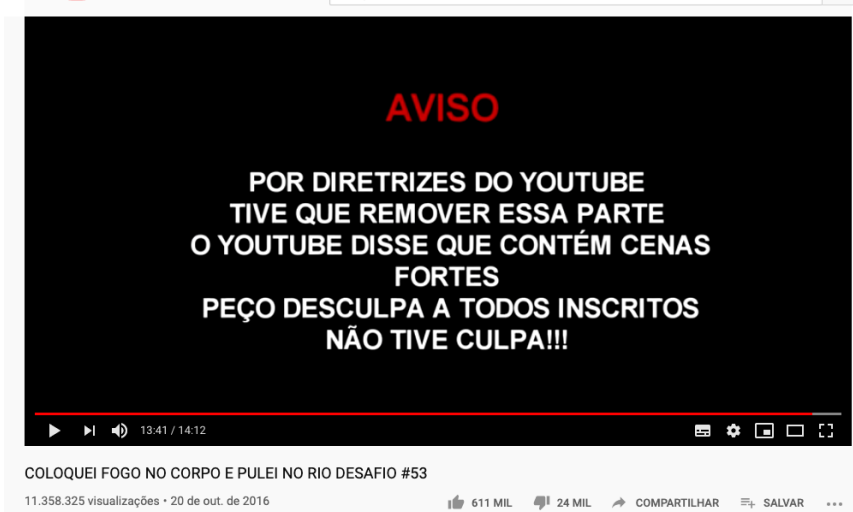
No dia 26 de março de 2009, o youtuber Everson Zoio, de 27 anos, cria o seu canal no sítio do *youtube*. Em meio a uma vasta coleção de vídeos por ele produzidos desde então, está o seu vídeo com maior número de visualizações até os dias atuais²⁴ intitulado de “Colocando a mão no formigueiro #desafio 1”. Publicado na plataforma no dia 08 de dezembro de 2014, e contabilizando exatas 17.999.514 milhões de visualizações - número este que continua a crescer -, este vídeo tem como mote principal a exibição do primeiro desafio realizado pelo *youtuber* brasileiro. Depois deste, que pode ser considerado inaugural no que tange à temática dos desafios, muitos outros vídeos dessa natureza foram publicados por Zoio em seu canal que também foi ganhando mais inscritos e mais fama ao passar do tempo.

Na página do canal na plataforma, encontramos a seguinte descrição: “*INSCREVAM NO CANAL, AQUI O BAGUIO É LOKO MEMO, VIDEO DE DESAFIOS EM CASA E DESAFIOS NA RUA TIPO PEGADINHAS E TEM VIDEO DE ASSUNTO QUE ACONTECEM NO DIA DIA, FALO O QUE PENSO EM FORMA DE HUMOR ... O RESTO CONFIRAM NOS VIDEOS OBRIGADO DE NADA*”. Além dos desafios, Zoio cria vídeos de paródias e de “pegadinhas”. Nesse tipo de produção, o *youtuber* vai às ruas e cria situações inusitadas e, muitas vezes, vexatórias, com a finalidade de ver e registrar a reação de pessoas desconhecidas.

²⁴ Dado coletado no dia 25 de fevereiro de 2019.

No vídeo que leva o título de “COLOQUEI FOGO NO CORPO E PULEI NO RIO DESAFIO #53” Zoio exibe uma série de desafios menores para que, nos minutos finais, apresente o desafio que dá nome à produção. O vídeo que dura 14 minutos e 12 segundos foi publicado no dia 20 de outubro de 2016 e possui mais de 11 milhões de visualizações. Porém, ao contrário dos outros vídeos que expõem conteúdo de risco explícito ou implícito, este vídeo sofreu uma restrição por parte da plataforma.

Figura 11 – Aviso de Zoio sobre a restrição aplicada em seu vídeo pela plataforma do Youtube



Fonte: youtube.

Essa informação é confirmada quando, nos minutos finais do vídeo, Zoio apresenta o desafio do fogo, que fora proposto por uma internauta, e uma mensagem escrita aparece na tela: trata-se de uma restrição feita pelo *Youtube* ao conteúdo criado pelo *youtuber* naquele vídeo. Como podemos ver na imagem acima (figura 11), ao mesmo tempo em que Everson justifica o corte desta parte do vídeo, ele deixa claro que a decisão de o fazer não partiu dele “*não tive culpa!!!*” e pede desculpas aos inscritos.

Assim, o vídeo original sofre alterações e, a cena em que seria exibido o desenrolar do desafio do fogo protagonizado por Zoio é substituída por outra em que o *youtuber* aparece sentado em um sofá, segurando um microfone para explicar o que aconteceu com sua produção.

Figura 12 – Zoio apresenta o desafio do fogo e depois faz explica as razões que levaram ao *youtube* censurar seu vídeo.



Fonte: youtube.

Depois de ler o desafio lançado pela internauta (o comentário da garota – aparentemente um criança²⁵ - e seu nome aparece recortado na tela, como mostra na figura 12), Zoio inicia sua fala em um formato que faz lembrar as reportagens ao vivo feitas com pessoas estrangeiras cuja fala é traduzida simultaneamente e a voz do tradutor é transmitida, ao fundo, em destaque. Ao lançar mão dessa estratégia, Zoio parece optar por uma forma mais “divertida” de falar sobre o tema, fazendo esvaziar, desse modo, o caráter de gravidade das razões que levaram à restrição de seu vídeo - o risco que crianças estavam expostas ao tentar reproduzir as cenas protagonizadas por Everson. Utilizando-se desse formato, ele então explica com suas palavras que as cenas do desafio do fogo precisaram ser removidas em virtude do risco da prática e da possibilidade de outras pessoas, especialmente crianças, reproduzirem o desafio por conta própria e virem a se machucar:

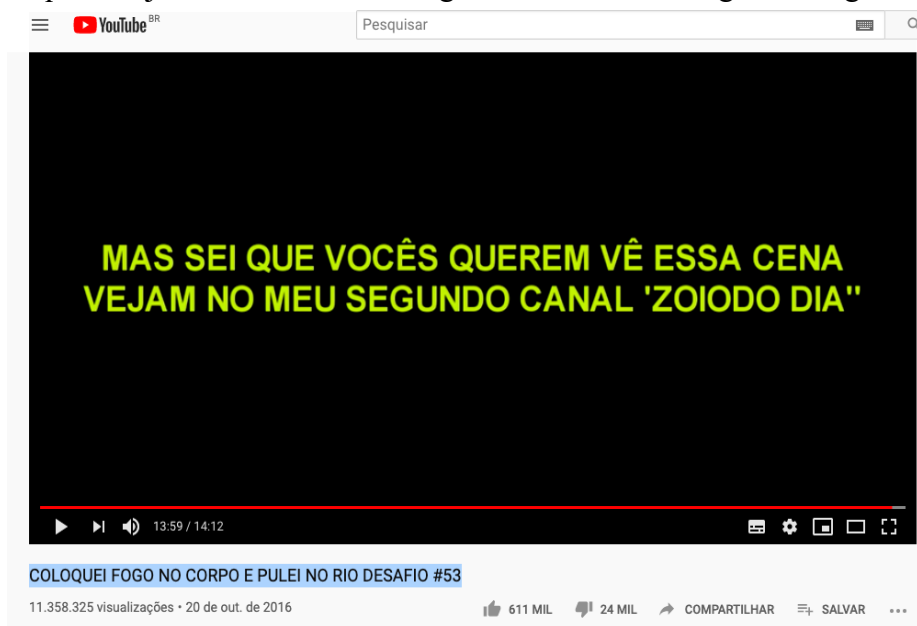
Vemos também que neste desafio uma criança está pedindo e ela não teve noção do que está pedindo e eu não tive noção do que eu estava fazendo. Eu não estava confiante de fazer esse desafio, eu pensei muito em fazer esse desafio...por um momento, assim, achei que fosse desnecessário, que eu não precisava disso. Eu preservo muito a minha vida... assim, mas também coloco ela em risco... mas, desafio é desafio. Talvez esse seja o desafio mais foda que eu tenha feito na minha vida. Por questão de minutos, pensei em desistir, mas coloquei coragem e fiz. Não sei se essa pessoa que me mandou esse desafio, se ela queria me matar ou não, pelo jeito sim, né? Mas eu não sabia como ia ser esse desafio, porque a gente não testa antes, né? Tipo os pais que veem as crianças assistindo esse vídeo, deem uns conselhos para elas não fazerem, entendeu? Às vezes, a criança pega um álcool escondido aí e vai tentar fazer o mesmo e dá algo errado. Eu já faço isso há muitos anos, sempre arriscando a minha vida, então eu sei muito bem o que eu tô fazendo. Eu vejo aí muitos outros *YouTubers* a ter acesso

²⁵ A foto e o nome da internauta que propôs o desafio a Zoio não serão mostrados em razão de parecer se tratar de uma criança.

e pular de ponte. Eu acho que esse daqui supera... Na verdade, eu quero mostrar que eu sou mais *Hardcore* desse mundo, mas eu agradeço a todos aí que me apoiaram e bora lá (ZOIO, 2016).

A cena então termina com os primeiros segundos do que consiste no vídeo original do canal que mostrava na íntegra o desafio do fogo. Apesar da restrição sofrida pelo sítio, Zoio termina seu vídeo com uma mensagem editada, dando alternativas às pessoas que querem assistir ao trecho do vídeo que não puderam ver ali (figura 13). Na descrição deste vídeo também constam os endereços dos sítios de Zoio em que o desafio do fogo pode ser encontrado.

Figura 13 – Zoio apresenta no próprio vídeo censurada outras alternativas para internautas que desejam assistir o vídeo original do desafio do fogo na íntegra.



Fonte: youtube.

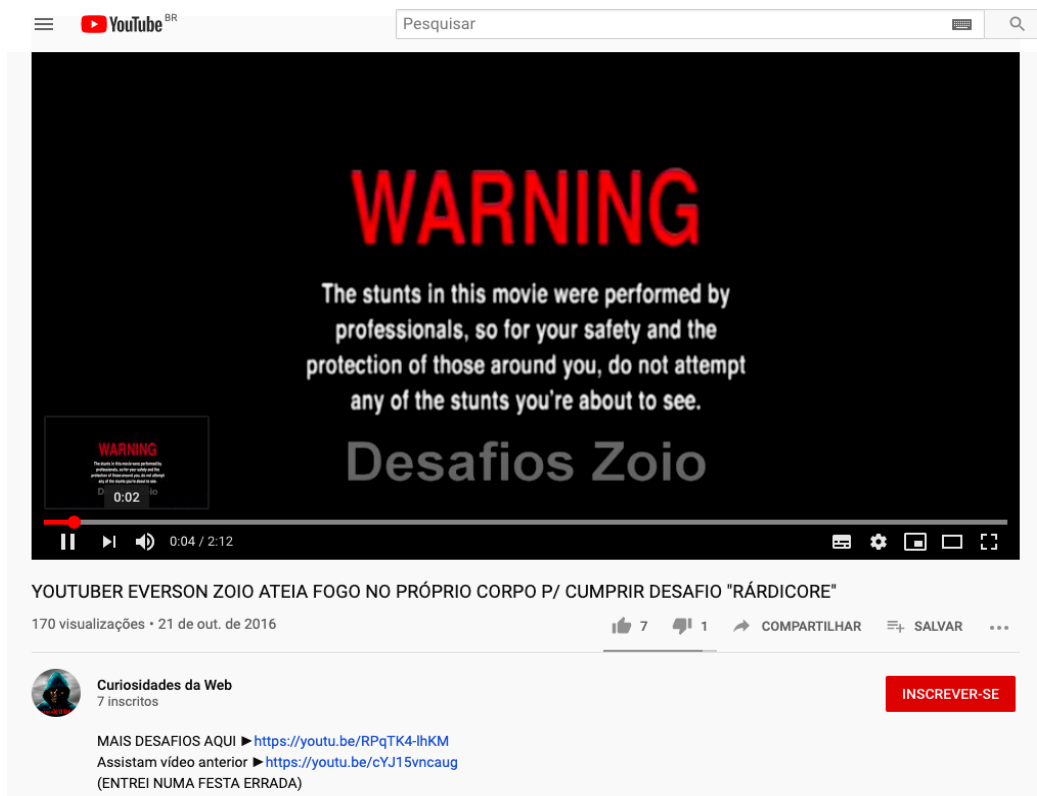
As sugestões dadas por ele em seu canal para que as pessoas tenham acesso à parte do vídeo que fora censurada sinalizam uma tentativa de burlar ou tornar sem efeito a medida tomada pela plataforma. Além disso, elas vão de encontro com aquilo que o rapaz trata em seu discurso: o alerta feito acerca dos casos de crianças e adolescentes que assistem seus vídeos, tentam repeti-lo em casa e acabam se machucando.

Sem grandes dificuldades, o vídeo que contém o desafio do fogo excluído na página principal de Zoio pode ser encontrado no próprio *youtube*²⁶. Publicado no dia seguinte à

²⁶Vídeo disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=pmLPYcKXIhM>

publicação do Zoio, o vídeo de 2 minutos e 12 segundos postado pelo canal Curiosidades da Web²⁷, possui 170 visualizações e exibe a cena vetada pela plataforma. O vídeo tem como abertura um aviso em inglês que alerta os riscos da prática, dizendo que elas são praticadas por profissionais e que, para sua segurança e para proteção das pessoas ao seu redor, não tente fazer nada do que você vai ver agora (figura 14).

Figura 14 – Aviso em inglês que alerta sobre os riscos das atividades que serão apresentadas no vídeo.



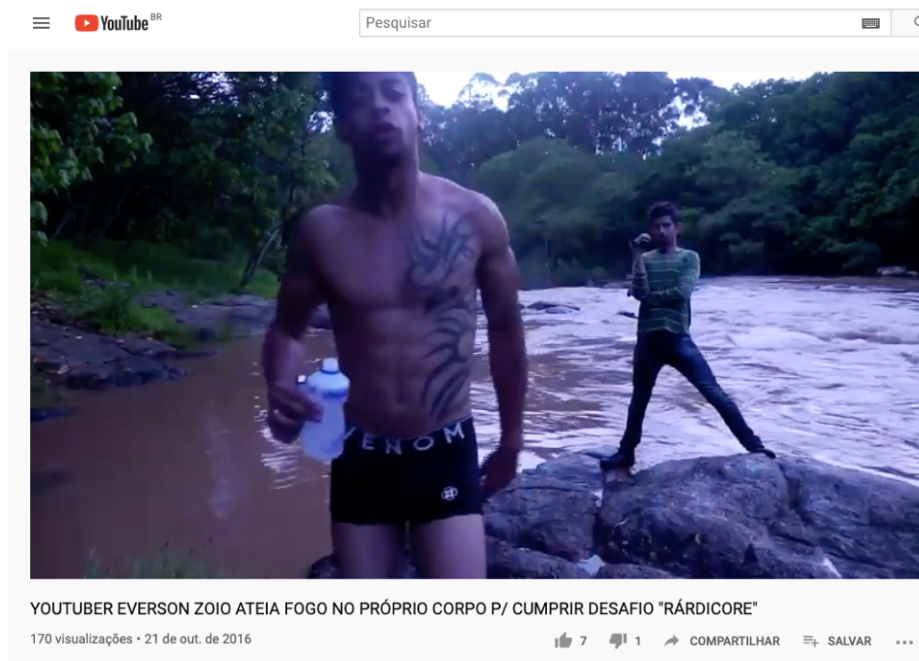
Fonte: youtube.

A filmagem protagonizada por Zoio é feita no leito de um rio com a ajuda de mais duas pessoas, que o filmam a partir de diferentes ângulos. Como mostra na figura 15, o *youtuber* inicia o vídeo de cueca e com uma garrafa de álcool na mão, quando anuncia que irá fazer, segundo ele, o desafio mais *hardcore* do *youtube* e que, apesar de admitir que está

²⁷ Assim como o canal “Curiosidades da Web” que, aparentemente não possui ligação com o de Everson Zoio, outros canais podem re-publicar vídeos de outras pessoas a partir de recursos que permitem salvar os vídeos da plataforma na memória de nossos computadores. Uma das consequências mais importantes disso é a imensa dificuldade de excluir permanentemente os conteúdos online. E, ainda que Zoio deva obedecer a solicitação da plataforma de exclusão da cena do desafio, essa restrição não se aplica aos usuários que fizeram o *download* do vídeo, que ficam livres para publicá-lo novamente no youtube.

com medo, não usará nada que protegerá seu corpo das chamas.

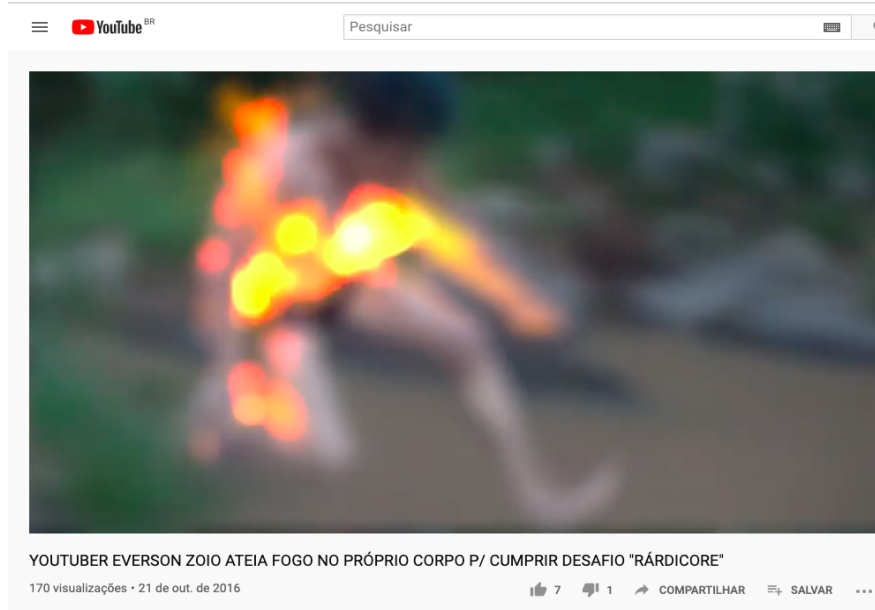
Figura 15 – Com o álcool na mão, Zoio anuncia o desafio que irá realizar.



Fonte: youtube.

Everson inicia o desafio molhando seu corpo com o álcool enquanto segura um isqueiro na outra mão. Antes de atear fogo em seu corpo, ele diz: “aqui é hardcore, galera! Hardcore! Não repitam isso na sua casa!”. Com o isqueiro, o *youtuber* produz fogo em seu corpo que, rapidamente fica envolto em chamas. Em poucos segundos, o *youtuber* pula no rio para apagá-las. Assim que as chamas são acesas, a cena surge com a imagem desfocada (figura 16). Para além de um erro de filmagem, podemos pensar que se trata de um recurso que, ao reduzir a nitidez da imagem, tem a função de atenuar os efeitos que elas podem causar aos espectadores.

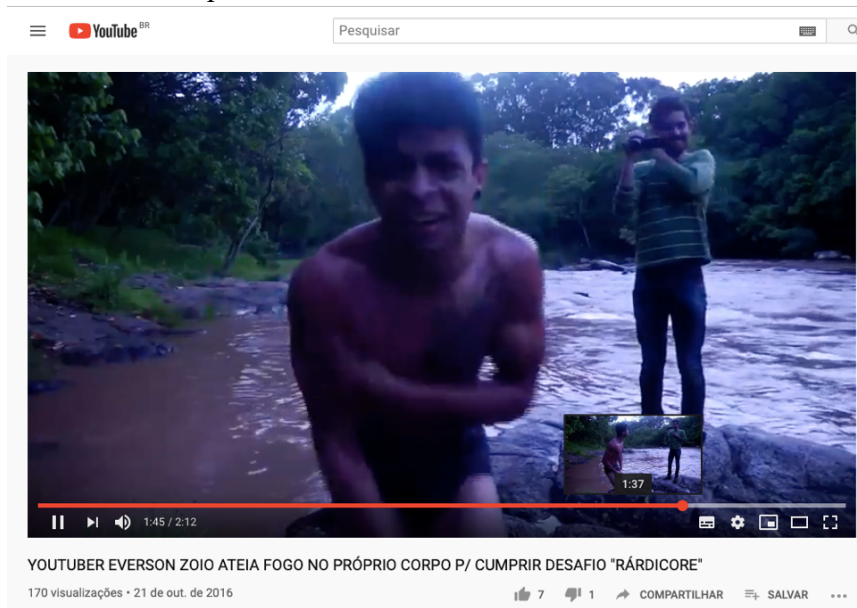
Figura 16 – Quando as chamas se acendem, a imagem fica desfocada



Fonte: youtube.

A imagem volta ao normal retomando o foco quando Everson está no rio, já com as chamas apagadas, reclamando das dores das queimaduras: “*Nossa! Queimou meu pau! Entrou na cueca. Está ardendo tudo*”. Apesar das queixas, o youtuber e o cameraman ao fundo riem e parecem se divertir com a proeza realizada. Zoio então exclama que o desafio mais *hardcore* do youtube acabou de ser feito (figura 17).

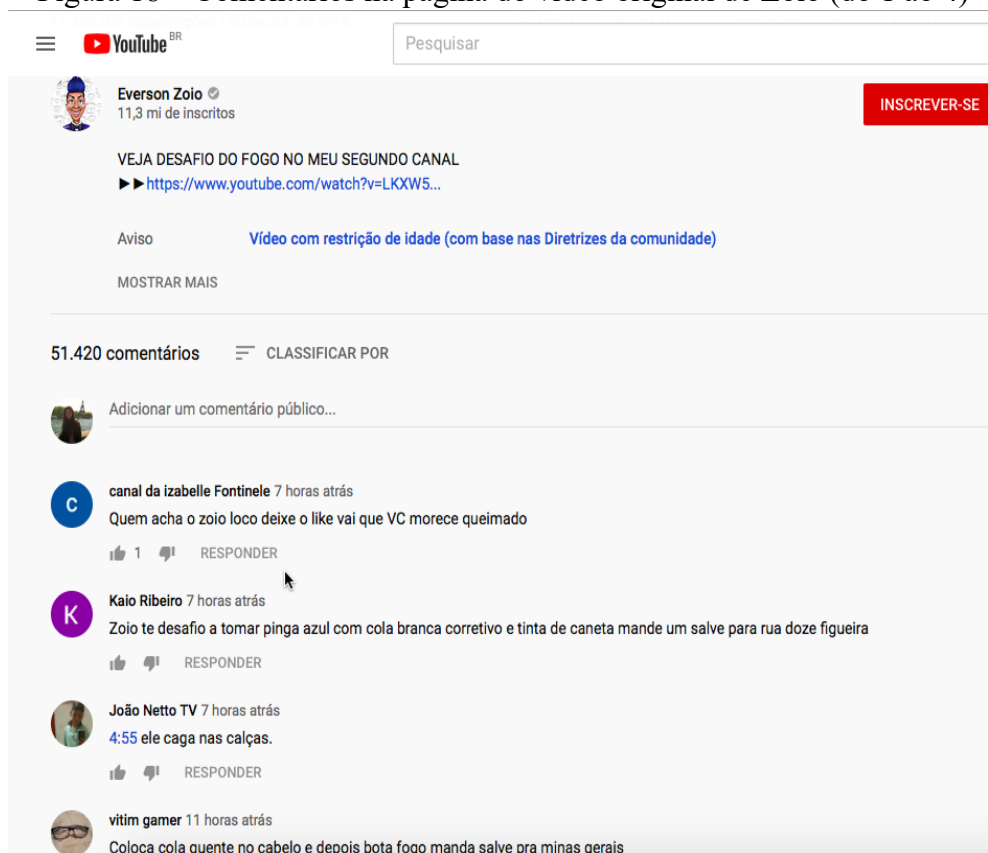
Figura 17 – Zoio afirma que acabou de realizar o desafio mais “*hardcore*” do youtube.



Fonte: youtube.

O vídeo que mostra apenas a cena dos desafios não possui comentários, mas na página da gravação original no canal de Zoio constam 51.420 comentários. Dentre os 20 comentários mais recentes, o último deles havia sido publicado sete horas antes de nosso acesso, sinalizando a atualidade da circulação dessa produção, embora sua publicação tenha ocorrido há mais de três anos. A grande maioria desses comentários traz como ideia central a proposição de outros desafios para serem realizados pelo *youtuber*.

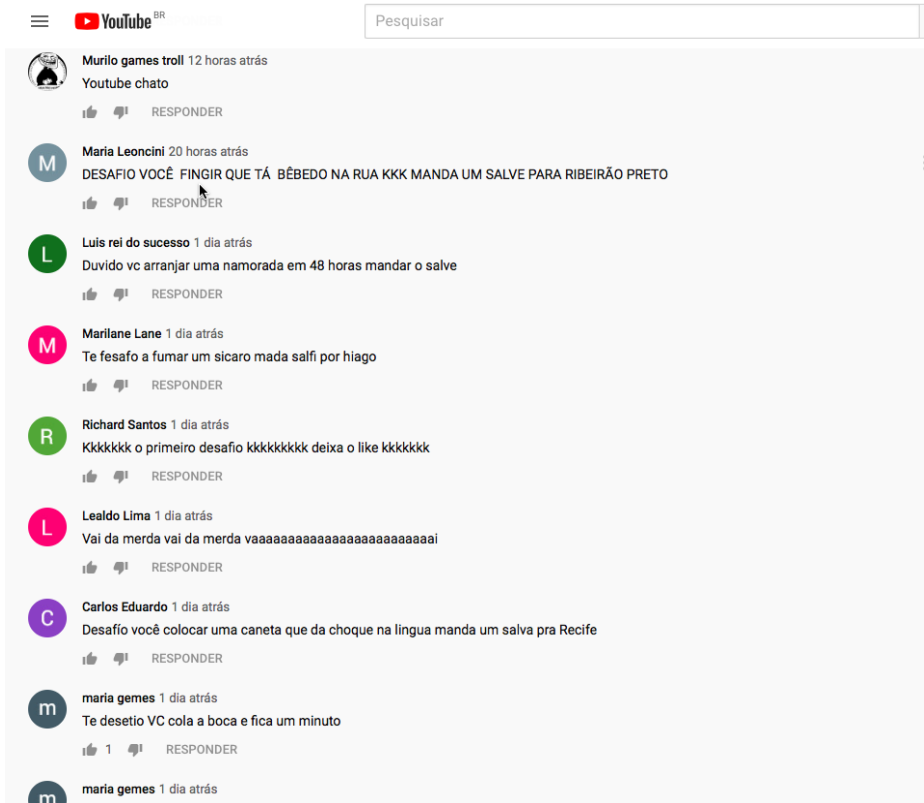
Figura 18 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 1 ao 4)



The image is a screenshot of a YouTube video page. At the top, there is a navigation bar with the YouTube logo, a search bar, and a menu icon. Below the navigation bar, the channel information for 'Everson Zoio' is displayed, including a profile picture, the name 'Everson Zoio', and the number of subscribers '11,3 mi de inscritos'. A red button labeled 'INSCREVER-SE' is visible. The video title is 'VEJA DESAFIO DO FOGO NO MEU SEGUNDO CANAL' and a link is provided. A warning message states 'Vídeo com restrição de idade (com base nas Diretrizes da comunidade)'. Below the video information, there are 51.420 comments. The first comment is a public comment input field. The second comment is from 'canal da izabelle Fontinele' (7 hours ago) with the text 'Quem acha o zoio loco deixe o like vai que VC morece queimado'. The third comment is from 'Kaio Ribeiro' (7 hours ago) with the text 'Zoio te desafio a tomar pinga azul com cola branca corretivo e tinta de caneta mande um save para rua doze figueira'. The fourth comment is from 'João Netto TV' (7 hours ago) with the text '4:55 ele caga nas calças.'. The fifth comment is from 'vitim gamer' (11 hours ago) with the text 'Coloca cola quente no cabelo e depois bota fogo manda save pra minas gerais'.

Fonte: youtube.

Figura 19 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 4 ao 12)



Fonte: youtube.

Figura 20 – Comentários na página do vídeo original de Zoio (do 13 ao 20)



Fonte: youtube.

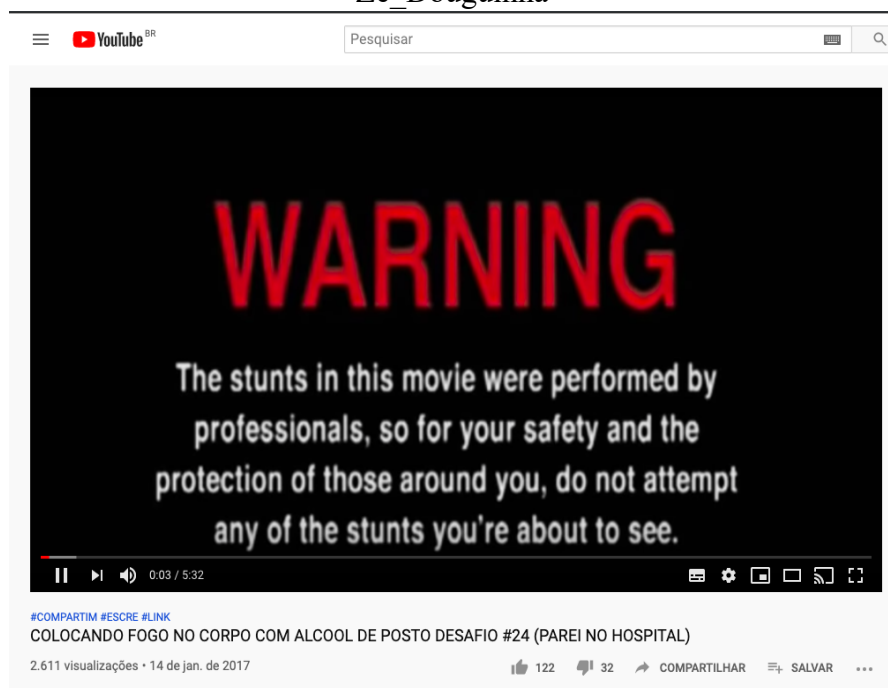
É importante lembrar que, com a restrição por parte do sítio e a consequente remoção das cenas do desafio principal, é certo que esses comentadores mais recentes não tiveram acesso às cenas de Everson realizando o desafio do fogo - ou melhor - não através deste vídeo em específico. Em razão disso, é pouco provável que os comentários façam referência à prática do desafio do fogo em si, mas aludam, de forma mais geral, a outros desafios que são mostrados na gravação e àqueles que os espectadores esperam assistir Zoio realizar algum dia.

O outro vídeo a ser descrito, é aquele que exibe a realização do mesmo desafio e que apresentou o menor número de visualizações no momento de nossa pesquisa na plataforma. Trata-se do vídeo criado pelos donos do canal “Ze_Douguinha”, publicado no sítio em janeiro de 2017, intitulado de “COLOCANDO FOGO NO CORPO COM ALCOOL DE POSTO DESAFIO #24 (PAREI NO HOSPITAL)”. Apesar de se localizar entre os vídeos menos assistidos, ele possui um número relativamente alto de visualizações - 2.497 – quando o comparamos aos demais que foram selecionados através desse mesmo critério. Entretanto, quando o comparamos aos mais vistos, o número de vezes que ele foi assistido não se mostra tão expressivo assim, a exemplo do vídeo que retrata o mesmo desafio feito por Zoio que, mesmo com as cenas do desafio em questão removidas, apresenta um número crescente de visualizações que, no momento, superam os 11 milhões.

O número de inscritos no canal do “Ze_Douguinha” é pouco mais de 4 mil. Apesar de numeroso, é um valor que ainda não possibilita que seus criadores atinjam o *status* de *youtubers* famosos. Não nos resta claro, além disso, se o canal é encabeçado por um, dois ou por mais rapazes. O que podemos perceber, através do que exibe o material, é que se trata de garotos jovens, que se encontram provavelmente na faixa dos 15 aos 20 anos.

A filmagem se inicia com o mesmo aviso em inglês contido no vídeo de Zoio, trazendo em seu texto uma mensagem de alerta (figura 21). Como mencionado anteriormente, a mensagem sinaliza que as práticas presentes no vídeo foram realizadas por profissionais e que, para saúde e proteção do espectador e das pessoas a sua volta, não se deve tentar fazer nada do que está prestes a assistir.

Figura 21 – Aviso em inglês contendo mensagem de alerta no vídeo do canal de Ze_Douguinha



Fonte: youtube.

Assim como no vídeo de Zoio, a gravação do canal Ze_Douguinha tem como cenário a beira de um rio, com muitas árvores em volta. Dois rapazes sem camisa e short de banho são enquadrados pela câmera e, enquanto um fala, outro deles segura uma garrafa contendo um líquido inflamável, provavelmente álcool. Uma música de fundo em alto volume é colocada na edição do vídeo dificultando a compreensão de algumas falas dos participantes da filmagem, como um trecho no início da gravação em que um dos garotos apresenta o desafio. Pelo que corresponde à imagem e a algumas palavras soltas que puderam ser ouvidas, o rapaz anuncia o desafio, dizendo objetivamente o que será feito e, sem se demorar, parte para a ação. Um dos rapazes ajuda o outro a molhar seu corpo com o líquido inflamável que se encontra em uma garrafa de dois litros de refrigerante (figura 22). Já com o corpo encharcado, ele diz em tom de brincadeira: “*se eu der um peido, um viro um molotov*”.

Um terceiro rapaz puxa uma barra amarrada a duas cordas penduradas em uma árvore e a entrega ao rapaz que realizará o desafio. Ela funciona como uma espécie de tirolesa que o transportará diretamente ao rio. O rapaz então se segura na barra, enquanto outro, usando um isqueiro, atea fogo em seu corpo. Nesse instante, ele se utiliza da barra para pular no rio e, assim, conseguir apagar as chamas que não são visíveis no vídeo. Apesar disso, ao sair do rio, o garoto reclama das ardor que as queimaduras lhe causaram. A cena é então reprisada a partir de diferentes ângulos, já que o desafio, assim como no vídeo de Everson é

filmada por mais de uma pessoa posicionadas em pontos distintos do cenário.

Figura 22 – Um dos rapazes do canal Ze_Douguinha molha o corpo do colega com líquido inflamável para realização do desafio do fogo



Fonte: youtube.

Sem a ajuda dos demais nesse primeiro momento, o segundo rapaz molha seu próprio corpo com o líquido inflamável e aguarda que seu colega acenda o fogo com o isqueiro. Diferente do desafio cumprido anteriormente pelo outro jovem, as chamas agora ficam bastante visíveis na gravação. Sem o auxílio da barra que o levaria como um pêndulo direto ao rio, o garoto salta rapidamente na água com o corpo envolto em chamas (figura 23). Com as chamas já eliminadas, ele se queixa: *“Ah! Caralho! Está ardendo demais!”*.

Figura 23 – Um dos youtubers do canal Ze_Douguinha pula no rio com o corpo em chamas



Fonte: youtube.

Depois desta última cena ser reprisada em diferentes ângulos e velocidades para uma melhor visualização dos espectadores, o cinegrafista mostra com detalhes como ficou o corpo do *youtuber* depois do desafio. Em seguida, algumas imagens (figuras 24, 25 e 26) que mostram as marcas deixadas pela brincadeira, capturadas, possivelmente, dias após o desafio passam a ideia de continuação do ato ou de desfecho da história. Elas exibem as sequelas deixadas pelas queimaduras localizadas em diferentes partes dos corpos dos participantes: ombros, pescoço, costas, orelha etc. e são, indubitavelmente, uma prova inquestionável do cumprimento de um desafio “*hardcore*”.

Figura 24 – Marca de queimadura na orelha como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha



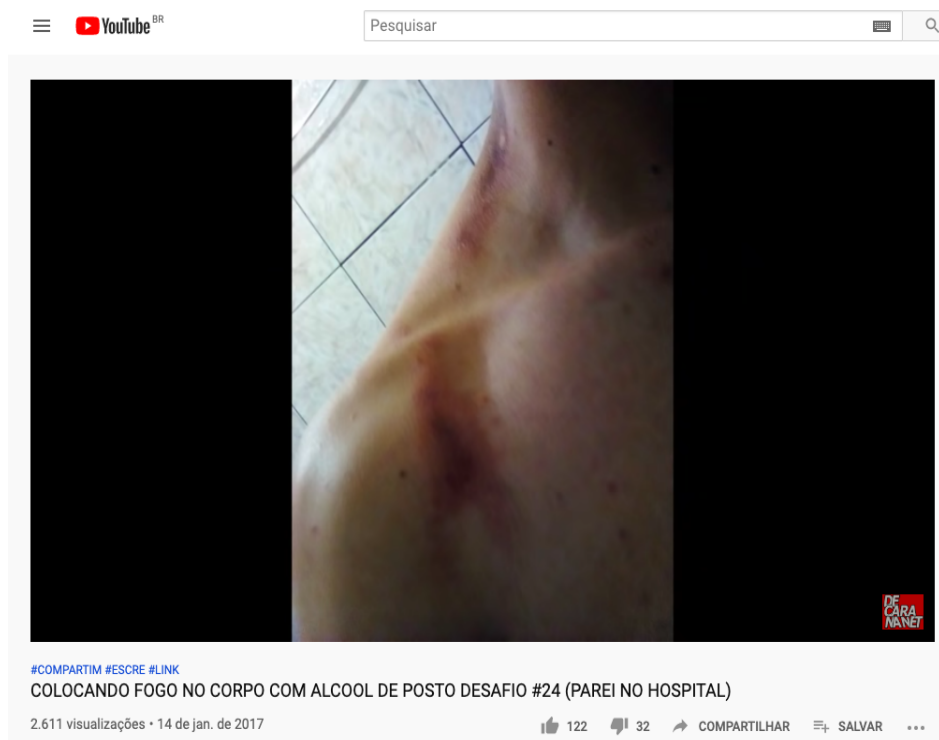
Fonte: youtube.

Figura 25 – Marca de queimadura nas costas como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha



Fonte: youtube.

Figura 26 – Marca de queimadura no ombro e pescoço como sequela da prática do desafio do fogo pelos rapazes do canal Ze_Douguinha



Fonte: youtube.

O vídeo termina com os garotos que realizaram os desafios sentados em frente a uma mesa pedindo que os internautas deem *likes* e compartilhem o vídeo. Os criadores do canal Ze_Douguinha esperam que a quantidade de *likes* faça jus ao número de inscritos na sua página. Diante disso, eles fazem uma espécie de negociação com seu público: um desafio semelhante a esse só será realizado, quando esse vídeo alcançar pelo menos o número de 300 *likes*: *“Galera, vocês viu aí que nós cumpriu o vídeo aí, mano. Vocês quer ver mais treta assim, eu só vou postar o próximo vídeo quando a gente chegar pelo menos nos 300 likes... se der 250 likes... eu sei que eu tenho 490 inscritos... quando dá no próximo vídeo, Beleza. Estamos juntos! Compartilha aí porque menos de 300 likes eu não posto mais o próximo vídeo. Estamos junto, falou!”*

O vídeo possui 28 comentários em sua página (figuras 27, 28, 29 e 30). Dos 28 comentários, somente 15 são comentários dos espectadores do vídeo. A outra parte deles consiste em respostas dadas pelos donos do canal aos comentários feitos pelos internautas, configurando uma forma de interação entre eles e seu público.

Figura 27 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 1 ao 4)

28 comentários CLASSIFICAR POR

Adicionar um comentário público...

SAMPA SAMPA 1 mês atrás
pula de um prédio só pra ver um negócio aqui rapidão

Marcosvinicius Sousa 3 meses atrás
Eu fios e queimei o braso todo

Aldalina Souza Araujo Lisboa 2 anos atrás
Loko d +++++🤔🤔🤔🤔🤔🤔

Zoreia 2 anos atrás
vc foram fracos nem pego direito vê o meu lá no meu canal pra vc ver

Ocultar respostas

Ze_Douguinha 2 anos atrás
Zoreia ooooh o seu foi foda 🤔🤔🤔 o meu e pq nos nao colocoo muito álcool neh e tmb era álcool de posto mais se tu quiser trucar umas ideia PR anos gravar um video junto qualquer dia desse chama l ano zap 62985076917

Ze_Douguinha 2 anos atrás
Zoreia eeee o seu deu pastante fogo mais eu fiquei com muito tempo com o fogo no corpo

Zoreia 2 anos atrás
Vc são de onde mano

Fonte: youtube.

Figura 28 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 5 ao 7)

Zoreia 2 anos atrás
Vc são de onde mano

Ze_Douguinha 2 anos atrás
Zoreia eu so de GOIAS JARAGUA tu e d e onde chama la jo zap poh

Zoreia 2 anos atrás
Extrema Minas Gerais muito longe

Zoreia 2 anos atrás
03598478 cinquenta 43 entende ai só mandei assim pra nimguem pega meu número

Ze_Douguinha 2 anos atrás
Zoreia tenho uma prima q mora ai em minas eu to vendo s vo ai em julho majs nao e certeza ainda

pinguins drogados / mocados 1 ano atrás
Ze_ Douguinha tmj mas sou de Goiânia

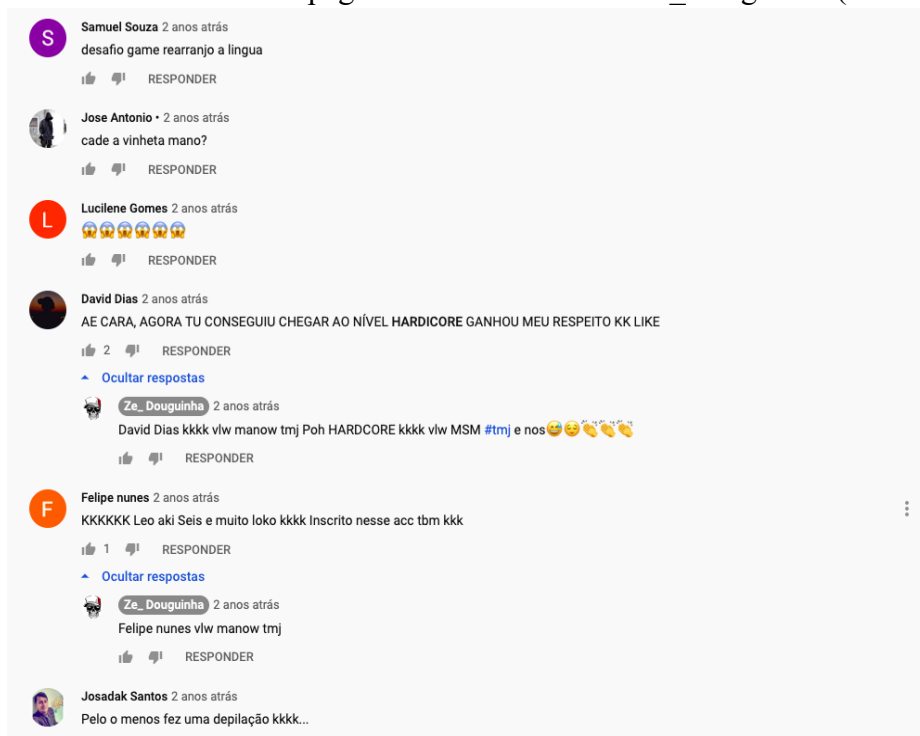
Camily PR 2 anos atrás
vocês e lokoo🤔🤔🤔

Canal Dã Dã 2 anos atrás
gostei kkkkkk me inscrevi tmj

Jenny Bertoldo 2 anos atrás
top🤔

Fonte: youtube.

Figura 29 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 8 ao 13)



Fonte: youtube.

Figura 30 – Comentários na página do vídeo do canal Ze_Douguinha (do 14 ao 15)



Fonte: youtube.

Boa parte dos comentários trazem alguma forma de incentivo ou elogio ao desafio realizado. Um deles, feito pelo dono do canal Zoreia, traz uma espécie de crítica ao subestimar o resultado do desafio: “*vocês foram fracos nem pegou direito vê o meu lá no meu canal pra vc ver*”. Apesar do tom de crítica, os garotos do Ze_douguinha respondem a mensagem de forma amistosa, fazendo um elogio ao vídeo de Zoreia e aventam a

possibilidade de criarem um vídeo juntos, deixando ao final do comentário seu número de telefone para um contato futuro. Outro internauta, chamado David Dias, tece o seguinte elogio utilizando o termo *Hardcore*, usado repetidamente por Zoio em seu vídeo do mesmo desafio: “*ae cara, agora tu conseguiu chegar ao nível hardcore ganhou meu respeito kkk like*”. Outros comentários da página trazem sugestões de desafios a serem realizados pelos donos do canal.

4.2.3 Desafio do Desodorante

Há duas formas de execução do desafio do desodorante bastante comuns atualmente. A primeira delas consiste em aplicar o produto na pele, geralmente braços ou pernas, pelo maior tempo que a pessoa conseguir, podendo ser feito pela própria pessoa ou com a ajuda de colegas.

Quakenbush (2018), em sua reportagem na revista TIME²⁸, traz uma definição deste desafio do *youtube* ressaltando o caráter competitivo da prática ao dizer que se trata de um teste de resistência entre pares: “*is a test of endurance and involves spraying deodorant from an aerosol can directly onto a person’s bare skin. The aim is to see who can hold it there the longest*”. A colunista traz como exemplo a história de uma mãe norte-americana que compartilhou em sua página do *facebook* o relato de um episódio envolvendo este desafio.

Na publicação feita dois anos antes da reportagem de Quakenbush, Jamie Prescott mostrou fotos da pele de sua filha após a menina de 10 ter realizado o desafio do desodorante, fazendo, a partir disso, um alerta assustador aos pais:

²⁸Disponível em: <https://time.com/5270672/deodorant-challenge-trend-burns-warning/>

Figura 31 – Publicação feita por Jamie Prescott contendo fotos do braço de sua filha alertando aos pais sobre os riscos do desafio do desodorante.



Fonte: sítio da revista TIME

Em linhas gerais, Jamie Prescott afirma ter feito uso do *facebook* para que o conteúdo de sua postagem alcançasse visibilidade e pudesse ser amplamente divulgado. Nele, Prescott faz um apelo aos pais de crianças, pedindo que eles sentem seus filhos e lhes mostrem essas imagens. Segundo ela, essas imagens exibem queimaduras de segundo grau, sequelas resultantes do que se conhece por “Desafio do desodorante”. Em suas palavras, a prática consiste em aplicar o desodorante *spray* em alguém pelo máximo tempo possível. As fotos mostram o braço de sua filha de 10 anos, três semanas após a realização do desafio. A mãe então finaliza sua mensagem dizendo que, possivelmente, sua filha necessitará de enxerto de pele na região afetada.

Como podemos ver, o resultado desta modalidade do desafio que se popularizou em diferentes partes do mundo são queimaduras de primeiro ou de segundo grau que podem

deixar sequelas para o resto da vida. Os vídeos que exibem este formato do desafio do desodorante podem ser encontrados aos montes na plataforma do *youtube*. Em virtude disso, são cada vez mais numerosos também os casos de pessoas, em especial de crianças e adolescentes, que sofreram lesões ao cumprirem o desafio.

Outra forma de realização desse desafio envolve um risco ainda maior para os praticantes. Nele, o objetivo é inalar a maior quantidade possível do produto colocado dentro de um saco plástico. A chance de ir à óbito não é só possível, como real, tendo feito vítimas ao redor do mundo e, em especial, em nosso país e na nossa cidade²⁹.

Uma reportagem³⁰ feita pela revista *Veja* em 2018 abordou essa temática, após uma garota de 7 anos repetir o desafio do desodorante em sua casa no interior de São Paulo, vindo a óbito ao inalar o produto dentro de um saco plástico. O médico Fernando Ganen entrevistado pela redação da revista explica que a substância contida no produto pode causar severos danos ao organismo e, quando inalada ela “(...)é enviada ao pulmão (órgão extremamente vascularizado) e, assim, rapidamente cai na corrente sanguínea, chegando ao coração”, em razão disso, “(...) este caminho pode provocar uma arritmia cardíaca — quando o órgão deixa de bombear corretamente o sangue para o cérebro e demais partes do corpo, até perder totalmente sua função”. Conseqüentemente, o desafio do desodorante apresenta não somente risco de sequelas cerebrais, mas também de morte, como assevera Ganen: “Se o músculo cardíaco deixa de bombear o sangue de três a cinco minutos, já haverá danos cerebrais, com grande risco de morte”.

Os vídeos que exibem o desafio como descrito acima – inalando-o através de um saco – não são encontrados no *youtube* com tanta facilidade como ocorre com as produções que retratam o desafio do desodorante que envolve a aplicação do *spray* na pele. Existem, deste último, um número significativamente maior de vídeos disponíveis na plataforma. Há, entretanto, uma variação do desafio do desodorante inalado que pode ser vista com mais frequência na plataforma: a pessoa aplica o desodorante diretamente na boca. Assim, como ocorre na pele, o contato do produto na boca implica no risco de queimadura do tecido e ainda envia certa quantidade da substância aos pulmões, mesmo que numa proporção inferior que na inalação através do saco. Esse dado nos leva a ponderar que, por mais que o risco se materialize em diferentes níveis de severidade a depender do modo escolhido de realizar o

²⁹Disponível em: <http://tvdiario.verdesmares.com.br/noticias/policia/laudo-confirma-morte-de-adolescente-por-desafio-do-aerossol-1.1161063>

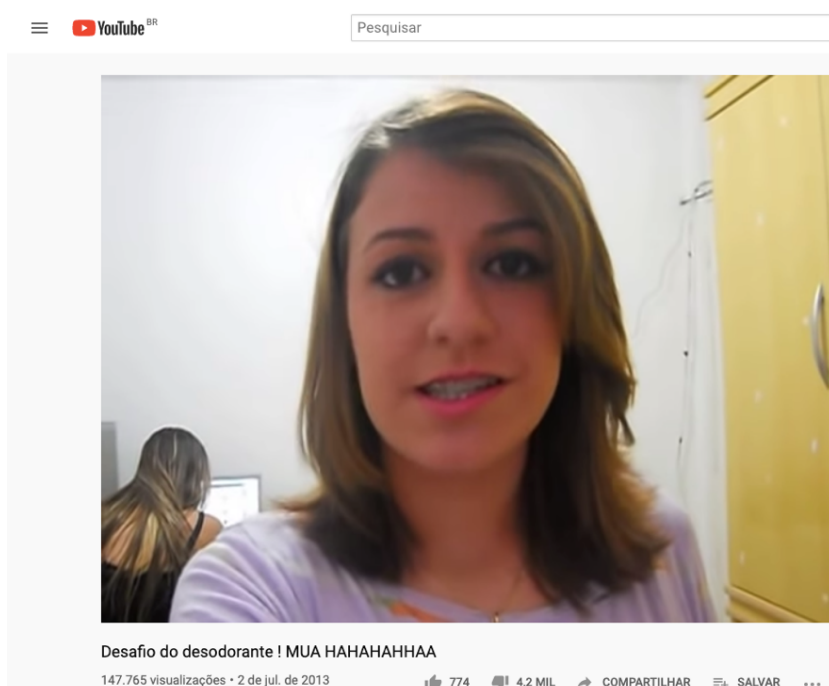
³⁰Disponível em: <https://veja.abril.com.br/saude/o-que-e-o-desafio-do-desodorante-que-levou-crianca-a-morte/>

desafio, é inegável a existência de um risco que faz com que o “preço” a ser pago com o corpo e, por vezes, com a vida dessas pessoas seja demasiadamente alto.

Foi realizando o desafio do desodorante que o vídeo da garota dona do canal Rá Ongaro atingiu a marca – digna de *youtubers* famosos – de mais 147 mil visualizações. Apesar desse expressivo número, o canal Rá Ongaro, criado em janeiro de 2013, possui apenas 556 inscritos. Trata-se de um número surpreendentemente baixo quando levada em conta a quantidade de vezes que seu vídeo foi visto. No arquivo de vídeos publicados no canal, constam este e mais dois envios: um com 3,1 mil e outro com 520 visualizações. Isso nos leva a considerar que seu vídeo, de apenas 1 minuto e 8 segundos, não fora milhares de vezes assistido por se tratar de uma *youtuber* famosa, mas sim pelo conteúdo do vídeo referido de forma direta em seu título: “Desafio do desodorante! MUA HAHHAHHAA”.

No início da gravação, aparece uma menina, que filma a si mesma (figura 32) e outra, ao fundo, que se encontra sentada em frente a um computador em um lugar que parece ser o quarto de uma delas. A menina que se filma, cumprimenta os espectadores e explica o que virá a seguir: *“oi, gente! Esse é o desafio do desodorante... só que, assim, eu não conheço esse desafio... então eu pesquisei e, pelo que eu entendi, você deve jogar um pouco de desodorante na língua. Se não for isso, me desculpe... explica quem tiver direito”*.

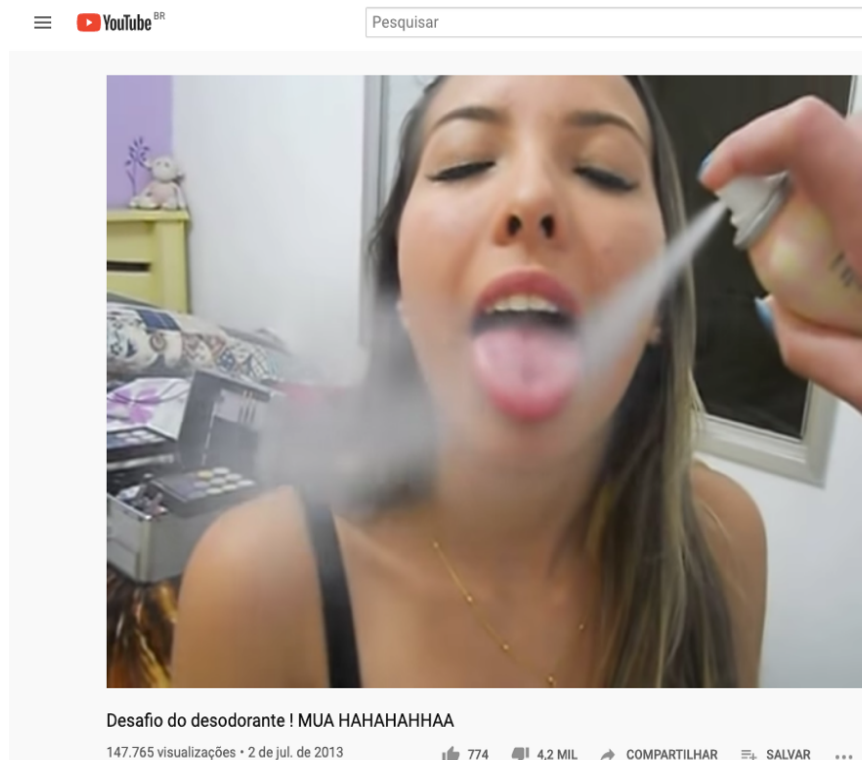
Figura 32 – A garota do canal Rá Ongaro filma a si mesmo e explica o desafio do desodorante que irá realizar junto a outra garota



Fonte: youtube.

Dessa maneira, a *youtuber* deixa claro que pesquisou o desafio antes de realizá-lo e pede desculpas caso não o execute da maneira “correta”, como se prestasse contas com a plateia invisível dos internautas. Após isso, ela vai ao encontro da outra garota para juntas fazerem o desafio. A garota que estava sentada parece distraída com o que vê na página de seu *facebook* e, quando chamada pela colega, ela olha para a câmera e pergunta: “*o que eu tenho que fazer?*” Sem se prolongar, a menina que filma fala do desafio do desodorante e, enquanto segura a câmera em uma de suas mãos, com a outra mão posiciona o desodorante que será usado na brincadeira. Dentro de poucos segundos, ela aplica o produto na língua de sua colega, que espera o lançamento do jato de *spray* com a boca aberta (figura 33).

Figura 33 – A garota do canal Rá Ongaro aplica o desodorante aerosol na boca da outra menina



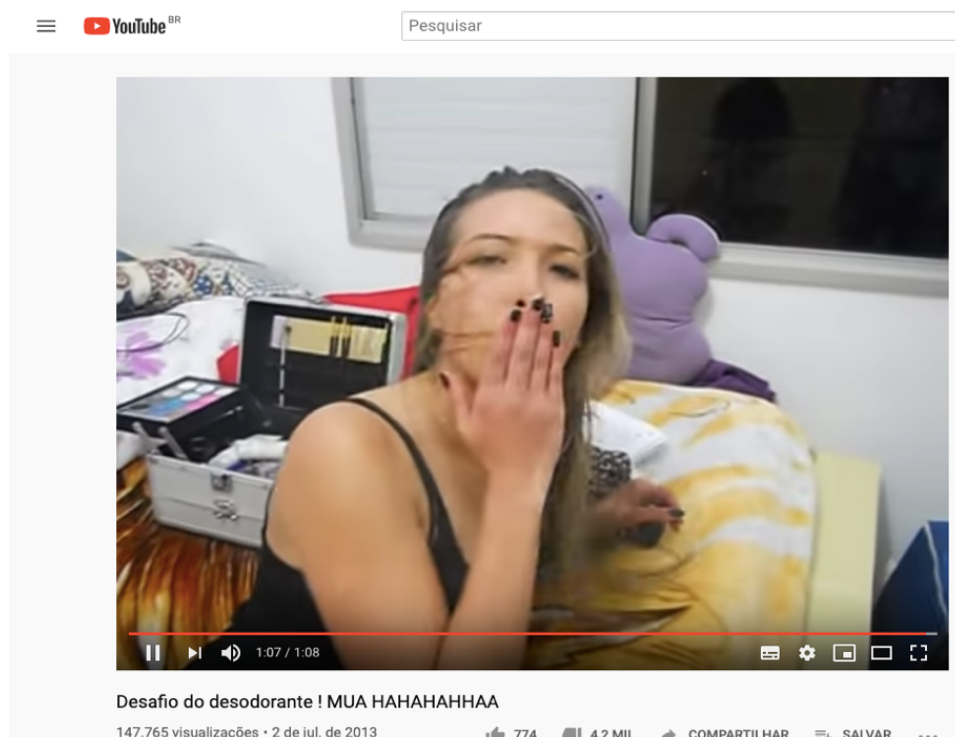
Fonte: youtube.

A aplicação que dura poucos segundos faz com que a menina se levante tossindo e tente limpar a boca em um roupão pendurado na porta do quarto. Entre risadas, a cinegrafista pergunta à colega: “*É tão ruim?*”, enquanto a outra menina continua a tossir e, como forma de amenizar o efeito causado pelo produto em sua boca, toma um copo com água e a cospe em seguida. Ela, então, se deita na cama e diz: “*nunca mais brinco disso!*”.

Nos momentos finais do vídeo, a garota que filma pede que sua amiga, ainda deitada na cama se despeça e mande um beijo ao público. Numa mudança instantânea de atitude, a

menina que parecia estar ainda se recuperando do desconfortável efeito do desodorante em sua boca, se vira, e com um sorriso largo, solta um beijo para a câmera, atendendo, assim, o pedido da cinegrafista (figura 34).

Figura 34 – Uma das jovens do canal Rá Ongaro se despede dos espectadores do vídeo mandando um beijo



Fonte: youtube.

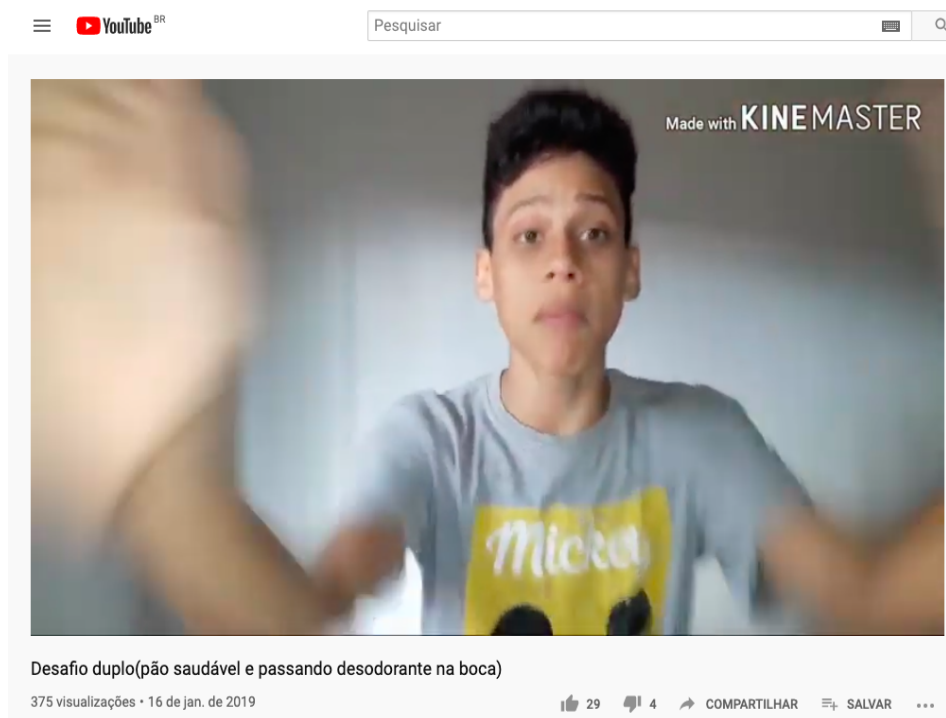
Os comentários do vídeo estão desativados e na parte referente a sua descrição, há o seguinte aviso: “*Vídeo com restrição de idade (com base nas Diretrizes da comunidade)*”.

O desafio do desodorante praticado de forma similar é o conteúdo exibido no vídeo publicado no dia 16 de janeiro de 2019 pelos garotos do canal “O que falta?”. Contabilizando 315 visualizações, a produção de 5 minutos e 59 segundos de duração apresenta a realização de dois desafios aludidos pelos seus criadores no nome do vídeo: “Desafio duplo (pão saudável e passando desodorante na boca)”. Em virtude do recorte deste trabalho, outros desafios que não os selecionados para análise, não serão discutidos. O canal que conta com 127 inscritos e tem dois vídeos publicados em seus arquivos, sendo ambos de desafios. Os garotos, prováveis donos do canal, parecem mais jovens que as jovens do vídeo do canal de Rá Ongaro, possivelmente com idades entre 12 a 16 anos.

A gravação selecionada para análise traz um *rap* do grupo musical brasileiro Racionais Mc’s como trilha sonora de fundo e tem como cenário o que parece ser a casa de

um dos garotos (ou de ambos – não fica claro se são amigos ou parentes). A filmagem se inicia com uma espécie de encenação feita pelos dois garotos: um deles aponta uma arma de brinquedo para a cabeça de outro. Aparentemente, essa cena não apresenta relação com os desafios que serão realizados pelos garotos. A cena é então cortada para um dos garotos que cumprimenta a audiência e explica que este se trata de um vídeo de desafios enquanto o outro o filma (figura 35).

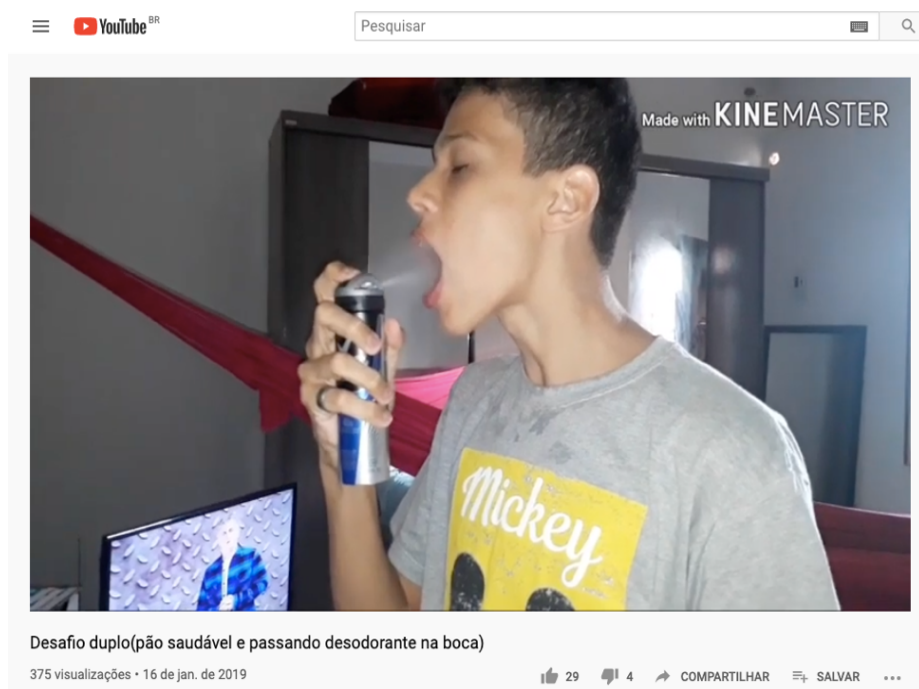
Figura 35 – Um dos garotos do canal “o que falta?” anuncia os desafios que serão realizados



Fonte: youtube.

Em seguida, o primeiro desafio, que consiste em comer pão com muita pimenta, é exibido e somente a partir do quarto minuto de vídeo que o desafio do desodorante é anunciado para então ser cumprido. Como resultado do desafio anterior, o garoto afirma que sua boca arde e que agora precisa usar algo para “refrescá-la”. Neste momento, o cenário é agora um quarto. O *youtuber* pega o desodorante *Rexona* em cima de um armário e faz uma indagação ao colega: “*desodorante é gelado, né?*”. Com isso, ele explica que o produto irá neutralizar o efeito deixado pelo pão com pimenta. Ele aplica o aerosol em sua boca, formando um vapor branco dentro e em volta dela. Esta cena é então repetida e passada em *slowmotion* (câmera lenta), quando um *reggae* surge como trilha sonora - uma analogia possível entre o vapor do aerosol e a fumaça que sai de um cigarro de maconha.

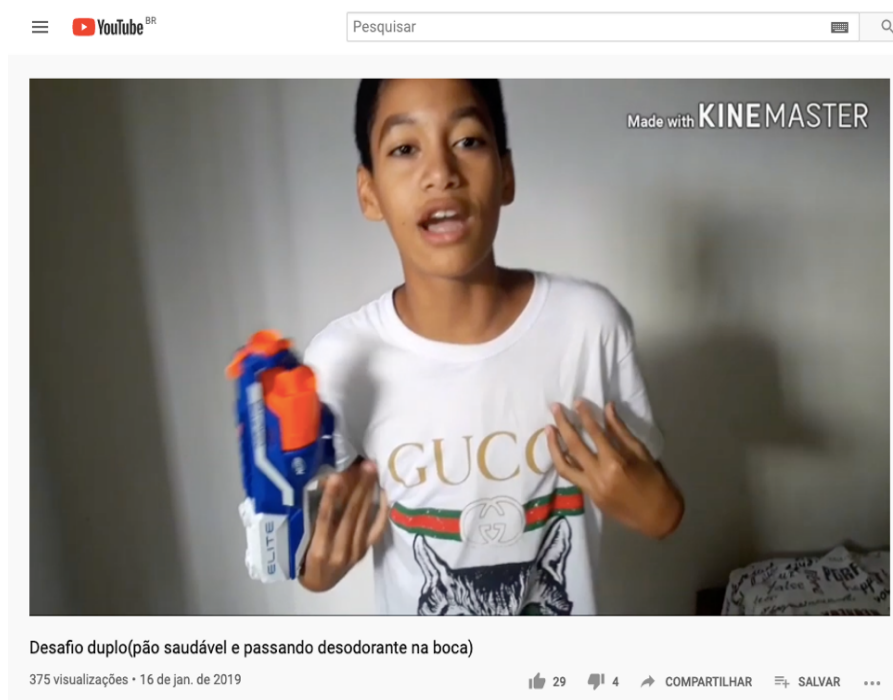
Figura 36 – Um dos youtubers do canal “o que falta?” aplica o desodorante aerosol em sua própria boca enquanto o outro o filma



Fonte: youtube.

O cinegrafista exclama ao colega que seu olho ficou vermelho e pede para ele repetir a aplicação do produto em sua boca, sendo prontamente atendido pelo garoto que cumpre o desafio. Em seguida, o garoto que protagoniza o desafio diz: “*Isso não é bom não! Você quer tentar?*”, recebendo como resposta um direto “*eu não, sai fora!*”. O vídeo é então finalizado com um passo de dança apresentado pelos dois meninos e com o seguinte pedido feito por um deles nos segundos finais da filmagem (figura 37): “*então, galera se você gostou do canal, se inscreva e deixa o like... Compartilha aí*”.

Figura 37 – Enquanto segura uma arma de brinquedo, um dos meninos do canal “o que falta?” encerra o vídeo pedindo likes e compartilhamentos.



Fonte: youtube.

Assim como o vídeo anterior, os comentários desse vídeo foram desativados. Entretanto, ao contrário do que pode ser visto na página do vídeo de Rá Ongaro, não consta na página dos meninos do canal “O que falta?” nenhum aviso que faça menção à caracterização do conteúdo como sendo impróprio para determinadas faixas de idade ou quaisquer outras razões que tenham motivado a suspensão dos comentários na página.

4.2.4 Desafio da canela

Com poucas variações em sua execução, o desafio da canela consiste em colocar uma colher de canela em pó na boca e tentar engoli-la sem a ajuda da ingestão de líquidos. Ao colocar a canela na boca, a pessoa apresentará dificuldade de respirar, tendo como reflexo imediato episódios repetidos de tosse. A tosse atua tentando expelir o produto e garantir que a via respiratória não seja obstruída. Como resultado, uma nuvem de pó avermelhada³¹ é lançada ao ar. O efeito cáustico que a canela causa na boca e na garganta podem acarretar

³¹ A nuvem de formada pelo pó da canela ao tossir foi apelidada por internautas estrangeiros com o lúdico nome de “dragon breath”, em português respiração de dragão. <https://www.forbes.com/sites/davidkroll/2013/04/23/5-reasons-not-to-take-the-cinnamon-challenge/#48e127436405>

lesões temporárias ou irreversíveis tanto nessas regiões, como nos pulmões, além do risco de sufocamento durante a ingestão do alimento.

Há mais de 6 anos, o desafio da canela e os danos à saúde decorrentes de sua prática foram tema de discussão no artigo de Grant-Alfieri, Schaechter e Lipshult publicado na revista norte americana *Pediatrics* no ano de 2013. Esse trabalho traz dados sobre a repercussão que o desafio da Canela estava tendo nos Estados Unidos e o descreve como uma “sensação” da *Internet* já naquela época. Segundo esses autores, em 2012, foram contabilizados 51.100 vídeos no Youtube que exibiam a realização deste desafio. Um desses vídeos havia sido visto 19 milhões de vezes por uma plateia predominantemente composta por jovens de 13 a 24 anos.

Para os estudiosos, a repercussão desses vídeos aumentou a preocupação com episódios de asfixia, aspiração e danos pulmonares, especialmente entre adolescentes, público que apresentava maior demanda de atendimento ambulatorial e hospitalização no país em virtude da prática deste desafio.

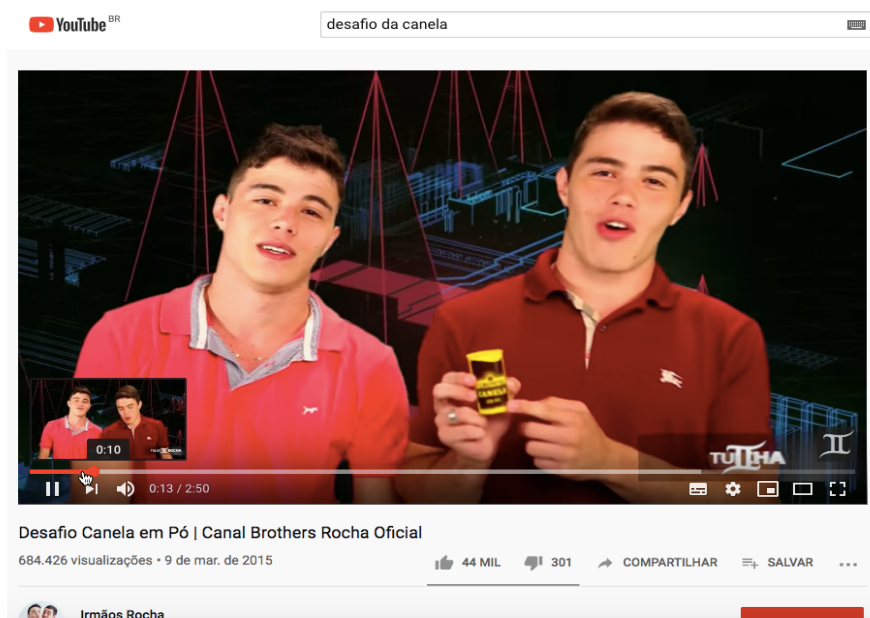
These videos have raised concerns of choking, aspiration, and pulmonary damage. In most cases, the effects are temporary, yet the Cinnamon Challenge has led to dozens of calls to poison centers, emergency department visits, and even hospitalizations for adolescents requiring ventilator support for collapsed lungs (GRANT-ALFIERI; SCHAECHTER; LIPSHULT, 2013, p. 833).

O vídeo brasileiro deste desafio que apresenta mais visualizações é protagonizado pelos irmãos gêmeos Túlio e Gustavo Rocha, de 21 anos, donos do canal Irmãos Rocha. A página dos *youtubers* foi criada no dia em 24 de março de 2014 e possui atualmente 2,61 milhões de inscritos. Em seu arquivo de vídeos – denominada de *playlist* – podem ser encontrados vídeos de desafios variados, dentre outras temáticas voltadas para o público infanto-juvenil.

No vídeo em questão os jovens iniciam a gravação, que dura 2 minutos e 50 segundos, seguindo um roteiro que, cada vez mais nos parece familiar, uma vez que se assemelham bastante aos vídeos de desafios apresentados até aqui: os *youtubers* cumprimentam o público, anunciam o desafio, explicando a sua forma de execução, dizem por quem e como foram desafiados – caso o desafio faça parte de uma brincadeira entre amigos ou a partir de uma interação anterior com os internautas -, tecem comentários sobre algum possível risco ou dificuldade de realizá-lo, tentam criar um clima de competição entre eles – no caso, quem aguentará mais tempo com a canela na boca sem ingerir líquido – e, então, partem para a prática do desafio propriamente dito. Depois de feito, eles comentam sobre algum mal-estar

ou dor resultante da prática e terminam o vídeo pedindo *likes*, comentários e compartilhamentos.

Figura 38 – Os garotos do canal “Irmãos Rocha” apresentam o desafio que irão realizar.



Fonte: youtube.

Durante a realização do desafio, um cronômetro aparece na tela para a contagem do tempo que os rapazes ficam com a canela em pó na boca (figura 39). Com 20 segundos, um dos irmãos bebe um copo de água e encerra ali sua tentativa. O outro permanece como a canela na boca por mais tempo, até que a vitória contra seu irmão seja certa.

Ao final, o vencedor se gaba pelo seu feito e, em tom de brincadeira, ele manda um beijo para a mãe como se estivesse agradecendo pelo recebimento de um prêmio e, depois de tossir e cuspir a canela que restou em sua boca, ele acrescenta: “*nunca façam isso, não tem graça nenhuma*”. Com a ajuda de mais água, os rapazes se recompõem e então se despedem dos espectadores do vídeo pedindo por curtidas e compartilhamentos. O vídeo termina com uma cena em preto e branco, que traz a ideia de filmagem de bastidores, em que eles reclamam, entre risos e tossidas, do desconforto e do ardor causados pela canela.

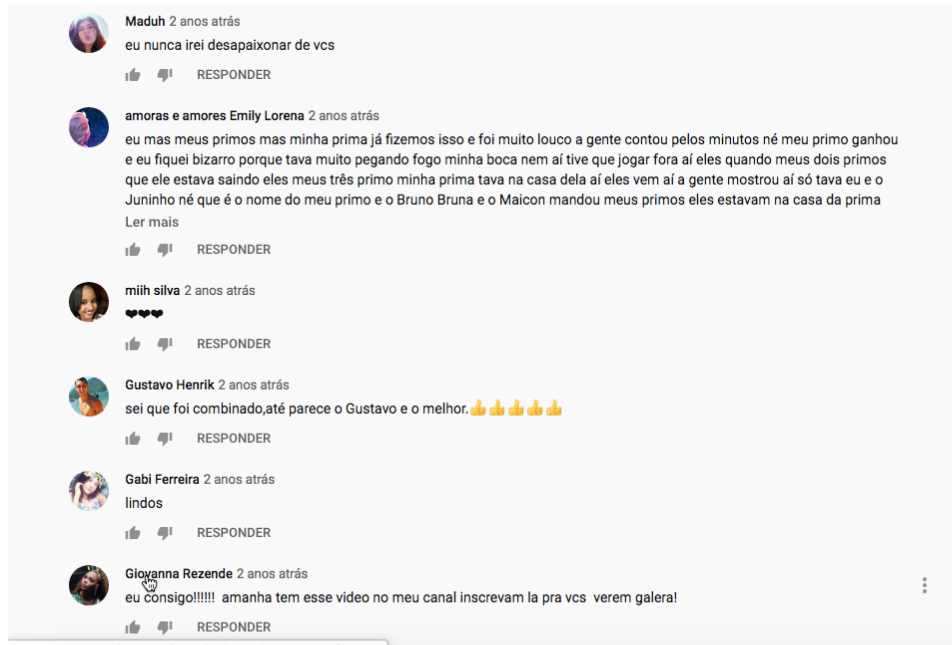
Figura 39 – Dois cronômetros aparecem na tela durante o desafio para contar o tempo que cada youtuber consegue ficar com a canela na boca



Fonte: youtube.

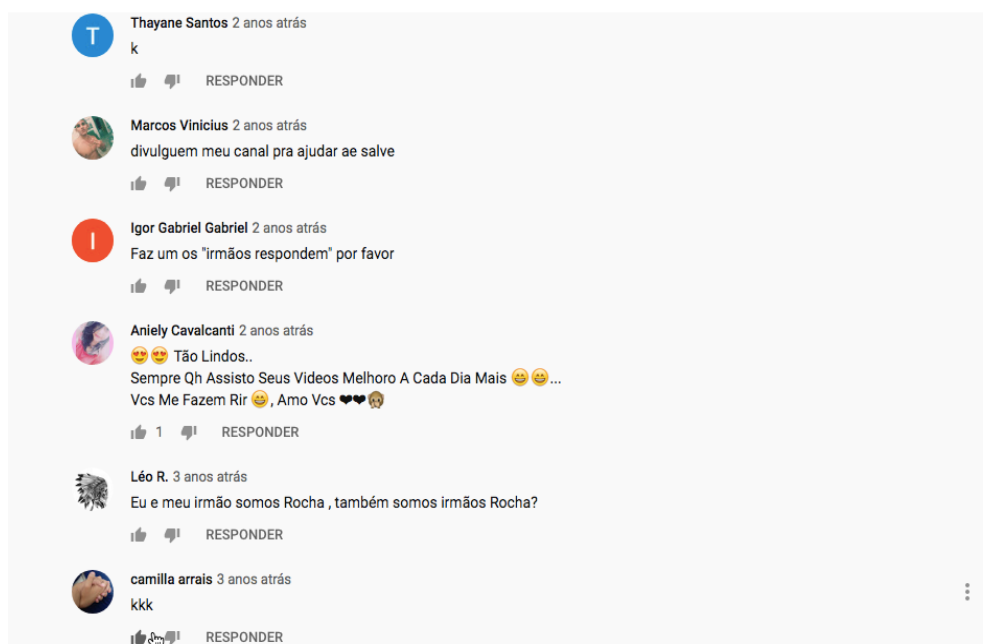
O vídeo possui 724 comentários feitos por usuários da plataforma (figuras 40, 41, 42 e 43). Utilizando os 20 comentários mais recentes do vídeo como recorte para análise, é possível situar a maioria dele em três categorias principais: elogio aos irmãos; relato de experiência pessoal ao realizar o desafio ou aviso de que irá realizar o desafio e será postado na rede.

Figura 42 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (10 ao 15)



Fonte: youtube.

Figura 43 – Comentários na página do canal “Irmãos Rocha” (16 ao 21)



Fonte: youtube.

Crescendo com Bia e Laura é um canal criado por duas meninas, no dia 16 de maio de 2018, para publicação de vídeos que, segundo a descrição em sua página, trazem como conteúdo: “*Brincadeiras, gameplay, trolagens, slime*”. Apesar de relativamente recente, o canal possui uma lista de 79 vídeos protagonizados pelas garotas. Entretanto, no vídeo intitulado de “desafio da canela” (visto 13 vezes até o momento), apenas uma das meninas

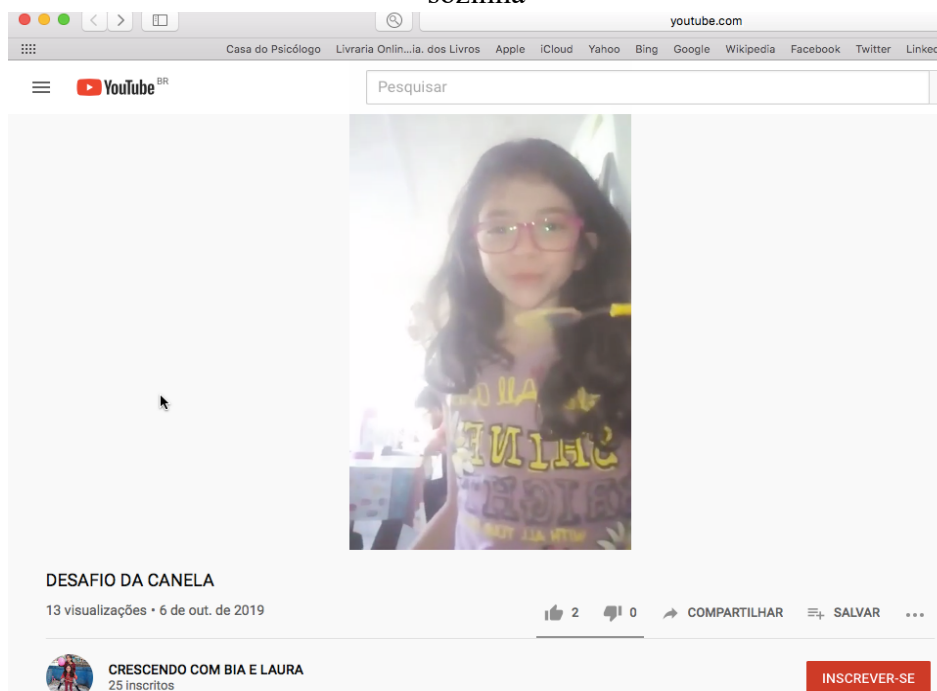
está presente, realizando o desafio e a gravação sozinha (figura 44).

O celular, que fora provavelmente colocado em um lugar que possibilitasse a gravação solitária, capta a cozinha de sua casa. Ao fundo, um adolescente sentado à mesa estuda compenetrado e não participa da “brincadeira”. O vídeo de 1 minuto e 31 segundos se inicia mostrando a cena de uma menina (Bia ou Laura?) com a colher na mão já abastecida com a canela em pó. Entre gritos e risos nervosos, ela apresenta o que virá adiante: “*Oi! eu vou fazer o desafio da canela.. ai! Eu to com medo. Ai! Eu não gosto de canela...*”

Após colocar a colher na boca, a garota grita e sai correndo segundos depois em direção a um banheiro ou para alguma pia próxima para lavar a boca, desaparecendo, assim, da cena. O barulho de água corrente denuncia a tentativa de conter o desconforto causado pelo pó – a lavagem da boca após a ingestão da canela dura mais tempo que o desenrolar do desafio em si. O celular permanece imóvel e capta um garoto – possivelmente irmão da menina. O jovem que estuda sentado à mesa ao fundo do vídeo permanece concentrado em suas atividades sem parecer dar muita importância à movimentação da menina. Depois de um tempo, a garota volta para dar continuidade à gravação e, abanando a boca com as mãos, encerra a filmagem dizendo: “*nunca façam isso em casa!*”

Os comentários do vídeo estão desativados, portanto, não existem ou não estão disponíveis.

Figura 44 – Uma das garotas do canal Bia e Laura apresenta o desafio que irá realizar sozinha



Fonte: youtube.

4.2.5 Desafio da Camisinha

Atualmente, o desafio da camisinha apresenta duas variações mais comuns em sua execução. Uma delas consiste em encher uma camisinha com água e jogá-la na cabeça de uma pessoa que se encontra, na maioria das vezes, sentada. O desafio é considerado bem-sucedido quando, ao ser lançada, a camisinha cheia d'água envolve a cabeça da pessoa formando uma espécie de capacete. A outra variação do desafio de mesmo nome, sobre a qual trataremos neste trabalho, é aquela em que a pessoa introduz uma camisinha por uma de suas narinas e a aspira, retirando-a pela boca. Apesar de distintas, ambas formas desse desafio apresentam risco de sufocamento.

Em 2018, Lee, professor e escritor estadunidense, colocou em pauta em sua coluna no sítio *Forbes*³² as consequências do desafio da camisinha e o porquê não devemos inalar camisinhas. Segundo ele, o desafio teve suas primeiras aparições na plataforma em junho de 2007, ressurgindo mais de dez anos depois e alcançando maior popularidade.

Acerca dos riscos desta prática, o colunista acrescenta: “*The condom could easily get stuck in your nose or your throat, blocking your breathing or causing you to choke*”. Com isso, Lee aponta que a ocorrência má sucedida do desafio, que é quando a camisinha “emperra” na boca ou na garganta, pode acarretar o bloqueio da respiração, gerando sufocamento. Ao final de sua coluna, o escritor encerra seu texto com um questionamento: “*Even if you manage to successfully pull the condom out through your mouth, inhaling a condom up your nose would be very uncomfortable and potentially quite painful. Would it really be worth all that just to get more likes and views?*”³³.

O vídeo brasileiro que exibe a prática do desafio da camisinha na “modalidade” inalação mais visualizado até a data do acesso foi criado pelos dois irmãos Ricardo e Rodrigo Piologo, fundadores do canal Irmãos Piologo. Quando comparados a *youtubers* famosos acima citados, como Everson Zoio e irmãos Rocha, Ricardo e Rodrigo Piologo podem ser considerados veteranos não só por sua idade³⁴, mas por terem iniciado sua carreira ainda na década de 90, com a criação do personagem Carlinhos, como consta na biografia dos rapazes

³² <https://www.forbes.com/sites/brucelee/2018/03/31/condom-snorting-challenge-why-you-should-not-inhale-condoms/#7a9ade121cb9>

³³ Ainda que você consiga exitosamente empurrar a camisinha pela sua boca, inalar uma camisinha pelo nariz pode ser muito desconfortável e potencialmente bastante doloroso. Valeria mesmo a pena fazer tudo isso só para conseguir mais curtidas e visualizações? (tradução nossa).

³⁴ Não sabemos a idade certa de Rodrigo e Ricardo. Por conta dos anos que iniciaram seus trabalhos e pelos cabelos brancos que podem ser percebidos nas filmagens, localizaríamos suas idades entre 35 a 45 anos.

em seu sítio³⁵ da *internet*. Outros de seus grandes expoentes foi a famosa “Avaiana de Pau” e os vídeos do “ParToba”, ambas as produções inseridas no gênero “humor-negro”.

Em 2013, os irmãos criam seu canal, descrito em sua página³⁶ da seguinte forma: “*Não somos humoristas, "Somos Zueiros"! Canal OFICIAL dos Irmãos Piologos, dos criadores do Mundo Canibal, ParTOBA, Avaiana de Pau, Irmãos Piologo Games, Pastor Metralhadora e muito mais. ATENÇÃO!!!*”. A *playlist* dos irmãos Piologo é composta, principalmente, por vídeos que trazem como tema desenhos de seus personagens, comentários sobre filmes e sobre jogos *online*. Isso quer dizer que, embora o desafio realizado por eles tenha alcançado alta popularidade, os *youtubers* se dedicam a produzir outros tipos de conteúdos.

O vídeo mais assistido em seu canal, chama-se “*Tomelirolla no Templo do Pastor Metralhadora - FULL HD*”, possui mais 6 milhões de visualizações e se trata de um desenho que traz como mote um rapaz que, por não conseguir controlar sua ereção busca um pastor em uma igreja para convertê-lo e assim curá-lo. O vídeo, que traz um humor polêmico e escrachado, parece ser bastante popular entre jovens e crianças, como pode ser visto em seus 5.547 comentários. É esse mesmo público que, ao acessar a página dos irmãos para ver este tipo de vídeo pode acabar se deparando com os vídeos de desafios que vez ou outra eles se lançam a fazer. Isso quer dizer que, além da busca direta pelos vídeos de desafios na plataforma, o acesso a um vídeo dessa natureza pode se dar de maneira não intencional quando um internauta procura ver vídeos com outras temáticas e acabam tendo acesso a vídeos de desafios perigosos.

Intitulado de “*Desafio da Camisinha com Insanos - Desafios Irmãos Piologo*” o vídeo em que Rodrigo e Ricardo realizam o desafio da camisinha em conjunto com os dois rapazes do canal “*Insanos*” tem duração de 6 minutos e 08 segundos, apresenta legenda em português e fora assistido mais de 230 mil vezes até a data de nosso acesso. O vídeo começa com um aviso: “*esse vídeo foi feito por idiotas, não tente fazer essa merda em casa*”. Como mostra a figura 45, além dos irmãos Piologo, estão sentados à mesa os dois rapazes, *youtubers* do canal “*Insano*”. A filmagem transcorre do começo ao fim neste mesmo enquadramento mostrado na imagem, não havendo também mudança de cenário. Ricardo usa uma peruca e senta-se em uma das pontas da mesa, enquanto Rodrigo usa um capacete e se localiza na outra ponta.

³⁵ <https://irmaospiologo.com.br/sobre-a-dupla/>

³⁶ <https://www.youtube.com/user/irmaospiologo/about>

Figura 45 – Os rapazes dos canais “Piologo” e “Insanos” encontram-se sentados à mesa onde transcorre o desafio da camisinha.



Fonte: youtube.

Antes de iniciar o desafio, eles explicam que já o fizeram antes e que agora decidiram convidar os rapazes do outro canal para fazerem juntos. Em tom jocoso um deles fala que (inalar a camisinha) “*faz bem para os vasos sanguíneos*”. No segundo minuto do vídeo, Ricardo coloca a camisinha em uma de suas narinas e começa a inalá-la (figura 46). Com os olhos e rosto vermelhos, o *youtuber* tosse bastante e parece ter dificuldade de fazer o material percorrer o caminho de sua via nasal até a boca. Alguns segundos depois, ele retira a camisinha pela boca, enquanto saliva muito e cospe na mesma, dizendo: “*o primeiro já foi!*” Logo em seguida, seu irmão coloca o preservativo em uma de suas narinas dando início ao desafio e, com mais rapidez, retira-a pela boca, exclamando: “*nossa! A última vez que eu fiz foi mais fácil!*”.

Figura 46 – Ricardo é o primeiro a realizar o desafio da camisinha.



Fonte: youtube.

Agora é a hora dos rapazes do “Insanos” serem desafiados. O primeiro deles realiza o desafio, e faz a passagem da camisinha com certa dificuldade, seus olhos ficam muito vermelhos e ele saliva bastante na mesa. É neste momento que Rodrigo Piologo faz um aviso: *“Pelo amor de Deus molecada imbecil, débil mental da internet, não faz essa porra até você fazer 21 anos! Depois de 21 anos, se você quiser morrer, o problema é teu!”*. O próximo e último a fazer é o *youtuber* do canal “Insanos” (figura 47). Antes de iniciar ele comenta: *“nossa, eu não vou conseguir fazer!”*. Nesse instante, os outros dão orientações para uma execução bem-sucedida do desafio, e um deles fala: *“você deve tampar uma narina”*. O desafio é então realizado pelo rapaz que também encerra o feito com olhos inchados e vermelhos.

Figura 47 – Desafiados pelos irmãos do canal Piologo, um dos rapazes do canal Insanos inicia o desafio da camisinha.



Fonte: youtube.

Ricardo finaliza a rodada de desafio com a frase “*bem! Vocês viram que deu tudo certo...eu acho que não foi tão insano...*” e depois continua dizendo que irão desafiar os outros *youtubers* a brincadeiras que consideram verdadeiramente insanas.

Na página deste vídeo há 490 comentários. Os 20 comentários mais recentes dos vídeos apresentados nas figuras 48, 49 e 50 mostram reações diferentes, transmitindo, em muitos casos, impressões com ideias opostas sobre as cenas vistas. Enquanto alguns espectadores riem, parecendo se divertir com a brincadeira, alguns outros manifestam reprovação e alertam que crianças e jovens podem estar assistindo o vídeo e que se trata de um conteúdo impróprio.

Os comentários que fazem alusão ao fato de prática exibida ser perigosa para crianças e jovens, parecem ter sido feitos por pessoas adultas que percebem o risco implicado no desafio e advertem os espectadores ou mesmo endereçam o comentário escrito em “tom” de reprovação para os criadores do canal: “*vocês são bons e tem muita audiência... não precisavam disso...repensem o público do canal... já descorti*”, comentário feito pelo usuário Willian Douglas Guilherme, em 2018, ou ainda o comentário escrito pela internauta à frente do canal o “Trio da Ju”: “*vocês deveriam ter vergonha de ensinar uma coisa perigosa para os jovens...usem o canal de vocês para coisas boas*”.

Figura 48 – Comentários na página do canal Píologo (de 1 a 4)

The screenshot shows the YouTube channel page for 'Irmãos Piologo' with 2,45 million subscribers. The video title is 'JOGO do Chuq Nóia GRÁTIS Android: https://goo.gl/fvFN2f ||| iOS: https://goo.gl/bpuj4c ||| http://izyplay.com.br/chuqnoia/'. Below the video, there are 490 comments. The visible comments are:

- Guilherme** (6 dias atrás): Mano quase q vomitei
- Caah Gacha** (1 mês atrás (editado)): "depois de 21 anos, se você quiser morrer, o problema é teu" - Rodrigo Piologo 2016.
mano eu ri KKKKKKKKKKKK
- DARK ANGEL** (6 meses atrás): Eu já cherei camisinha o cheiro ruim
- mara Lopes** (7 meses atrás): Vocês vam se matar

Fonte: youtube.

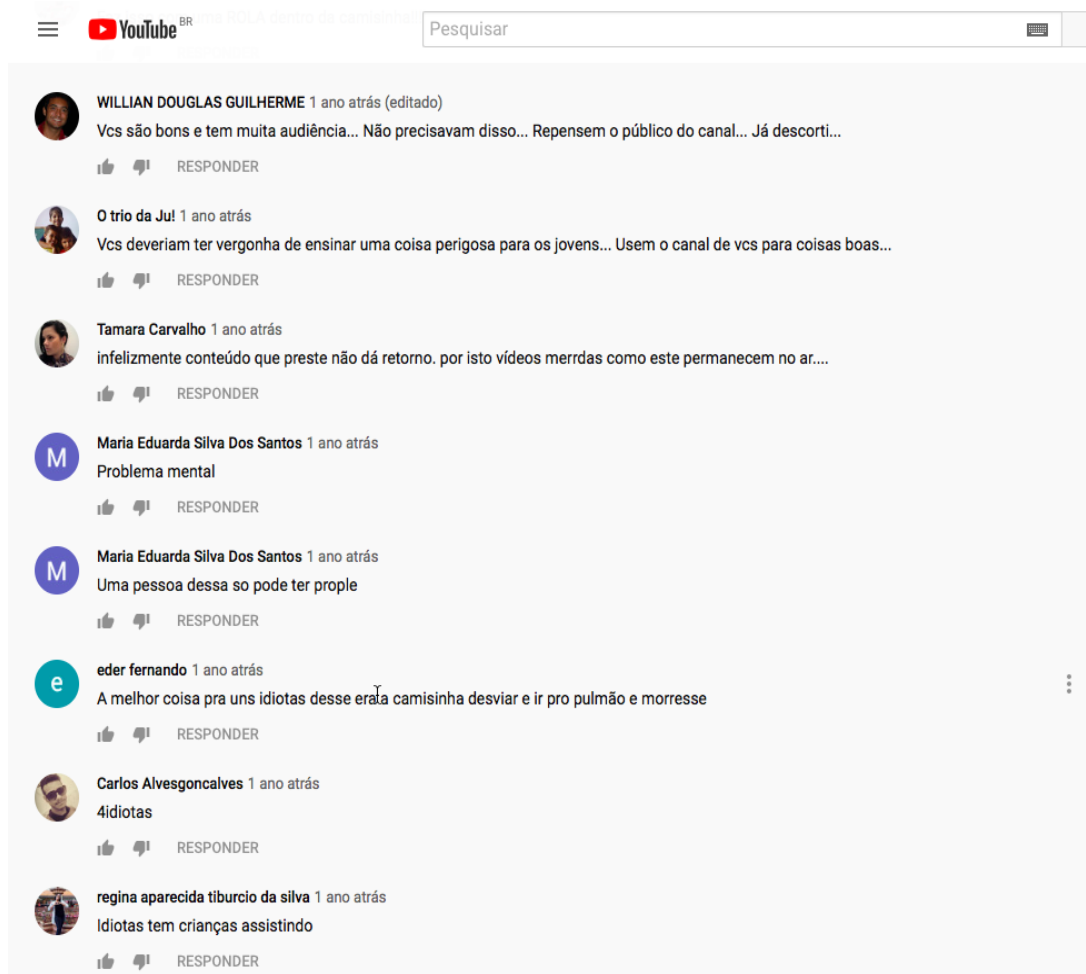
Figura 49 – Comentários na página do canal Píologo (de 5 a 12)

The screenshot shows a continuation of the YouTube comments for the channel 'Irmãos Piologo'. The visible comments are:

- Kaique Carvalho** (1 ano atrás): nuss mano da mó agonia da porr vai se fude
- golldrine** (1 ano atrás): Mano só doido
- falta criatividade** (1 ano atrás): Não assista se tiver a porra do estomago fraco conselho
- HADES Subworld** (1 ano atrás): Quase vomitei sem zuera manow
- gache games** (1 ano atrás): 8
- mih mimi** (1 ano atrás): Galera novo jeito de limpar o nariz kkkkkkkkkk 🤔🤔🤔🤔
- zadark** (1 ano atrás): N tem perigo de ir pro pulmão?
- Lucas Status** (1 ano atrás): Será que fui o único que fiquei com vontade de vomitar assistindo? !! 🤔🤔

Fonte: youtube.

Figura 50 – Comentários na página do canal Piologo (de 13 a 20)



Fonte: youtube.

Na outra ponta das produções que exibem este mesmo desafio, está o vídeo do garoto Gabriel Silva contando com 188³⁷ visualizações. O vídeo publicado em meados de 2013, portanto três anos antes da publicação do canal “Irmãos Piologo” dura somente 19 segundos e praticamente não contém nenhuma fala. Nele, o garoto que provavelmente deve ser o Gabriel, dono do canal que leva seu nome, usa um boné amarelo para trás e parece estar na faixa dos 14 aos 16 anos. O adolescente inicia o vídeo já com a camisinha depositada em uma de suas narinas e logo para a “ação”. Ele não cumprimenta o público nem fala sobre o desafio que irá realizar, o garoto simplesmente começa o vídeo aspirando a camisinha que recolhe, segundos depois pela boca.

³⁷ Hoje, dia 24 de novembro, o vídeo conta com 194 visualizações.

Figura 51 – O vídeo já inicia com Gabriel realizando o desafio da camisinha



Fonte: youtube.

A única voz que se escuta é a da pessoa que filma, que parece ser uma garota que, no momento em que Gabriel suga a camisinha e começa a tossir, ela diz: “*tá travando*”. Mas, logo o garoto consegue finalizar o desafio com êxito. Sem diálogos ou qualquer tipo de anúncio do que será feito no vídeo, o vídeo mostra somente a execução do desafio.

Figura 52 – Gabriel finaliza o desafio da camisinha, retirando-a pela boca



Fonte: youtube.

Gabriel então termina o vídeo dizendo “*pronto*”. A forma direta de apresentar o desafio, sem que haja qualquer tipo de interação com o público ou uma mera explicação do

que está sendo apresentado ali, nos remete à ideia de uma gravação feita para o cumprimento de uma aposta ou de uma rivalização entre pares que precisa ser gravada no intuito de comprovar o feito. Desse modo, a gravação não precisa contar com um enredo elaborado ou sequer com um breve momento expositivo, mas serve apenas como um registro que prove que o desafio fora cumprido com sucesso. O vídeo não possui comentários.

5. SUBJETIVIDADE, RISCO E YOUTUBE: NOVOS MODOS DE GOVERNAMENTALIDADE NA ERA DIGITAL

Esse capítulo tem como objetivo analisar o *corpus* acima apresentado a partir da costura destes três elementos: os pensamentos dos autores que fundamentam teórica e metodologicamente esta pesquisa, os aspectos formais e estruturais capturados nos vídeos selecionados e as nossas próprias impressões e reflexões que se produzem na dobra entre teoria e objeto.

Entretanto, antes de nos deter sobre a análise do material, pedimos a permissão do leitor e da leitora para realizar uma breve digressão com a finalidade de ilustrar a forma como apreendemos o pensamento Foucaultiano acerca da ideia de continuidades e descontinuidades atreladas ao tema desta pesquisa. Tomemos como exemplo as brincadeiras perigosas. Como vimos nos capítulos anteriores, elas consistem em práticas datadas desde tempos antigos, não sendo, portanto, inauguradas com o advento da era digital.

Ainda que seja difícil precisar a época exata de seu surgimento, é provável que consigamos rememorar de nossa própria infância³⁸ ou localizar na narrativa de pessoas mais velhas que práticas semelhantes a estas já ocorriam em um tempo pretérito, mostrando que brincadeiras ou jogos que envolvem algum nível de risco e o “teste” dos limites do corpo não foram inventados na (e por causa da) *Internet*. De mesmo modo, não é a existência da rede mundial de computadores que faz com que sejam as pessoas mais jovens o público que mais se engaja em atividades desta natureza e em práticas de risco em geral³⁹.

O fato é que, ainda que assumamos que as brincadeiras perigosas sejam preexistentes ao *youtube*, muitos aspectos das brincadeiras perigosas de antigamente foram perdidos com o passar do tempo e já não se repetem exatamente como no passado, sinalizando, com isso, que este fenômeno apresenta importantes descontinuidades em sua história. Novas características lhes são agregadas ao sabor das transformações tecnológicas, culturais, sociais e históricas enquanto outras deixam de existir com o tempo. Ao tomarem o ambiente virtual como palco, essas práticas passaram a apresentar novos contornos: elas se multiplicaram (e continuam se multiplicando) no que tange aos tipos e às formas de execução e a sua propagação passa a

³⁸ Uma brincadeira bastante conhecida e praticada entre crianças de gerações passadas e atuais é “quem consegue ficar mais tempo debaixo d’água”, feita em um rio ou em uma piscina. Trata-se de uma brincadeira de não oxigenação. A lógica implicada em uma brincadeira aparentemente inofensiva é semelhante àquela presente em muitos desafios perigosos: a prova de resistência e coragem entre pares.

³⁹ Há uma porção de teorias, em especial do campo PSI, que procuram explicar as razões pelas quais os jovens são mais prováveis a fazer parte de práticas de risco do que pessoas de outras faixas etárias.

alcançar com rapidez um público ilimitado uma vez que o meio digital tem promovido uma ruptura cada vez mais radical das barreiras de tempo e de espaço.

Se antes as práticas ocorriam na rua de casa, no corredor da escola ou na casa do colega e aí mesmo se encerravam, hoje, em posse de um *smartphone*, elas são filmadas nestes mesmos espaços que são agora transformados em cenários de gravações. O elemento do espetáculo, então, se presentifica no instante em que não basta fazer algo, mas é preciso mostrar publicamente o que foi feito ou, quem sabe, opta-se por fazê-lo e gravá-lo pela possível popularização que isso pode alcançar nas plataformas digitais. Afinal, tornar-se um *youtuber* famoso é um *status* cada vez mais almejado por jovens e crianças da atualidade.

Ser capturado pelo olhar do outro se torna, então, uma inegável variável dessa equação. Da captura do olhar, ou melhor, das visualizações dos internautas surge a possibilidade de ganhos financeiros e a chance de sair do anonimato e, assim, tornar-se uma celebridade da *Internet*.

A ampla difusão das informações através das tecnologias de mídias digitais permite que as pessoas tenham acesso a um infinito universo de conteúdos *online* sem sair de casa. É desse modo que muitas brincadeiras perigosas passam a ser conhecidas prescindindo de alguém que faça parte das relações concretas do indivíduo para atuar como vetores dessas práticas. Instaure-se, com isso, uma significativa transformação na forma como elas são transmitidas: não é somente o colega de sala ou o amigo do bairro quem ensina os ritos da brincadeira arriscada e convida a brincar junto, mas são também os *youtubers*, em seus vídeos de desafios, que passam a ser, indubitavelmente, importantes multiplicadores destas práticas. A decisão, muitas vezes solitária⁴⁰, de realizar um desafio perigoso após tê-lo visto em um vídeo no *youtube* nos faz pensar que o elemento social da brincadeira ou do jogo que se desenrola dentro de um grupo parece perder sua força ou mesmo estar ausente neste contexto.

Logo, podemos perceber que muitos elementos que caracterizavam as brincadeiras perigosas de antigamente se descontinuam e se perdem ao longo do tempo, ao passo que outros vão sendo adicionados, conferindo-lhes novas roupagens. Entretanto, há uma série de outros aspectos que atuam como o “núcleo duro” dessa prática, uma espécie de fio comum que alinhava as brincadeiras perigosas do passado, do presente e, quiçá, as do futuro. É aquilo que se repete, que se apresenta como uma continuidade, a despeito do recorte de tempo e

⁴⁰ Podemos ver essa forma “solitária” de realização no vídeo do desafio da canela realizado pela garota dona do canal Crescendo com Bia e Laura.

espaço, e que permite que nos remetamos, em alguma instância, às mesmas práticas quando falamos de brincadeiras perigosas.

Sobre esse último ponto, poderíamos citar alguns dois elementos que reconhecemos estar presentes nas brincadeiras perigosas de ontem e de hoje operando como uma forma de continuidade deste fenômeno, independente de este se desdobrar apenas na vida *offline* - e aí se encerrar - ou de tomar como palco as plataformas da *internet*, a saber: a existência de alguma forma de risco à vida ou à integridade física dos praticantes e a participação majoritária do público jovem nestas práticas.

Como consequência disso, alguns discursos correntes são reforçados, enquanto outros são enfraquecidos ou mesmo descontinuados. Um exemplo disso é o fortalecimento do discurso sobre a juventude que se engendra especialmente no campo da Psicologia, Psiquiatria e Neuropsicologia produzindo saberes e teorizações acerca de uma predisposição subjetiva, social e biológica das pessoas mais jovens a se engajarem em práticas de risco. Sobre isso, Le Breton afirma que essa tendência se justifica pela necessidade de pessoas nesta fase da vida testarem limites físicos e subjetivos através de experiências feitas com o próprio corpo, simbolizando, assim, o desejo de “jogar com a morte” para dar sentido à vida (LE BRETON, 2009). O compartilhamento dessas práticas entre pares possui uma função social, consistindo tanto em um rito de passagem, como em uma mostra de força e coragem que reivindica a admiração e a aceitação de um grupo.

Por outro lado, discursos outros parecem se enfraquecer diante daquilo que se descortina em nossos tempos. Um exemplo emblemático disso diz respeito ao próprio discurso construído acerca da infância e da adolescência e dos direitos que decorrem de sua condição como sujeitos em formação. Ao conceber a mídia como um importante espaço de socialização, aprendizagem e de formação do sujeito, bem como é a família, a igreja, a escola e a comunidade, houve o consenso entre muitas nações que os conteúdos por ela transmitidos deveriam estar em conformidade com aquilo que a sociedade considera estar adequado a faixas etárias específicas.

Nesse sentido, a constituição de 1988 determinou que era responsabilidade do Estado realizar a classificação indicativa dos programas de rádio, televisão e também para o cinema. Trata-se, como o nome deixa claro, de uma indicação e não de uma censura que determina as faixas etárias para estabelecer a adequação dos conteúdos audiovisuais em relação à idade de seus espectadores (BUCCI; KEHL, 2006, p 129).

Com isso, crianças e adolescentes devem ser resguardados da exposição a conteúdos considerados impróprios para crianças e adolescentes, como aqueles que mostrem de forma

explícita e inadequada a estas idades cenas de sexo, violência e uso de drogas (SAMPAIO, 2006). A partir delas, as emissoras de televisão passaram a ser social e juridicamente responsabilizadas por aquilo que mostravam em horários determinados. Houve, desse modo, o entendimento de que nem todo conteúdo é adequado para todas as idades e que a proteção da infância e da adolescência não deveria caber só aos pais, mas à sociedade de forma ampla, o que incluía os meios de comunicação de massa.

Com as novas tecnologias, a noção de infância adquire novos contornos. Supera-se, cada vez mais, o discurso sobre a infância que se pauta em um ideal romantizado de uma fase da vida das pessoas marcada pela pureza, inocência e dependência do outro. A concepção contemporânea passa, com isso, a perceber as crianças como atores sociais, detentoras de direitos e com uma bagagem sócio-cultural particular que as facultam serem produtoras de cultura e, por conseguinte, capazes de produzir narrativas sobre sua realidade e suas experiências (MONTEIRO, MARÔPO E SAMPAIO, 2019).

O acesso de crianças e jovens às novas tecnologias e sua crescente inserção no mundo virtual borram as linhas que dividem o mundo adulto do mundo infanto-juvenil. Além disso, como fruto de um processo de “miniaturização” das tecnologias que dão acesso à Internet, a criação de smartphones possibilitou que as pessoas, incluindo crianças e adolescentes, façam um uso individualizado e solitário desses aparatos e entrem, em virtude disso, com conteúdos de várias naturezas.

Se, atualmente, a *Internet* se apresenta como um lugar de entretenimento e o *youtube* se configura como a nova televisão de crianças e adolescentes do mundo todo, porque as tecnologias digitais não se submetem a uma lógica de regulação dos conteúdos semelhante à aplicada nos meios de comunicação de massa? Porque muitos produtores de conteúdos *online* não parecem se sentir minimamente responsáveis pelos desdobramentos daquilo que fazem circular no ambiente virtual? Das escassas conclusões e respostas que extraímos desses questionamentos, uma certeza se impõe: estamos vendo claudicar o discurso sobre uma infância que deve ser resguardada pelos vários setores da sociedade por sua condição de ser humano em desenvolvimento, logo, de um sujeito que deve ser cuidado e protegido enquanto tal e não visto como um adulto em miniatura.

Além disso, a monetização de vídeos perigosos do *youtube* impulsiona sua re(criação) e faz com que crianças e jovens ao redor do mundo tenham contato com essas práticas, seja enquanto espectadoras ou enquanto protagonistas dessas produções. Emerge daí uma importante indagação acerca do lucro em detrimento dos princípios morais e ético de nossa sociedade.

Há, sem dúvidas, o desenrolar de profundas transformações que vão além da maneira como nos comunicamos nos dias de hoje, mas também nos efeitos dos discursos – ou na perda deles - que são produzidos a respeito dos limites da liberdade da expressão e de quem deve ser responsável por resguardar crianças e adolescentes.

No que concerne especificamente aos desafios do *youtube* que exibem a prática de brincadeiras perigosas, não podemos precisar exatamente o local, o momento de seu surgimento nem quem os publicou pela primeira vez em meio virtual. Tal impossibilidade se justifica, dentre outras razões, pela dificuldade de se fazer pesquisa sobre conteúdos informais na *Internet* que passam a circular ou deixam de existir na rapidez de um *click*. Além disso, o caráter colaborativo da plataforma do *youtube* faz com que a criação de conteúdos se dê de forma “hiperpulverizada” em virtude da participação de um incontável número de usuários da rede. Ademais, a escassez de pesquisas que tratam dessa temática nos faz carecer de dados que nos possibilitem construir uma linha do tempo que apresente com fidedignidade a origem e os estágios do que seria uma história dos desafios do *youtube* – se é que isso seria possível.

De mesmo modo, não é claro se cada vídeo produzido e publicado com que nos deparamos marca o início de uma narrativa ou a continuação de tantas outras. Um exemplo claro disso é o vídeo do desafio do fogo realizado por Zoio que, segundo explica em sua filmagem, se origina da sugestão dada por uma internauta. Ainda que esse desafio já estivesse circulando em outras partes do mundo, o *youtuber* afirma que a ideia parte da proposta feita por uma garota através de uma mensagem por ela enviada no que parece ser o *facebook* de Everson, rede social bastante popular onde o *youtuber* interage com os internautas (figura 12). A imagem do comentário de Marina⁴¹ é mostrada recortada no vídeo de Zoio com sua foto⁴² e a seguinte proposta de desafio feita pela garota aparece na tela: “*joga álcool no corpo, coloca fogo e depois pula no Rio*”.

De onde ou através de quem Marina retira a ideia do desafio que propõe a Zoio? Tal ideia se origina de suas vivências pessoais concretas ou parte daquilo que ela assiste – na escola, na rua, na *internet*? Que discursos são reproduzidos e fortalecidos quando uma criança sugere a um *youtuber* que se arrisque frente à câmera e é por ele atendida? Que outros discursos se articulam possibilitando que jovens como Zoio optem por realizar desafios desta

⁴¹ Neste caso, escolhemos usar um nome fictício por parecer se tratar de uma internauta menor de idade e, com isso, poder preservar sua identidade, uma vez que, em seu perfil, constam sua foto e seu nome completo.

⁴² Na foto que aparece no comentário mostrado no vídeo de Zoio (figura 12), Fernanda aparenta ser uma criança na faixa entre 8 a 12 anos.

natureza pagando com o próprio corpo a fama que busca alcançar (ou, em seu caso, manter-se famoso)? E, por fim, uma das questões mais atinentes aos objetivos desta pesquisa: o que faz ser possível, em nossa sociedade, que uma menina aparentemente tão jovem sugira que alguém coloque fogo no corpo e transforme este ato em entretenimento? Esses são alguns dos questionamentos dentre tantos outros possíveis que problematizam não só a origem, mas também os efeitos e as condições de possibilidade de comentários como os de Fernanda e de modos de enunciação como os de Zoio em seus vídeos de desafios perigosos.

Não obstante às indagações que pululam à medida que entramos em contato com nosso material de análise, temos em mente que muitas delas permanecerão sem respostas e que tantas outras fogem do escopo de nosso trabalho. Dessa maneira, adotamos a atitude – própria do/a pesquisador/a – de inquietação e estranhamento que nos faz problematizar as coisas ao nosso redor sem que, no entanto, deixemos de lado o exercício constante de conhecer e (re)estabelecer os limites de nosso empreendimento.

Com o objetivo de apreender essas narrativas que se produzem e se difundem de forma dispersa no espaço virtual, como as de Zoio ou as de Fernanda, lançamos mão dos escritos Foucaultianos sobre o “comentário” presentes em sua obra “A ordem do discurso” (1996). Nela, o autor discorre sobre o comentário e o processo de dispersão que este sofre, apontando para as continuidades e discontinuidades que compõem um acontecimento e fazem com que ele tome diferentes rumos ao longo do tempo e, assim, se repitam, se fortaleçam, mas também sejam esquecidos, silenciados, transformados:

Suponho, mas sem estar muito certo disso, que não há nenhuma sociedade onde não existam narrativas maiores, que se contam, se repetem, e que se vão mudando; fórmulas, textos, coleções ritualizadas de discursos, que se recitam em circunstâncias determinadas; coisas ditas uma vez e que são preservadas, porque suspeitamos que nelas haja algo como um segredo ou uma riqueza. Em suma, pode suspeitar-se que há nas sociedades, de um modo muito regular, uma espécie de desnível entre os discursos: os discursos que "se dizem" ao correr dos dias e das relações, discursos que se esquecem no próprio acto que lhes deu origem; e os discursos que estão na origem de um certo número de novos actos de fala, actos que os retomam, os transformam ou falam deles, numa palavra, os discursos que, indefinidamente e para além da sua formulação, *são ditos*, ficam ditos, e estão ainda por dizer (FOUCAULT, 1996, p. 6).

O autor francês faz menção a um desnível presente entre os discursos que justificaria tanto o apagamento ou o esquecimento de determinados discursos, como também o ressurgimento ou a manutenção de tantos outros. Dessa forma, os discursos se originam e ganham força em atos de fala, fazendo com que eles sejam ditos indefinidamente ainda que alterados e distanciados de seu ponto de origem.

Partindo dessa linha de pensamento, podemos situar os discursos produzidos pelas práticas de risco presentes nos desafios do *youtube* como um discurso que, independente de sua origem, tem sido dito repetidamente por jovens que decidem reproduzir em suas casas as cenas que acabaram de assistir. Vemos repetir a estrutura das próprias falas dos protagonistas em seus vídeos que, ao iniciar a gravação cumprimentam o espectador e anunciam com entusiasmo o que será mostrado a seguir: a realização de um desafio perigoso. Os desafios são então anunciados como um espetáculo a ser apresentado a uma plateia, uma forma de entreter o público que ignora os potenciais resultados catastróficos destas práticas. Antes de encerrar a gravação, o *youtuber* pede que os internautas “curtam” e “compartilhem” e muitos deles deixam a promessa da produção futura de vídeos como aquela mostrando que o desfecho de uma brincadeira perigosa pode não ser tão ruim e, se levada a cabo de forma “exitosa”, fama e dinheiro podem ser obtidos com a criação destes conteúdos.

A seguir, nos debruçamos sobre aquilo que os vídeos mostram em sua concretude: falas, roteiros, cenários etc. Estes elementos são apreendidos enquanto discursos que se repetem ou se diferenciam em cada uma dessas produções.

5.1 Radiografando os vídeos de desafios do *youtube*

Este tópico tem por finalidade descrever a estrutura dos vídeos de desafios que compõem o *corpus* desta pesquisa. Tal descrição consiste em uma tentativa de apresentar uma espécie de “esqueleto” que dá forma às produções aqui apresentadas. A ideia que se traduz no título deste tópico diz respeito a uma maneira de captura, como em um exame de raio X⁴³, daquilo que se apresenta enquanto estrutura dura e visível de nosso objeto, sem que partamos, ainda, para a análise da dimensão discursiva dos vídeos.

O que capturamos aqui, no entanto, é aquilo que encontra articulação com aquilo que pesquisamos. Isso quer dizer que este tópico não se destina a apresentar uma análise qualitativa dos recursos e das técnicas audiovisuais utilizadas pelos produtores destas gravações, tampouco se propõe a fazer uma descrição minuciosa dos conteúdos presentes nos vídeos (diálogos, ações etc.), mas consiste, outrossim, na tentativa de preparar o terreno para

⁴³ Utilizamos essa analogia como maneira de ressaltar que nossa primeira análise se destina à dimensão estrutural dos vídeos. Com isso, nos limitamos a apresentar elementos mais objetivos das gravações que encontram alguma articulação com as discussões desta dissertação. Não obstante, consideramos que a análise a que nos propomos não tem o poder de retratar a realidade do fenômeno como se pudéssemos apagar a subjetividade do processo de pesquisa, como pensamos ser possível em um exame de raio X. Tratamos, portanto, daquilo que e mostra escancarado, que pode ser visto por qualquer espectador destes vídeos.

as discussões que virão a seguir e que utilizarão os elementos aqui apresentados em forma de categorias como ponto de partida para a análise discursiva de nosso material.

Enquanto os referenciais bibliográficos utilizados nos dão lastro teórico para produzir saberes acerca do fenômeno dos desafios do *youtube* considerando a complexidade dos elementos culturais, sociais e subjetivos que o compõem, é no encontro com o objeto que avistamos os rumos de uma pesquisa e conhecemos aquilo que será tema de nossas interrogações. São elementos que não podem ser antecipados ou previstos sem que haja contato com o *corpus* de análise. Foi assim, ao ver – e literalmente ver - o que nosso material nos mostrava, que nos deparamos inopinadamente com a existência de um tipo de roteiro com elementos comuns à boa parte dos vídeos. Isto é, apesar de abordarem desafios distintos e serem produzidos por pessoas também diferentes em tantos sentidos – o que inclui o fato de serem *youtubers* famosos e não famosos – os vídeos que escolhidos como material de análise deste trabalho parecem seguir uma lógica que se mostra semelhante em muitos casos, mas também que se diferencia em tantos outros. Diante disso, direcionamos nossa atenção àquilo que se repete nestas produções e, em virtude disso, são apreendidas como uma forma de continuidade de práticas discursivas e de modos de enunciação usados pelos criadores destes conteúdos.

Em posse de uma câmera – provavelmente um *smartphone* que possui o recurso de gravar – os protagonistas dos vídeos filmam a si mesmo ou são filmados por outras pessoas quando o desafio implica na participação de mais pessoas ou demandam que o realizador do desafio esteja com as mãos livres para sua execução. Não é percebida a utilização de equipamentos profissionais de filmagem e os locais de gravação, em sua maioria, parecem ser a casa de algum dos participantes do desafio ou ocorrem em um lugar ao ar livre. Não parece haver, portanto, a exigência de um cenário elaborado para a gravação das cenas. O mais próximo de um cenário que remeta aos programas de televisão é visto no vídeo dos irmãos Rocha, (desafio da canela) que apresenta um fundo feito com animação digital.

Figura 53 – Cenário do vídeo dos “Irmãos Rocha” feito com animação digital.



Fonte: Youtube.

As técnicas de filmagem e as edições dos vídeos feitos por *youtubers* mais famosos (Everson Zoio, Irmãos Rocha e Irmãos Piologo) denotam um nível maior de refinamento⁴⁴, enquanto os vídeos menos vistos de cada desafio possuem um aspecto mais simples e artesanal, apresentando, muitas vezes, baixa qualidade de imagem devido, possivelmente, à falta de iluminação do local ou à utilização de uma câmera de qualidade inferior. Com exceção do vídeo dos irmãos Rocha (desafio da canela) que se dá em um cenário feito por animação digital, como dito acima, todos eles transmitem a ideia de uma produção caseira não só pelo fato de usarem suas próprias casas como cenário, mas também pelo tom informal e espontâneo com que apresentam os desafios e dialogam com os outros participantes em cena.

Além disso, a execução dos desafios não parece exigir uma preparação prévia nem demandar o uso de recursos ou objetos especiais. Em regra, os desafios selecionados incluem o uso de utensílios do cotidiano que, em muitos casos, são acessíveis a pessoas de diferentes idades e níveis socioeconômicos, como vemos a seguir: preservativo; garrafa com álcool; isqueiro; canela em pó; colher e desodorante aerosol.

A tabela que segue abaixo foi construída com o objetivo de apresentar de forma mais didática e ordenada o que resultou da análise estrutural dos vídeos. Nela, estão contidos os nomes dos canais e os desafios a que fazem parte em articulação com aspectos mais objetivos

⁴⁴ As observações acerca das edições dos vídeos partem de nossa impressão enquanto espectadoras leigas que somos acerca de técnicas de filmagens.

dos vídeos e que, em um primeiro momento, nos fornecem dados iniciais acerca dos modos de enunciação neles presentes.

Tabela 03 – Categorias de análise dos vídeos de desafios

DESAFIO	desafio do desmaio		desafio do fogo		desafio da camisinha		desafio da canela		desafio do desodorante	
Canal	Vídeos antigos da Strongstar	Jonas Chaxim	Everson Zoio	Ze_Douguinha	Irmãos Piologo	Gabriel Silva	Irmãos Rocha	Crescendo com Bia e Laura	Rá Ongaro	O que falta?
Cenário	quarto	Alguns cômodos não reconhecíveis de uma casa	Beira de um rio	Beira de um rio	Sala	Não determinado.	Lugar indeterminado - Cenário feito com animação	Cozinha	Quarto	Vários cômodos de uma casa.
Quantidade de pessoas participando/gênero/idade aproximada *	3 garotos na faixa dos 15 aos 18 anos	2 garotos que aparecem em cena, com idade aproximada de 16-18 anos. Uma pessoa que filma com voz de garoto da mesma idade.	Zoio (28 anos) e dois cinegrafistas	5 rapazes na faixa dos 16-20 anos.	4 rapazes entre 30-40 anos.	Gabriel (na faixa de 14-17 anos) e uma pessoa que filma, possivelmente uma menina.	Os dois irmãos que na época tinham 18 anos	Uma garota na faixa de 8-10 anos.	2 garotas na faixa dos 15-18 anos.	2 garotos na faixa de 10-14 anos.
Forma de filmagem	Um dos garotos começa filmando a si mesmo e depois passa a filmar os outros garotos	Alguém, que não aparece na gravação, filma o rapaz e um colega.	Dois cinegrafistas filmam Zoio a partir de ângulos diferentes	Dois garotos filmam os demais a partir de ângulos diferentes.	Alguém filma os 4 rapazes.	Uma pessoa filma Gabriel.	Alguém filma os garotos em um formato mais "profissional" (cenário e edições de vídeo)	A menina apóia o celular em algum lugar da casa.	Garota filma a si própria e depois filma sua colega.	Os garotos se revezam na filmagem.
Cumprimenta o público	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	não	SIM	SIM	SIM	SIM
Anuncia o desafio citando seu nome	SIM	SIM	SIM	SIM	SIM	NÃO	SIM	SIM	SIM	NÃO
Explica como é feito o desafio	NÃO	NÃO	SIM, explicação contida na mensagem deixada pela internauta que propõe a realização deste desafio e também na hora da sua execução, quando Zoio diz que irá passar o álcool e que não está utilizando nada que proteja o seu corpo.	SIM	sim	NÃO	SIM	Não	SIM	NÃO
Alerta sobre os riscos do desafio	NÃO	NÃO	Após a restrição aplicada pela plataforma, Zoio edita seu vídeo incluindo um trecho em que explica as razões que levaram à retirada das cenas e então fala do risco envolvido na prática do desafio. No início da gravação, contém um aviso em inglês alertando sobre os perigos do desafio que será realizado. Enquanto passa álcool em seu corpo, Zoio diz: "não repita isso em casa."	O mesmo aviso em inglês que aparece no vídeo de Zoio é colocado antes das cenas começarem. Na mensagem, há uma alerta para os perigos da atividade praticada e o pedido para que isso não seja feito e casa.	Um primeiro aviso aparece escrito no vídeo antes de mostrar o desafio: "esse desafio foi feito por idiotas! Não tente fazer essa merda em casa! Após três dos quatro rapazes executarem o desafio, Rodrigo Piologo frisa que esse desafio só deve ser feito por pessoas a partir de 21 anos, pois, segundo ele, " (com essa idade) se você quiser morrer é problema seu".	NÃO	Um dos garotos diz: "nunca façam isso, não tem graça nenhuma".	Termina o vídeo dizendo: "nunca faça isso em casa!"	NÃO	NÃO
Qualifica o desafio	"hoje a gente vai fazer uma merda aqui", "é foda esse bagulho aqui", "modo hardcore".	NÃO	Zoio denomina este o Desafio mais hardcore do youtube	Um dos garotos diz "o meu foi filé", fazendo alusão a sua performance.	Ricardo Piologo diz que deu tudo certo e acha que o desafio não foi tão insano	NÃO	Um deles diz: "eu acho que ficou muito legal".	Não	NÃO	"Não é bom não."
Faz alusão uma forma "correta" de executar o desafio	"mano, voce não lembra mais de nada".	NÃO	NÃO	NÃO	sim	NÃO	SIM	Não	A garota que apresenta o desafio afirma que não tem certeza de como o desafio é feito, mas que pesquisou no Google uma forma de executá-lo. Caso não seja a correta, pede desculpas aos espectadores do vídeo.	NÃO
Verbaliza o que sente antes de execução do desafio	O garoto que filma diz que não irá participar, porque já fizeram duas vezes com ele e ele não gosta. O primeiro garoto a realizar o desafio diz que está com medo.	NÃO	Diz que está morrendo de medo de fazê-lo.	NÃO	não	NÃO	NAO	Diz que está com medo e que não gosta de canela.	NÃO	O garoto está com a boca ardendo depois de ter realizado um desafio em que come um pão com muita pimenta. Então, ele diz que irá usar o desodorante para resfriar sua boca.
Desafia outras pessoas a fazerem o desafio	NÃO	Diz que irá desafiar mais cinco pessoas a realizarem este desafio.	NÃO	NÃO	Sim	NAO	NAO	Não	NÃO	NÃO
Foi desafiado por alguém a realizar o desafio	NÃO	NÃO*	Sim, Por uma internauta	NÃO	Não	NÃO*	SIM	Não	NÃO	NÃO
Verbaliza o que sente após ou durante a execução do desafio ou faz referência às consequências físicas do desafio	"nem cócegas está fazendo"	o cinegrafista afirma que Jonas bateu a cabeça ao desmaiar.	Depois de apagar as chamas no rio, Zoio xinga e diz que queimou as partes íntimas e que está ardendo tudo.	Um dos rapazes diz que está tudo ardendo. Partes do corpo dos garotos com queimaduras são mostradas após a finalização do desafio.	Um deles diz que dá uns "tremeliques". Outro comenta que a camisinha "travou a glote" do colega.	A cinegrafista exclama apenas uma palavra quando a camisinha parece passar com dificuldade pela narina de Gabriel: "travou".	Durante o desafio e após, os garotos afirmam que a boca está ardendo.	não	A cinegrafista pergunta se "foi tão ruim" e a outra garota responde: "não quer mais brincar disso".	O cinegrafista diz que o olho do colega ficou vermelho. O menino que faz o desafio diz: "Não é bom não".
Despede-se do público	SIM	NAO	NÃO	SIM	não	NÃO	sim	não	SIM	SIM
Pede likes e/ou compartilhamentos	NÃO	NAO	SIM	SIM	Sim	NÃO	sim	não	NÃO	SIM

Fonte: Elaborada pela autora.

Foi, portanto, nessa atitude de estar aberto a escutar e ver o que nosso *corpus* nos mostrava que chegamos aos seguintes elementos alçados ao estatuto de categorias de análise: cenário; quantidade de pessoas participando/gênero/idade aproximada*; forma de filmagem; cumprimento ao público; anúncio do desafio citando seu nome; explicação de como se faz o desafio; alerta sobre os riscos do desafio; qualificação do desafio; alusão a uma forma correta de execução do desafio; verbalização do que sente antes da execução do desafio; desafio a outras pessoas; foi desafiado por outras pessoas; verbalização do que sente após ou durante a execução do desafio ou faz referência às consequências físicas do desafio; como despede-se do público; pedido de likes e/ou compartilhamentos. Tais analisadores se formaram com base nos elementos que se repetem nos vídeos e que, de algum modo, servem de matéria-prima para as discussões de nossa pesquisa, como, por exemplo, uma possível menção ao risco da prática.

A tabela foi então preenchida obedecendo à seguinte lógica: em se tratando de categorias que trazem a ideia de “o quê?”, “como?” ou “quantos”, como o caso do “cenário”, “quantidade de pessoas participando/idade aproximada” e “forma de filmagem” respondemos diretamente à essa pergunta a partir do que vemos em cena. Optamos também por colocar o que os participantes dos vídeos verbalizam acerca dos desafios e as menções que fazem a respeito da dor ou de algum machucado causado pela prática, bem como descrevemos a forma como eles qualificam o desafio que estão apresentando por considerar que esses elementos são centrais em nossa análise. As demais categorias trazem implicitamente uma pergunta de sim ou não que remete, em razão disso, à presença ou ausência daquilo que está dito na categoria. Assim, usamos a palavra “não” nos casos em que um elemento em questão se mostra ausente na filmagem e a palavra “sim” quando encontramos tal elemento nas produções de maneira clara e direta, não carecendo, ao nosso ver, de descrição. Entretanto, quando alguma categoria esteve presente nos vídeos de modo menos evidente e precisaram ser melhor explicadas ou receberam alguma forma de destaque que nos chamou a atenção, decidimos por discorrer um pouco mais sobre o que vimos. Assim, em vez do “sim”, um pequeno texto é escrito fornecendo mais dados sobre a categoria em questão.

Nessa perspectiva, categorias como: cenário, quantidade de pessoas participando/gênero/idade aproximada* e forma de filmagem consistem em elementos mais objetivos e perceptíveis dessas produções, isto é, descrevemos aquilo que vemos, quase que

de imediato, nas filmagens. No que tange a esses aspectos, nos deparamos com vídeos que têm como cenário, em sua maioria, em algum ambiente da casa; a filmagem das cenas foram realizadas, majoritariamente, pelos próprios participantes dos desafios, ainda que os cinegrafistas, embora não executassem o desafio, participavam ativamente deles (comentando; sugerindo formas de fazer; incentivando) com algumas exceções em que permaneceram calados, não interagindo com os protagonistas nem com os internautas. O gênero masculino é claramente predominante nestas produções, havendo, portanto, somente dois vídeos que mostram garotas em cena: desafio da canela e do desodorante. Foi atribuída uma idade aproximada dos participantes dos vídeos, uma vez que este dado não consta na plataforma nem foi encontrado em outro sítio da Internet, excetuando-se às idades dos *youtubers* mais famosos (Zoio, Irmãos Rocha e Irmãos Piologo). Com isso, a idade que consta na tabela se baseia em características visíveis de comportamento e aparência que nos permitem, mesmo sem poder precisar, sugerir uma faixa de idade possível. Diante disso, ponderamos que a grande maioria dos vídeos são feitos por jovens na faixa dos 15 aos 18 anos – período que compreende a adolescência. Três casos, no entanto, estão situados – sem restar dúvidas - fora dessa margem: Zoio (27 anos), Piologo (35-40) e Crescendo com Bia e Laura (possivelmente entre 10-12 anos).

O modo de iniciar e encerrar os vídeos também apresentaram algumas especificidades. Com exceção do vídeo de Gabriel Silva em que não há qualquer forma de diálogo e do vídeo de Jonas Chaxim que já inicia a gravação anunciando que irá fazer o desafio do desmaio, todos os demais incluem uma forma de cumprimento aos espectadores, em regra bastante informal, que nos remetem às apresentações de programas de televisão voltados para o público jovem. Metade dos vídeos são encerrados com algum de seus protagonistas pedindo *likes* e compartilhamentos para seu vídeo. Dos 5 vídeos com mais visualizações, quatro deles terminam a gravação com esse apelo ao público. Deste grupo, fazem parte os três canais de *youtubers* famosos que obtêm ganhos financeiros com a produção de conteúdos *online* na plataforma - Everson Zoio, Piologo e irmãos Rocha.

No que diz respeito ao desafio propriamente dito, quase todos os criadores dos vídeos anunciam e citam o nome do desafio que irão apresentar. Metade deles explica como o desafio será feito e, quatro deles aludem, de algum modo, a uma forma correta de executar o desafio, como se houvesse um *script* a ser seguido para que o resultado fosse alcançado. Cinco dos dez desafios fazem menção ao perigo da prática que irão realizar ou que acabaram de realizar, através de uma frase que se repete nestas produções: “não tentem fazer isso em casa!”.

Em seis dos dez vídeos, os desafios são qualificados por alguns de seus participantes com adjetivos que, em sua maioria, remetem a algo positivo ou ao caráter radical (e divertido) da experiência, por exemplo: *hardcore*; filé; insano; legal; foda etc.

Em três destas produções, os protagonistas dizem que estão com “medo” antes de começar a executar o desafio. No vídeo feito pelos garotos do “Vídeos antigos da Strongstar”, o jovem que inicia a filmagem e que filma seus amigos realizando o desafio do desmaio é questionado por um deles se não irá participar da “brincadeira”. O garoto então se nega, justificando que fizeram o desafio do desmaio com ele duas vezes e que ele não gostou da experiência. Em seu vídeo, Everson Zoio diz, entre risadas nervosas, que está com medo de realizar o desafio do fogo, bem como a menina do canal Crescendo com Bia e Laura que, antes de colocar a colher com canela em pó na boca, afirma estar com medo.

Enquanto essas falas antecedem a realização dos desafios, algumas outras são ditas durante ou após à execução deles. São falas que remetem às sensações físicas causadas pelo ato que está sendo praticado ou consistem em algum comentário feito por outra pessoa que observa aquela que está realizando o desafio (dentro ou fora da cena – como os cinegrafistas). Com exceção do vídeo da garota dona do canal “Crescendo com Bia e Laura”, que filma sozinha o desafio, algumas falas dentro desta categoria puderam ser encontradas em todos os vídeos e apresentaram um caráter mais negativo da experiência de desconforto físico gerado pela prática.

Entretanto, no vídeo que exhibe o desafio do desmaio feito pelos donos do canal “Vídeos antigos da Strongstar” este comentário não se centra no desconforto físico deixado pelo desmaio ou algo que envolva a prática em si, mas apontando para a ausência deste desconforto, sinalizando que o desafio não está sendo cumprido como “deveria” quando um dos garotos que tem seu peito pressionado contra à parede pelo colega diz que aquilo “nem cócegas está fazendo”, aludindo, então, à força insuficiente que o outro jovem despendia na tentativa de fazê-lo desmaiar. Nos demais vídeos, foram identificadas falas que descreviam a sensação de mal-estar ou dor deixada pelo desafio ou alguma menção sobre qualquer forma de consequência física da prática. Essas falas partiram tanto de quem praticava, como de pessoas que presenciavam filmando ou participando da execução do desafio. Dois exemplos dessa última situação podem ser encontrados no comentário do garoto que filmava Jonas Chaxim e ao vê-lo cair desmaiado diz que ele bateu a cabeça e no vídeo de Gabriel Silva, em que ouvimos o pontual comentário da cinegrafista no momento em que o garoto começa a deslocar o preservativo de sua narina até sua boca que parece passar com dificuldade: “travou!”.

Nos trechos que se seguem, nos propusemos a discutir a respeito de alguns elementos de análise que encontraram articulação com a temática do risco e nos ajudaram a pensar a maneira como se desenham os modos de enunciação pautados na exposição de práticas de risco configurando aquilo que é visto (e assistido) nos vídeos de desafios: o risco transformado em espetáculo.

Diante de um material que se mostra tão fecundo para a articulação de amplas e complexas discussões sobre essas e outras temáticas, pontuamos a necessidade de fazer um recorte naquilo que iremos nos debruçar. Isso quer dizer que nem todos os elementos apresentados sobre os vídeos foram discutidos em profundidade. Esse recorte tem por função central nos fazer ater ao escopo deste trabalho, não permitindo que nos afastemos de nossos objetivos nem que sejamos rasos ao tentar abarcar um número maior de problematizações. Com isso, buscamos abordar de forma mais cuidadosa os temas que nos trouxeram reflexões relevantes considerando o intento de nossa pesquisa.

5.2 O modo *Hardcore*: o risco em alta intensidade

Em meio às diferentes formas utilizadas pelos criadores dos vídeos aqui analisados para qualificar o desafio exibido em suas produções, a palavra *Hardcore* aparece em destaque. Trata-se de um termo em inglês que é falado em cena pelos participantes dos desafios exibidos e que se repete em diferentes vídeos, aparecendo também em um comentário feito por um internauta na página dos rapazes do canal “Ze_Douguinha”. Nessas ocasiões, o termo *Hardcore* é usado para qualificar o desafio ou a forma como ele é executado. Ao surgir em gravações que exibem a realização de diferentes desafios, interrogamos se “ser *Hardcore*” ou “estar no modo ou no nível *Hardcore*” não diz respeito a uma característica singular de um desafio específico – como se apenas o desafio do fogo pudesse ser considerado *hardcore*, por exemplo -, mas se aponta para um aspecto que atravessa de forma ampla distintos tipos de desafios que envolvem níveis aumentados de risco para seus praticantes. Ponderamos, com isso, a existência de práticas discursivas que se engendram no bojo deste fenômeno e falamos da forma como os criadores destes conteúdos, em especial pessoas mais jovens, escolhem se enunciar no ciberespaço.

A mensagem deixada por um usuário da plataforma chamado David Dias traz os seguintes dizeres sobre o vídeo do desafio do fogo feito pelos garotos do “Ze_Douguinha” que acabara de assistir: “*ae cara, agora tu conseguiu chegar ao nível hardcore ganhou meu respeito kkk like*”. A mesma palavra é reiteradamente dita pelo *youtuber* Everson Zoio no

momento de sua execução do desafio do fogo, denominado por ele como o desafio “mais *hardcore* do *youtube*”. Um dos jovens do canal “vídeos antigos da strongstar” faz menção ao “modo *hardcore*” no instante em que se prepara para aplicar ainda mais força contra o peito do colega que tenta fazer desmaiar durante a prática do desafio do desmaio.

Outras formas de adjetivar os desafios, como “filé” e “insano”, aparecem de forma mais pontual nos vídeos. São termos que, quando usados na linguagem informal, trazem uma conotação positiva àquilo a que estão associados – neste caso, às práticas exibidas nas filmagens -, diferindo-se, com isso, do sentido corrente encontrado no vernáculo de nossa língua. Essa pluralidade de sentidos sinaliza não somente as variações possíveis do uso das palavras, mas, para além disso, produz discursos e fala de práticas, marcando um paradoxo presente em muitas dessas filmagens: ao mesmo tempo em que os praticantes dos desafios referem sentir medo de executá-los ou fazem menção à dor ou ao desconforto físico deixado, eles também caracterizam as práticas com palavras que parecem de algum modo enaltecê-las, valorizá-las.

Neste momento, a dor e o prazer encontram um ponto de interseção: como é possível exaltar aquilo que me faz sofrer? Como é possível sentir prazer/me entreter ao ver o outro sofrendo? E, a reboque dessas questões: quais os efeitos de fazer circular um discurso de que leva à valorização de práticas de risco nos vídeos de desafios do *youtube*? É certo que alguns discursos só ganham força e se perpetuam quando surgem em espaços e em tempos determinados e são ditos por e para determinadas pessoas.

Um exemplo disso pode ser visto no vídeo do desafio da camisinha feito pelos irmãos Piologo. Ao terminar a rodada de realização do desafio, já que todos os integrantes do vídeo são desafiados a fazer a passagem do preservativo de uma de suas narinas até a boca conseguindo cumpri-lo “com êxito”, um dos irmãos donos do canal afirma que aquele desafio nem foi tão “insano” assim, mas que em breve iriam gravar outros vídeos com desafios verdadeiramente insanos. O que então pode-se esperar dos vídeos que serão gravados a seguir por esses rapazes? Trata-se, no entanto, de uma clara promessa de que algo ainda “melhor” está por vir. Ser ou fazer algo insano é, então, colocado como algo almejado por eles e pelo público - um objeto de desejo do espectador. Prometer a gravação de vídeos com desafios mais insanos ou ainda mais “*hardcore*” convoca, portanto, o curioso público a ver “espetáculos” com novidades cada vez mais extremas.

Em contrapartida, interrogamos os efeitos de um discurso que usa o adjetivo “insano” como forma de atribuir valor a um conteúdo de um vídeo ou a uma prática realizada frente à câmera. Nos deparamos, com isso (e mais uma vez), que os termos de nossa língua são

imbuídos de sentidos que são próprios ao contexto em que são utilizados e (d)enunciam formas bastante concretas de ser e estar no mundo.

Com isso, podemos dizer que o uso do termo incide de forma diversa na maneira como internautas mais jovens e internautas mais velhos se relacionam com o conteúdo que estão assistindo. É possível que, para os primeiros, os sentidos atribuídos ao termo “insano” aludem a uma prática que requereu ousadia e coragem para ser realizada, trazendo, assim, uma conotação positiva de superação de limites, fazendo despertar o interesse e a curiosidade desse público para vê-la ou, quem sabe, para tomar parte dela e, com isso, ser também alguém que faz algo “insano”. Por outro lado, para pessoas mais velhas, os sentidos atrelados a essa adjetivação podem suscitar um olhar mais crítico e reprovador⁴⁵ por se tratar de um ato que resulta de um estado de desvario ou de algo feito de forma irresponsável, sem o uso da razão e, em virtude disso, é da ordem daquilo que deve ser interdito⁴⁶ ou censurado. Isto é, se utilizamos a questão geracional, dentre tantas outras, como modo de pontuar um dos aspectos que produzem um efeito de polissemia em nossa linguagem.

Por coincidência, são os comentários aqui apresentados da página do vídeo dos irmãos Piologo que apresentam um número expressivo de mensagens em tom de crítica quando comparados aos demais vídeos, tendo sido publicados, aparentemente, por pessoas adultas. Os comentários deixados pela internauta de nome Maria Eduarda Silva dos Santos no sítio do vídeo do desafio da camisinha realizado por Ricardo e Rodrigo Piologo trazem os seguintes dizeres em duas mensagens separadas (figura 50): “problema mental” e “uma pessoa dessa só pode ter proble”. A usuária do *youtube* escolhe se expressar com estas palavras a reprovação do conteúdo visto. Em sua fala, o termo “problema mental” é usado para depreciar a produção e, ainda mais especificamente, quem produziu os vídeos, uma vez que, no senso comum, o problema mental é algo que acomete ao indivíduo. Em oposição à ideia de que fazer algo “insano” é algo positivo, desejado e passível de admiração, o

⁴⁶ Acerca disso, cabe fazer um breve adendo acerca dos discursos correntes em nossa sociedade sobre o “insano”, aquele que carece de sanidade mental, portanto, do louco. Como nos ensina Foucault (1978), os discursos produzidos sobre a loucura passam por diferentes momentos ao largo do tempo, apresentando importantes continuidades e descontinuidades em sua história. Dentre uma pluralidade de discursos acerca da loucura, um que ainda se mostra inegavelmente fortalecido e operante é de que o louco, ao ser considerado uma pessoa desprovida de razão, não possui capacidade de tomar decisões razoáveis sobre sua vida carecendo de alguém que lhe faça isso. Trata-se também de um sujeito que, muitas vezes, é privado de gozar de todos os direitos social e subjetivamente assegurados às pessoas ditas “normais”. Desse modo, esvaziam-se de efeitos e de validade as palavras e os atos dos loucos, lhes subtraindo, assim, a possibilidade de ser dono de sua própria história, de ser sujeito. E ainda que a Reforma Psiquiátrica tenha se dado com o objetivo de abolir o modelo hospitalocêntrico no contexto do tratamento das doenças mentais, ainda persistem outras formas de exclusão social do louco – talvez agora mais invisíveis, mas não menos segregadoras e cruéis.

“problema mental” dito pela internauta em forma de crítica, alude a um ato irrazoável, ao mesmo tempo em que o qualifica como sendo negativo e socialmente reprovado.

É, portanto, partindo de uma lógica semelhante de apreender os discursos e as práticas sociais que os produzem e são por eles produzidos que nos propusemos a contextualizar as formas de uso da palavra *Hardcore*, que aparece de forma repetida em vídeos e em um comentário, para assim poder traçar uma linha de possíveis continuidades ou descontinuidades presentes na história deste termo. Esperamos, com isso, lançar luz ao processo de aparecimento de discursos que compõem os modos de enunciação presentes nos desafios perigosos do *youtube*.

O emprego da palavra anglo-saxônica *Hardcore*, que pode ser traduzida literalmente por “núcleo duro”, encontra-se atrelado, principalmente, a dois tipos de movimentos culturais e históricos distintos: o cinema pornográfico *hardcore* (WILLIAMS, 1989) e a subcultura engendrada no cenário musical *punk-rock* dos anos 70 (WILLIS, 1993).

Em seu livro “*Hard Core: power, pleasure and ‘frenzy of visible’*” (1989), Williams se referencia nos escritos de Foucault sobre sexualidade para discorrer acerca dos alguns elementos que atuaram como pano de fundo para o surgimento do cinema pornográfico, em especial, do gênero denominado “*hardcore film pornography*”. Em contraponto às produções audiovisuais caracterizadas por *soft-core*, que retratam as cenas de sexo sob um ponto de vista menos explícito e mais erótico, a pornografia *hardcore* propõe uma nova lógica de exibição dos corpos durante o ato sexual ao mostrá-los em toda sua obviedade, operada pelo “*principle of maximum visibility*”: princípio de visibilidade máxima. (WILLIAMS, 1989, p. 49)

Para a autora, o surgimento do cinema pornográfico se deu em meio a um contexto histórico e cultural cujo saber sobre o sexo e a sexualidade humana tomava cada mais centralidade na sociedade moderna. Tratava-se, com isso, de uma expressão artística e cultural que buscou através das formas visuais representar a experiência sexual que se desdobrava na dimensão privada. Ao ver o sexo exibido nas telas do cinema e das televisões, o corpo e a sexualidade, mais uma vez, eram colocados em destaque e sobre eles outros saberes (e verdades) eram constituídos.

As variadas formas de conhecer a sexualidade, bem como sua mensuração, normatização e normalização agenciadas por áreas como medicina, direito, psicologia

contribuíram para a articulação do que Foucault (1980) cunhou como *scientia sexualis*⁴⁷. Para Williams, assim como estes campos de saber, a pornografia também produz discursos sobre a sexualidade, ao passo que faz multiplicar outros tantos que dizem, sobretudo, de uma vontade de saber:

[...] It's no accident that visual pornography has seen itself as contributing to sex research, sex education, and practical self-help guides nor that the genre has consistently maintained certain clinical-documentary qualities at the expense of other forms of realism or artistry that might actually be more arousing (WILLIAMS, 1989, p. 48).

Nessa perspectiva, o gênero de cinema pornográfico *Hardcore* se constitui uma radicalização da vontade de saber sobre o sexo orientada a partir do princípio de máxima visibilidade e facultada pela evolução das câmeras de fotografia e filmagem ocorrida no final do século XIX que possibilitaram que lentes mais modernas capturassem os acontecimentos do mundo real com mais fidedignidade do que conseguia enxergar a visão humana.

O princípio da máxima visibilidade que caracteriza este tipo de produção cinematográfica inaugura uma abordagem cada vez mais precisa e realista da trama sexual, fazendo com que os detalhes dos corpos, dos movimentos durante o ato sexual e das formas de prazer sejam exibidos em sua total minúcia. Desse modo, este gênero não implica somente na utilização de técnicas de filmagem que possibilitem apreender o ato sexual da forma mais explícita possível, mas inclui a organização da própria cena a ser filmada de modo a privilegiar ângulos e posições sexuais que mostrem o máximo dos corpos e dos genitais, como explica a autora: (...) *to privilege close-ups of body parts over other shots; to overlight easily obscure genitals; to select sexual positions that show the most of bodies and organs and, later, to create a generic conventions, such as the variety of sexual "numbers" or externally ejaculating penis* (WILLIAMS, 1989, p. 49).

Desse modo, o atrelamento do termo *Hardcore* à pornografia e a constituição de um gênero cinematográfico em si aponta para uma particularidade que não diz respeito necessariamente ao seu conteúdo, mas, inequivocamente, se distingue pela forma como o conteúdo pornográfico é capturado pelas lentes das câmeras e, em consequência disso, produzem diferentes efeitos para aqueles o assistem. Essa forma de captura possibilita, diante disso, que seus espectadores tenham a percepção de serem observadores *in loco* da cena sexual que estão vendo na tela. Assim, o *hardcore* se refere muito mais ao como é mostrado,

⁴⁷ Segundo Foucault (1980), a *scientia sexualis* e a *ars erótica* se constituíram como os dois principais procedimentos de produção de verdades sobre o sexo.

do que ao quê é mostrado uma vez que a pornografia se configura, *grosso modo*, como uma das possíveis formas de manifestação da sexualidade na cultura (DUARTE; RHODEN, 2016).

Um uso diferente da palavra *Hardcore* se origina no cenário musical das décadas 70 e 80 na Europa e 90 nos Estados Unidos. De acordo com Willis (1993), *hardcore* é uma cultura musical consumida e produzida primariamente em *clubs* e de forma predominante por adolescentes que sequer podem frequentar tais lugares (WILLIS, 1993, p. 367). Em seu artigo “*Hardcore: subculture american style*” (1993), a autora discute acerca dos elementos que compõem o que ela cautelosamente denomina de subcultura *hardcore* nos Estados Unidos.

Ao considerá-la como uma subcultura, Willis mostra que *hardcore style* vai muito além do panorama musical de onde ele se origina, abarcando uma complexidade de aspectos que dizem respeito aos modos bastante singulares que com que um grupo de pessoas escolhe se expressar na sociedade, o que inclui as formas de se vestir, se relacionar entre pares, de consumir, de se posicionar politicamente e até de se inserir no mercado de trabalho.

Ao usar o conceito de subcultura, Willis se fundamenta na obra do inglês Dick Hebdige “*Subculture: the meaning of style*”(1979) para problematizar o pensamento que apreende a subcultura como um estilo que se engendra da luta de classes e que se apresenta como uma forma de recusa ao *status quo*. A autora explica que Hebdige qualifica a subcultura como sendo “espetacular”, uma vez que ele considera como sendo central a influência que o capitalismo exerce na expressão subcultural e aponta que nem sempre ela propõe uma ruptura com os modos de consumo vigentes, mas que lança mãos deles a seu modo e de forma a ser percebido pelo outro como diferente. Nesse sentido, Willis afirma que os grupos subculturais podem se apropriar, usar, reciclar e redefinir modos culturais de consumo, mas suas práticas não mudam o capitalismo enquanto modo de produção. Isso quer dizer que as práticas culturais oriundas de uma subcultura não podem ser confundidas com práticas políticas que possuem o claro objetivo de transformar o capitalismo (WILLIS, 1993, p. 366).

Ao passo que a autora desassocia a subcultura *Hardcore* à ideia de uma resistência política contra o capitalismo, ela a atrela à uma lógica de visibilidade que é buscada por meio da adoção de um estilo com contornos muito próprios (musical, visual, comportamental etc.). “*Hardcore is the outrageous and visible cultural expression that articulates the invisible and growing numbers of fourteen- and fifteen- and sixteen-year-olds who migrate in and out of dead-end jobs*” (WILLIS, 1993, p. 382).

O estilo *hardcore* engendra, portanto, modos muito particulares de subjetividades à medida que produz formas de enunciação e assim permitem que jovens saiam da condição de invisibilidade ao se diferenciarem dos pares não somente pelas músicas que escutam, pelas roupas que vestem ou pelos lugares que frequentam, mas, também, pela forma como agem, como consomem e como se relacionam com o seu entorno.

Deparamo-nos, diante disso, com marcantes diferenças nos contextos em que a mesma palavra *Hardcore* é utilizada e nos múltiplos sentidos que lhe são atribuídos. Bem como vimos acontecer com o conceito de risco que apresentou e continua a apresentar novos e distintos relevos a depender de onde aparece e a partir de que discursos se origina, as variações do uso do termo *Hardcore* nos mostram que os sentidos de uma palavra não são fixos, mas fluidos e se constroem no seio das relações humanas e das práticas sociais. As palavras, portanto, não apenas têm a função de descrever práticas, mas mediam relações e são também produtoras de realidades.

Ao pensarmos nas continuidades que o termo *Hardcore* apresenta nos contextos aqui descritos incluindo seu aparecimento nos vídeos de desafios perigosos do *youtube*, ressaltamos a visibilidade como um elemento que atravessa a todos eles. A despeito de suas importantes distinções, a importância de capturar o olhar do outro encontra-se presente no modo *hardcore* com que o desafio perigoso é executado, na obviedade das cenas da pornografia *hardcore* e na adoção de um estilo *hardcore* que diferencia um grupo social de seus pares.

Em outra instância, estamos falando de um adjetivo que, ao se associar a um nome, lhe acopla a sentidos próprios e denuncia algo de seu tempo. Em cada um deles e a seu modo, o adjetivo *Hardcore* remete a uma forma de radicalizar ou dar nova e maior intensidade àquilo que já está em cena, reivindicando, para isso, o máximo de visibilidade possível, afinal, é pelo olhar do outro que se reconhece diferente. Isso quer dizer que, não basta superar a lógica presente dos fenômenos a que fazem parte, mas precisam, impreterivelmente, se submeter à economia do olhar do outro. Vimos isso nos desafios aqui descritos que foram qualificados por internautas ou por seus criadores como sendo *Hardcore*. Estes consistiam nos desafios com maior potencial de risco de morte e sequelas (desafio do fogo e desafio do desmaio). Em razão disso, a dor, a perda da consciência e as queimaduras como resultado esperado da prática rompem, de certo modo, com a falsa ideia de ludicidade e de ausência de risco das brincadeiras perigosas. Há uma parcela desses desafios em que o risco, assim como o ato sexual mostrado em detalhes no *hardcore pornography film*, é explícito e inquestionável, mas ainda assim são executados frente à câmera e, a exemplo do vídeo de

Zoio, visto milhões de vezes na plataforma e dos garotos do canal “Ze_douguinha”, que ao final de sua gravação mostram fotos reais das queimaduras deixadas pelo fogo.

De modo análogo, o estilo ou a subcultura *hardcore* busca romper com as maneiras usuais de se relacionar com o próprio corpo e com o mundo e tem sua expressão mais clara não na ideologia que sustenta ou na possível oposição que venha a fazer ao capitalismo, mas se distingue especialmente a partir daquilo que o torna visualmente diferenciável: suas roupas, seus cortes e cores de cabelo, brincos, tatuagens, maquiagens góticas, unhas pintadas etc.

Ser “*hardcore*” é, portanto, uma forma de ser, estar, pensar, consumir, algo que se produz nas formas de relação com o sujeito e com os outros e que incide, dentre múltiplos aspectos, tanto na adoção de um estilo de se vestir quanto nas formas de vínculo empregatício que estabelecem e nas atividades laborais que costumam se engajar (WILLIS, 1993, p. 376). Estamos falando, com isso, de um modo de subjetivação “*hardcore*” que pode englobar tantos elementos quantos forem possíveis para dar conta da complexidade do que concebemos por subjetividade, mas que se diferenciam, peremptoriamente, pela maneira como se mostram. Se uma jaqueta preta de couro, *piercings* e tatuagens pelo corpo e um cabelo moicano são considerados signos do estilo *hardcore*, um desafio *hardcore* precisa de elementos diferenciadores que justifiquem ser caracterizado como tal.

No vídeo que exhibe o desafio do desmaio feito pelos garotos do canal “vídeos antigos da Strongstar”, um de seus integrantes avisa aos demais que irá usar o modo *Hardcore* quando decide aplicar mais força contra o peito do colega encostado na parede, afinal a força até então colocada não estava sendo suficiente para fazer o menino desmaiar. A execução bem-sucedida do desafio tem como finalidade provocar a perda de consciência temporária de seu participante. Nesse sentido, o modo “*hardcore*” implica em aumentar a intensidade dos esforços físicos para levar a cabo à experiência do desafio e, assim, fazer o colega desmaiar. Ao comprimir o tórax do colega contra a parede, interrompe-se o fluxo de oxigênio dos pulmões para o cérebro. A ausência de oxigenação neste órgão, o cérebro, mantida por poucos minutos pode resultar em lesão cerebral e consequentes sequelas muitas vezes irreversíveis, podendo, inclusive, levar à morte.

Ao anunciar reiteradas vezes em seu vídeo que o desafio do fogo é o mais *Hardcore* do *youtube*, Zoio marca uma diferença não só com relação às suas produções anteriores, mas também com relação a outros vídeos de desafios hospedados pela plataforma. É, então, ao acender o isqueiro em seu corpo molhado com álcool que o *youtuber* dá corpo àquilo que diz ser “*hardcore*” ao colocar seu corpo à prova. Zoio então eleva a um novo patamar aquilo que

os *youtubers* devem fazer para capturar a atenção de seus espectadores – a ideia é mostrar ainda mais ousadia e destemor ao encarar um risco cada vez mais extremado.

Nos desafios do *youtube* ser “*hardcore*” é, portanto, a escolha de assumir um risco e maximizá-lo como forma de atrair olhares e visualizações. Configura-se, com isso, em um risco de intensidade elevada, radicalizado e, em razão disso, ainda mais capaz de entreter e despertar o interesse dos internautas. Ser “*hardcore*” é forçar as fronteiras do seguro, do monótono e do usual, é tentar, a cada novo vídeo gravado, superá-las mostrando algo a mais do que se vê usualmente. E isso não se materializa simplesmente ao se autodenominar “*hardcore*”, mas diz, irremediavelmente, de algo que se presentifica no plano das ações concretas, na comissão de atos – de preferência filmados e publicados - que provam a si próprio e aos outros que sempre se pode ir mais além. Nesse sentido, o comum ou o não “*hardcore*” é então visto como um “lugar” muito frequentado, que talvez já tenha perdido a graça. Instaura-se, desse modo, uma busca contínua de um algo a mais que se possa oferecer a um público sedento por novidades.

Ponderamos, em virtude disso, se essa seria uma das razões que fazem com que novos desafios que incluem diferentes e mais graves formas de risco passem a circular e ganhar tanta visibilidade e visualizações na *Internet*, com vimos ocorrer recentemente com o último desafio a se popularizar em nosso país, chamado de desafio “quebra-crânio”. Nele, três pessoas ficam lado-a-lado e a pessoa que está no meio pula, enquanto as duas da ponta dão uma espécie de rasteira no momento em que a do meio está pulando, fazendo-a cair, de costas e bater a cabeça no chão – o que explica o nome dado ao desafio. O desafio que se tornou conhecido em 2019 após um *youtuber* gravar um vídeo executando a brincadeira perigosa com sua própria mãe, fez sua primeira vítima em setembro deste mesmo ano no estado Rio Grande de Norte - uma menina de 16 anos que veio à óbito em virtude de um traumatismo craniano resultante desta prática (RODRIGUES, 2020).

Nessa perspectiva, podemos dizer que os desafios do *youtube* que exibem práticas de risco são atravessados pelo elemento “*hardcore*”, ainda que isso não seja verbalizado por seus produtores ou esteja explicitado no comentário dos usuários da plataforma. Isso porque a maioria destas produções - em especial as feitas por *youtubers* mais conhecidos – têm se mostrado um espetáculo comprometido em superar constantemente as expectativas de seus expectadores e espectadores - seja chocando-os, impactando-os ou divertindo-os, extasiando-os – mas sempre deixando-os ansiosos para as próximas cenas.

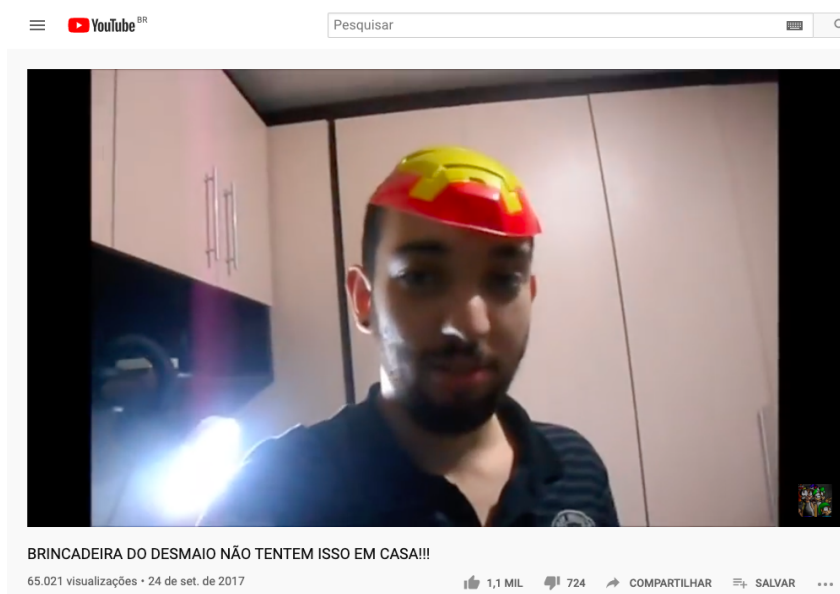
5.3 “(Não) tentem fazer isso em casa”: os efeitos de uma proibição

Ao darmos seguimento à lógica de análise de elementos dos vídeos e de seus comentários que nos facultassem problematizar as práticas discursivas aí produzidas, nos deparamos com algo que nos capturou a atenção, em especial, por sua repetida aparição. Em oito dos dez vídeos aqui elencados encontramos alguma forma de aviso que pedia que o desafio retratado na filmagem não fosse reproduzido em casa pelos espectadores.

Em alguns deles, esta mensagem é apresentada através de um texto mostrado antes da exibição do desafio, em outros o alerta está escrito na própria descrição dos vídeos feita pelos donos dos canais e, de forma mais reiterada, essa espécie de “orientação” aparece na fala de alguns protagonistas em diferentes variações de uma mesma ideia central: “não tentem fazer em casa o que estou fazendo neste vídeo”.

No vídeo dos garotos do canal “Vídeos antigos da Strongstar” o aviso pode ser encontrado logo em seu título: “BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!” (figura 53). Na descrição do vídeo, podemos ler, ainda, a seguinte frase escrita provavelmente pelos criadores do canal: “*Algumas coisas da vida são melhores esquecidas... Já outras, devemos guardar e levar conosco durante toda a nossa vida! Esses vídeos são um exemplo perfeito disso!*” (figura 54).

Figura 54 – “BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!”



Fonte: youtube

Figura 55 – Descrição do vídeo e comentário do internauta Roger Gabriel

BRINCADEIRA DO DESMAIO NÃO TENTEM ISSO EM CASA!!!

61.784 visualizações · 24 de set. de 2017

1 MIL 689 COMPARTILHAR SALVAR ...

Vídeos Antigos da Strongstar
2,47 mil inscritos

INSCREVER-SE

Algumas coisas da vida são melhores esquecidas... Já outras, devemos guardar e levar conosco durante toda a nossa vida! Esses vídeos são um exemplo perfeito disso!

MOSTRAR MAIS

224 comentários CLASSIFICAR POR

Adicionar um comentário público...

Roger Gabriel 4 dias atrás
"não tentem isso em casa..."
Eu: lógico que não, eu não sou doente igual vocês.

RESponder

Fonte: youtube.

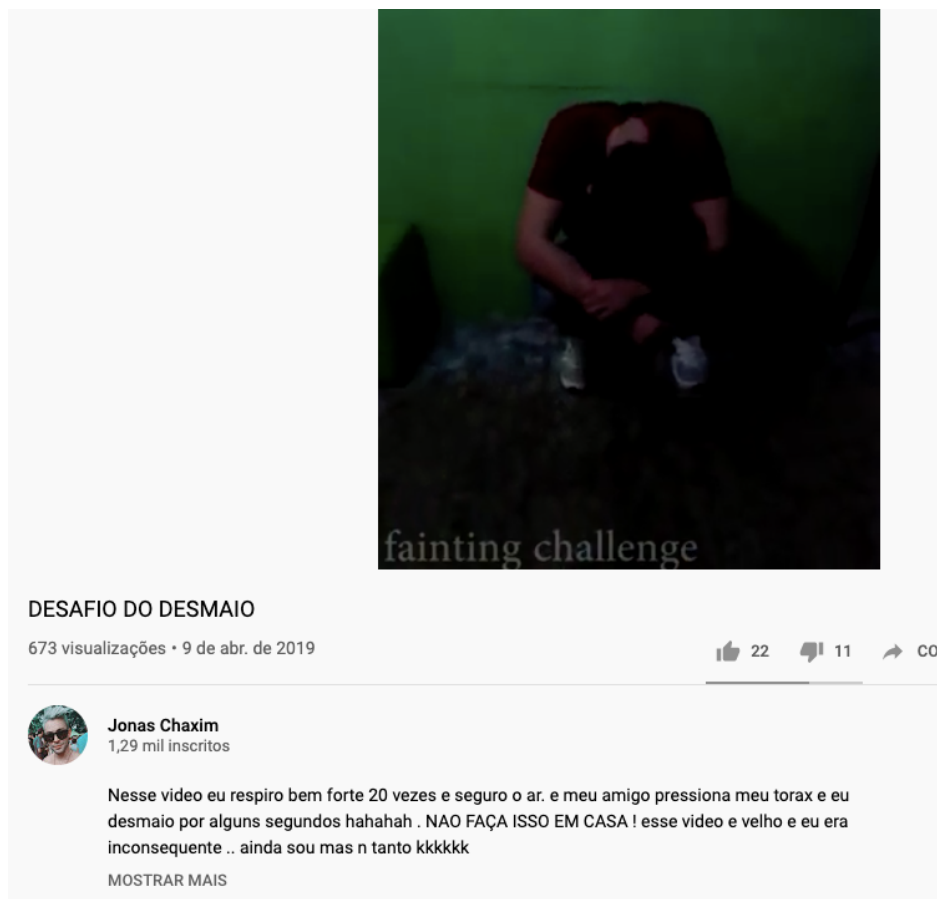
A mensagem contida na descrição acima deixa margem para uma dubiedade quanto a sua interpretação, pois não fica claro se esses vídeos são como as coisas da vida que devem ser esquecidas ou se são como as outras que devem ser levadas durante toda a vida. Se consideramos o aviso presente no título, constatamos que alguma forma de perigo é reconhecida pelos garotos nesta prática ao pedirem a outras pessoas que não a repitam em casa - o que faria com que o conteúdo do vídeo se enquadrasse no rol das “coisas que devem ser esquecidas”. Não obstante, o vídeo encontra-se disponível na plataforma, não tendo sido, em razão disso, deletado – fazendo-nos pensar que a produção seria algo que os garotos desejariam guardar e levar com “eles durante toda a vida”.

Na página de comentários do vídeo, um internauta de nome Roger Gabriel deixa uma mensagem parafraseando o título da filmagem: “*‘não tentem isso em casa...’ Eu: lógico que não, eu não sou doente igual vocês*” (figura 54). Roger Gabriel expõe com palavras diretas o paradoxo contido no aviso, manifestando também uma forma de crítica ao pedido feito pelos produtores do vídeo. Resta claro que, para o usuário da plataforma, fazer em casa o desafio exibido no vídeo não é uma mostra de coragem ou intrepidez frente à câmera, mas configura uma atitude reprovável que, de acordo com suas palavras, é coisa de pessoas “doentes”.

No desafio do desmaio publicado no canal de “Jonas Chaxim”, um alerta semelhante pode ser lido na descrição do vídeo escrita provavelmente pelo próprio dono do canal (figura 55): “*Nesse vídeo eu respiro bem forte 20 vezes e seguro o ar. e meu amigo pressiona meu*

tórax e eu desmaio por alguns segundos hahahah. NÃO FAÇA ISSO EM CASA ! esse vídeo e velho e eu era inconsequente ..ainda sou mas n tanto kkkkkkk”.

Figura 56 – Descrição do vídeo de Jonas Chaxim



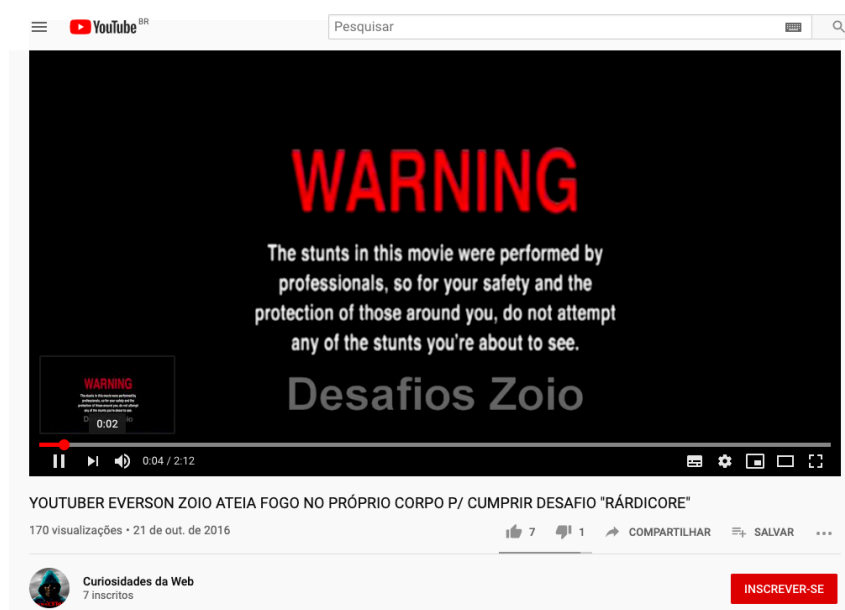
Fonte: youtube.

Apesar de pedir de forma direta para que os outros não realizem o desafio, Jonas escreve um passo-a-passo de como a prática pode ser executada. Além disso, o jovem parece fazer uma espécie de *mea culpa*, ao afirmar que o vídeo é velho e fruto de uma fase “mais inconsequente” de sua vida que, de acordo com ele, não fora superada completamente porque ainda se considera um pouco inconsequente, mas não tanto como à época do vídeo. Ainda que Jonas qualifique a prática retratada no vídeo como resultado de um ato inconsequente, fazendo, assim, uma espécie de crítica ao desafio e pedindo para que as pessoas não o façam em casa, o vídeo segue disponível na página do canal.

Já no vídeo do desafio do fogo feito pelo famoso *youtuber* Everson Zoio, o alerta aparece em dois diferentes momentos. O primeiro deles se dá quando Zoio faz um longo anúncio para explicar aos seus espectadores as razões pelas quais o *youtube* restringiu seu

vídeo. E, em um segundo momento, por meio de um texto em inglês que é colocado na edição do vídeo nos instantes que antecedem à exibição da prática, como consta no vídeo que apresenta o desafio na íntegra encontrado no canal “Curiosidades da Web”. O texto traz a seguinte mensagem: “*WARNING: The stunts in this movie were performed by professional, so for your safety and the protection of those around you, do not attempt any of the stunts you’re about to see*” (figura 56).

Figura 57 – Aviso em inglês no desafio do fogo realizado por Zoio



Fonte: Youtube.

O aviso escrito em língua inglesa menciona que as “proezas” daquele vídeo foram realizadas por profissionais e que, para a sua segurança e sua proteção e de todos a sua volta, não se deve fazer nada do que as próximas cenas irão mostrar. O uso de outro idioma alude a um texto que fora coletado de outras produções, sem que tenham, entretanto, a clara função de informar aos espectadores – em sua maioria de nacionalidade brasileira – de que há um risco que deve ser de fato evitado. A utilização do aviso neste formato, remete com isso, a um discurso que se repete no contexto de vídeos de desafios perigosos, como vemos na produção de Ze_Douguinha e dos irmãos Piologo que lançam mão deste recurso em sua gravação (figura 57 e 58).

Figura 58 – Aviso em inglês no vídeo de Ze_douguinha



Fonte: Youtube

Fazendo uso de uma estratégia similar às produções de Zoio e Ze_Douguinha, o vídeo dos rapazes donos do canal “irmão Piologo” também apresenta um aviso que aponta sobre os riscos do que será exibido em seguida. Ao contrário das mensagens em inglês que transmitem a ideia de um texto pronto colhido de outro lugar, o *youtubers* criam sua própria mensagem, se utilizando de um linguajar bastante informal em uma frase de poucas linhas escrita em português, como vemos na figura 58:

Figura 59 – Aviso no vídeo dos “Irmãos Piologo”.



Fonte: youtube.

De forma mais escrachada e com um tom de humor, a mensagem presente no vídeo dos “Irmãos Piologo” qualificam o desafio como “essa merda” e os praticantes como “idiotas”, uma oposição clara ao que diz a mensagem em inglês ao referir que os desafios foram realizados por “profissionais”. Enquanto os primeiros trazem uma ideia de que a realização de desafios dessa natureza demanda que a pessoa seja “idiota”, agindo, portanto, de forma impensada ou corroborando com o que Jonas Chaxim escreve na descrição de seu vídeo – resultante de uma fase de vida em que era (mais) inconsequente –, o texto em inglês sinaliza uma lógica distinta: se para fazer os desafios é preciso ser profissional, logo, implica em um ato que exige experiência e algum nível de destreza para sua execução.

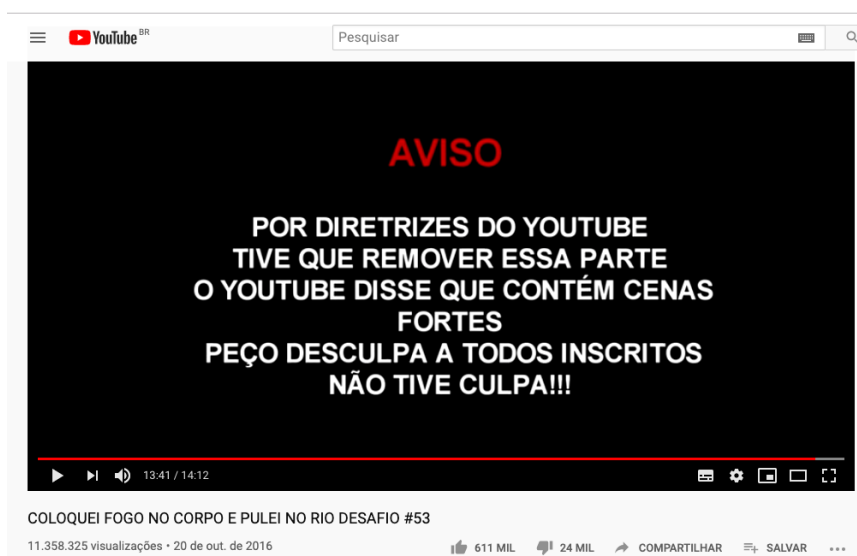
Ao sofrer a restrição por parte da plataforma, Zoio se vê na obrigação de justificar aos internautas o que motivou o corte da cena em que realizava o desafio do fogo. Como explicitado anteriormente no capítulo 4 deste trabalho destinado à descrição dos vídeos, Everson faz o seguinte anúncio:

Vemos também que neste desafio uma criança está pedindo e ela não teve noção do que está pedindo e eu não tive noção do que eu estava fazendo. Eu não estava confiante de fazer esse desafio, eu pensei muito em fazer esse desafio...por um momento, assim, achei que fosse desnecessário, que eu não precisava disso. Eu preservo muito a minha vida... assim, mas também coloco ela em risco... mas, desafio é desafio. Talvez esse seja o desafio mais foda que eu tenha feito na minha vida. Por questão de minutos, pensei em desistir, mas coloquei coragem e fiz. Não sei se essa pessoa que me mandou esse desafio, se ela queria me matar ou não, pelo jeito sim, né? Mas eu não sabia como ia ser esse desafio, porque a gente não testa antes, né? Tipo os pais que veem as crianças assistindo esse vídeo, deem uns conselhos para elas não fazerem, entendeu? Às vezes, a criança pega um álcool escondido aí e vai tentar fazer o mesmo e dá algo errado. Eu já faço isso há muitos anos, sempre arriscando a minha vida, então eu sei muito bem o que eu tô fazendo. Eu vejo aí muitos outros *YouTubers* a ter acesso e pular de ponte. Eu acho que esse daqui supera... Na verdade, eu quero mostrar que eu sou mais *Hardcore* desse mundo, mas eu agradeço a todos aí que me apoiaram e bora lá (ZOIO, 2016).

Em uma fala que é feita nos moldes de um pronunciamento, o *yotuber* explica como foi seu processo de tomada de decisão quanto à realização do desafio proposto por uma garota em sua rede social. Ele refere a uma forma de dilema entre preservar sua vida e colocá-la em risco em prol do que reivindica um desafio dessa natureza – ter coragem de se arriscar para provar que, em suas palavras, é o mais *Hardcore* do mundo - modo de enunciação que analisamos no item anterior. Mas, antes disso, Everson pede aos pais que deem conselhos aos seus filhos, que lhes peçam para não fazerem o desafio e que fiquem atentos para que eles não peguem um álcool escondido, tentem fazer o mesmo e “dê algo errado”. A responsabilidade acerca do bem-estar e da segurança dos filhos é, de acordo com o discurso do *yotuber*, algo que compete à família. Ao cortar as cenas em que exhibe o desafio do fogo,

Zoio atende ao pedido do *Youtube*, plataforma onde se fez famoso e de onde obtém ganhos financeiros e deixa claro que o faz à revelia de sua vontade, como mostra a figura 59. Isso se confirma também, ao final de seu vídeo quando apresenta outras alternativas para que seus espectadores tenham acesso ao conteúdo cortado do vídeo original.

Figura 60 – Zoio explica ao público o motivo da remoção da cena e pede desculpas.



Fonte: *Youtube*.

Outra fala que se segue uma lógica semelhante pode ser encontrada no vídeo dos “Irmãos Piologo”. É no momento em que tanto os irmãos Ricardo e Rodrigo Piologo como também os rapazes do canal “Insanos” – convidados a cumprir o desafio em conjunto com os donos do canal - finalizam a rodada de execução do desafio da camisinha, Rodrigo Piologo faz a seguinte observação: *“Pelo amor de Deus molecada imbecil, débil mental da internet, não faz essa porra até você fazer 21 anos! Depois de 21 anos, se você quiser morrer, o problema é teu!”* (figura 60). A frase dita de modo descontraído parece ter a função de alertar a presença de alguma forma de risco na prática. Ao orientar aos espectadores que não tentem isso em casa até completarem 21 anos, o *youtuber* deixa claro que, a partir dessa idade, a pessoa está livre para tomar suas próprias decisões, inclusive a decisão de fazer algo que – de acordo com suas palavras - o leve à morte.

Figura 61 – Conselho dado por Rodrigo Piologo



Fonte: youtube

A forma de alerta ou o “conselho” – como denominado por eles - dado por Rodrigo que estabelece um veto de idade aparece ao final do vídeo quando todos os rapazes concluem o desafio e se divertem uns com os outros, fazendo brincadeiras, inclusive, com a dificuldade que alguns deles encontram de transportar a camisinha de sua narina à boca e com o fato de ficarem com os olhos e o rosto bastante vermelhos em virtude do desafio.

Assim como os demais vídeos aqui descritos, não há garantia de que apenas pessoas maiores de 21 anos assistam aos vídeos dos “Irmãos Piologo” – apesar de seu conselho - ou que somente pessoas dessa faixa etária se sintam autorizadas a realizar os desafios em virtude de sua idade. Ao contrário disso, é sabido que a plataforma do *youtube* não tem se mostrado efetiva em estabelecer filtros com relação a conteúdos que são impróprios para crianças e adolescentes.

Uma vez que Rodrigo recomenda aos espectadores de seu vídeo que tenha pelo menos 21 anos para realizar o desafio visto em sua gravação, o *youtuber* deposita no indivíduo ainda bastante jovem a responsabilidade sobre sua integridade física ao passo que se exime de fazê-lo ao publicar um vídeo em uma plataforma acessível a pessoas de todas as idades e, por certo, predominantemente utilizada por crianças e adolescentes.

Diante disso, questionamos: de quem é a responsabilidade acerca do que pessoas menores de idade assistem na *Internet*, em especial, no *Youtube*? Seriam, o *youtuber* e/ou a plataforma responsáveis pelos conteúdos que disponibilizam? E, ainda: Que tipo de práticas

são agenciadas por um discurso que pede aos espectadores que não repitam em casa aquilo que estão vendo na tela? Esse tipo de alerta feito pelos produtores dos vídeos se mostram realmente efetivos naquilo que solicitam aos seus espectadores? Isto é, jovens e crianças se sentem verdadeiramente impedidas de recriar as cenas assistidas em virtude dos avisos de que não devem tentar isso em casa?

No desafio da canela realizado pelos gêmeos do canal “irmãos Rocha”, a seguinte frase é dita por um dos garotos ao executar o desafio: “*Nunca façam isso em casa!*”. Essa frase é dita por um dos meninos que consegue ficar mais tempo com a canela na boca sem ingerir líquido. Ao vencer seu irmão nessa espécie de competição estabelecida entre eles, o garoto se gaba de sua vitória ao mesmo tempo em que tosse muito e cospe tentando expelir o máximo de canela que restou na sua boca.

Com as mesmas palavras, a mensagem é dita pela menina do canal “Crescendo com Bia e Laura” também ao terminar de realizar o desafio da canela. A garota que coloca uma colher cheia de canela em sua boca logo nos primeiros segundos do vídeo, passa a maior parte dos 1 minuto e 31 segundos da filmagem tentando neutralizar o efeito da canela. Para isso, ela sai de cena e vai para outro cômodo da casa que não pode ser captado pela câmera posicionada em um local fixo para permitir a filmagem solitária da garota. Segundos depois, a menina volta para a cozinha e encerra a gravação dizendo: “*nunca façam isso em casa!*”.

Diante disso, nos deparamos com uma mensagem que, ainda que seja dita de diferentes formas, é dita repetidamente e traz em seu bojo um paradoxo: “não tente fazer em casa isso que faço na minha e gravei para mostrar publicamente que fiz”.

Ao publicar um vídeo com um aviso de que aquilo não deve ser feito por quem o assiste, articula-se uma forma de gestão da conduta do outro balizada na contradição presente na seguinte ideia: “faça o que eu digo, mas não faça o que eu faço”. Marca-se, com isso, uma diferença entre quem assiste os vídeos e quem assume o risco frente às câmeras e gera conteúdo para essa plateia. Consideramos, portanto, pelo menos três tipos de perfis na relação com o enunciado dessas produções: as que assistem aqueles que fazem os desafios, mas não os realizam; aquelas que os fazem, mas não os publicam e as que os fazem e tornam sua prática um conteúdo circulante em meio digital.

Transmite-se, a partir disso, a ideia de que os desafios do *youtube* não são para todos. Então, para quem seriam? Ora, para aqueles que têm a coragem de aceitar o desafio, mas, sobretudo, de se lançar em uma experiência de resultados imprevisíveis e torná-la pública, preferencialmente, em ambiente virtual.

Os resultados não ponderados de um desafio não consistem no último passo de sua execução, que dizem respeito a como, por exemplo, vai ser dar o pulo no rio para apagar as chamas do corpo ou de que forma ocorrerá a retirada da camisinha pela boca, mas remete àquilo que não se calcula e que, impreterivelmente, implica em um preço pago com o sofrimento do corpo dos praticantes de desafios como esses. Isto é, refere-se à dimensão do imprevisível dos efeitos dessa experiência: a gravidade das queimaduras, do dano causado nas vias aéreas pelo atrito da camisinha, das sequelas deixadas pelo contato da canela ou do desodorante no corpo, da lesão cerebral provocada pela falta de oxigenação e, dentre eles, o resultado mais trágico: a morte.

Ao assumir o risco, os protagonistas dos vídeos se diferenciam de sua plateia. Assim, há uma mostra não apenas de coragem ao enfrentar os resultados imprevisíveis dos desafios, mas também do desejo de dar visibilidade a sua produção para com ela, quem sabe, atingir alguma popularidade através do *Youtube*.

5.4 O engendramento do risco-espetáculo e novos modos de governamentalidade juvenil na era digital

O caminho trilhado até aqui que nos possibilitou conhecer, além dos conteúdos presentes em alguns de vídeos de desafios, como os descritos acima, os diversos sentidos atribuídos às noções de risco ao longo da história. Isto nos leva, agora, a ponderar que a racionalidade presente no risco-aventura (apresentada no capítulo 3) asfalta o terreno para se pensar o risco buscado e desejado nos desafios de *youtube* que envolvem brincadeiras perigosas. Conforme foi visto, o risco-aventura se caracteriza pela positivação de ações arriscadas que se justifica pelo ganho subjetivo que a experiência de risco enseja.

Não obstante, o risco-aventura parece não abarcar por completo o risco que está em jogo - literalmente falando - na realização destes "jogos" perigosos frente à câmera. Nestes, o caráter de espetáculo assume papel central na sua realização e, muitas vezes, é unicamente em razão da visibilidade que eles podem vir a alcançar no espaço virtual que eles são realizados.

Além disso, as ações filmadas e lançadas nos sítios *online* parecem não se submeter às visitadas formas de gestão de condutas dos indivíduos reguladas por leis escritas e não escritas e instituições de nossa sociedade. Pontua-se também uma diferença marcante que se apresenta na principal forma de difusão de cada tipo de risco: se o risco-aventura se amplifica ao ser veiculado pelos meios de comunicação do tipo *broadcasting* como a televisão, os

jornais e as revistas; o risco-espetáculo se populariza predominantemente através dos meios de comunicação em rede, que traz como lógica central a inversão dos papéis, ilustrado pelo imperativo contido no *slogan* do *youtube* “*broadcast yourself*”, algo como: “transmita a si mesmo”.

Essa forma de alienação do risco parece tomar novos relevos no contexto dos desafios do *youtube* que passam a incluir um elemento ausente nas práticas antigas: a transformação em espetáculo, isto é, um vídeo de desafio é capaz de atrair uma infinidade de olhares. Esta forma de atenção e visibilidade é imensamente mais presente do que se podia pensar antes do advento das tecnologias digitais e, em especial, da revolução *web 2.0*. Na *Internet*, a moeda de troca, antes de se tornar uma cifra de verdade, consiste na captura do olhar do outro. Quanto mais visualizações tiver um vídeo, maiores são as chances de monetização das produções.

Há, portanto, neste novo tipo de risco materializado nos desafios do *youtube*, algo que foge à governamentalidade própria ao risco-aventura, que se desenrola na modernidade tardia e se engendra na sociedade do risco, mas que também se distancia das estratégias de governamentalidade presentes na sociedade disciplinar, se diferenciando dos contornos tomados pelo risco-perigo ou mesmo pelo risco-oportunidade.

Nesse sentido, as formas de governamentalidade enquanto estratégias de controle, dispositivos de segurança, mecanismos de normatização e cálculo e modos de gerir riscos, ainda que difiram entre si, estão fortemente presentes nestas sociedades e nos modos tradicionais de manejar e perceber o risco. Todavia, o risco assumido e exibido nos desafios do *youtube* parecem não obedecer por completo aos modos de uma governamentalidade mais tradicional atuante em nossa sociedade, se distinguindo daqueles que vemos operar também no risco-aventura. A exemplo dessa modalidade de risco, há os esportes radicais que, em sua maioria, abrangem um conjunto de regras ligado a sua prática que convoca o sujeito a estar ciente dos limites (pessoas que tenham *expertise* no esporte; faixa etária mínima para sua realização) e dos riscos nela envolvidos (assinatura de termos de ciência dos riscos de acidentes), ao contrário dos desafios do *youtube*, muitas vezes reproduzidos de forma artesanal e solitária por crianças e jovens que, em suas próprias casas, desconsideram os perigos de repetir as cenas que acabaram de assistir.

Em seu artigo, Candioto (2011) discorre acerca da governamentalidade enquanto conceito que extrapola a concepção jurídica de sujeito e se configura como uma ética do sujeito definida pela relação de si para consigo e se apresenta “(...) como campo estratégico de relações de poder, no sentido mais amplo do termo, e não meramente político, entendida

pois como um campo estratégico de relações de poder no que elas têm de móvel, transformável, reversível – (...)” (CANDIOTTO, 2011, p. 105). Dessa forma, o autor fornece importantes elementos que nos ajudam a pensar a respeito dos diferentes contornos que a governamentalidade pode assumir, uma vez que são múltiplos os modos de governo e de condução de si e dos outros.

Ao nos respaldarmos neste pensamento, nos interrogamos acerca do surgimento de uma nova modalidade de risco que incorpora em si algo do risco-aventura, ao passo que apresenta novos elementos alheios a este e se inaugura no contexto das novas tecnologias, da revolução *web 2.0*, do intenso engajamento dos indivíduos no mundo virtual e da superexposição da vida privada de pessoas comuns.

O risco-aventura é usado para definir o imperativo presente na nossa sociedade de enfrentar os riscos modernos – voláteis e imponderáveis. Como discutido anteriormente, o risco-aventura traz em seu bojo uma forma de ganho subjetivo fruto da experiência de enfrentar o risco. Desse modo, o risco-aventura encerra em si tanto a possibilidade de uma experiência positiva quando de uma negativa a depender de um resultado não calculado (e não calculável) - assim são alguns dos riscos que nos deparamos na *internet* e que, cada vez, se tornam conhecidos para nós.

Conforme vimos no capítulo 3, Spink e colaboradores discutem em seu artigo (2002) o papel da mídia na circulação e na consolidação da linguagem dos riscos e, em dado momento, adjetivam como espetáculo o risco presente nas experiências radicais ou nos eventos problemáticos do cotidiano quando estes possuem funções midiáticas ou marqueteiras (SPINK *et al.*, 2002, p. 163). Todavia, a discussão acerca da caracterização do risco como espetáculo se mostra incipiente e não chega a avançar a outros tópicos de modo a dar mais substância a uma maior discussão em torno do risco-espetáculo. Ainda assim, ao interrogar as diferentes noções de risco no contexto das mídias mais utilizadas no início dos anos 2000, como as revistas, jornais e televisão, a autora e seus colegas, de algum modo, nos cedem pistas que auxiliam a interrogar o fenômeno dos desafios que tem como palco o ciberespaço. Isso acontece porque colocam como centrais a visibilização do risco e, por conseguinte, a sua celebração por meio dos canais midiáticos daquele tempo.

Tomando como base esta linha de pensamento, pode-se afirmar que a *Internet* tem servido de *locus* a uma radicalização dos efeitos da exposição do risco presentes nos desafios, não apenas por amplificar drasticamente a difusão de conteúdos desta natureza, superando as barreiras de tempo e espaço, mas, principalmente, por levar pessoas comuns a se enunciarem

(e se anunciarem) dentro de suas próprias casas a partir do engajamento em atividades de risco, tendo como sua maior finalidade a publicização dessas

Dito de outra maneira, o risco praticado nos desafios do *youtube* se torna uma forma dos jovens⁴⁸ da atualidade se mostrarem, se perceberem e serem percebidos pelos outros e por seus pares, sendo reconhecidos (e, quem sabe, se tornando conhecidos) por sua intrepidez e destemor ao assumirem o risco não calculado do desafio escolhido.

Buscam, diante disso, serem vistos e, com isso, terem seu lugar de enunciação de si legitimado pelo olhar do outro, olhar esse que se traduz, dentre outras formas, pelo número de visualizações dos vídeos. Com isso, ao contrário do risco-calculado engendrado em tempos de subjetividade moderna, a exibição e a busca por visibilidade superam o cálculo em tempos hodiernos.

Captar o olhar do outro se torna, com isso, não apenas uma forma de obter (re)conhecimento da pessoa que ali se mostra, sobretudo, por sua disposição em assumir riscos frente à câmera, mas faz com que essa audiência cibernética exerça, muitas vezes, o papel de juiz e também de reguladora do comportamento dos produtores de vídeos. Uma vez que, com as ferramentas presentes no sítio do *youtube*, à plateia é conferida o poder de aprovar ou desaprovar o conteúdo assistido (com o botão de “curtir” e “descurtir”); de ajudar a popularizá-lo, compartilhando-o com outras pessoas e, ainda, no campo destinado aos comentários dos vídeos, lhes é dada a prerrogativa de sugerir o que deve ser produzido em seguida, deixando nos comentários das páginas dos vídeos sugestões de novos desafios a serem realizados, estabelecendo uma forma de interação com os outros usuários ou com os criadores do conteúdo assistido.

Por outro prisma, uma continuidade nos processos midiáticos se impõe uma vez que elementos relativos ao consumo e à celebração se fazem inexoravelmente presentes na lógica que perpassa a criação dos conteúdos na Internet. Diante de uma aparente liberdade de expressão a que se propõe promover o ciberespaço, sempre haverá conteúdos que, em detrimento de outros, serão mais populares e terão maior potencial de gerar ganhos monetários através de publicidade. Em razão disso, esse tipo de conteúdo receberá maior destaque e sua produção será mais estimulada.

⁴⁸ É importante atentar que a juventude citada diz mais respeito a uma atitude jovem do que, necessariamente, à idade das pessoas que realizam desafios. Isso se justifica pelo fato de *youtubers* famosos brasileiros e estrangeiros que realizam desafios do youtube já serem pessoas adultas, mas apresentam um apelo bastante “jovem” na sua forma de vestir e se comunicar durante seus vídeos. Por outro lado, as pessoas não famosas que replicam os vídeos de desafios, muitas vezes inspirados nestes *youtubers* famosos, parecem ser, em sua esmagadora maioria, crianças e adolescentes.

Em outras palavras, o olhar é lançado em direção àquilo que se apresenta tanto como similaridade, mas também como diferença - afinal, vídeos com velhos e novos desafios estão sendo publicados a todo instante – configurando-se em uma forma re(visitada) de pessoas, em especial crianças e jovens, produzirem discursos sobre si a partir de novas formas de exposição mas reeditadas modalidades de risco.

Ora, não seria esta, portanto, uma forma de gestão das ações daquele que se coloca à frente do espetáculo? Os mecanismos de controle ou gestão do comportamento são, portanto, fornecidos pela própria plataforma, que permite que seus usuários elejam aquilo que mais lhe apetece assistir, tendo um papel crucial na decisão do que será produzido em seguida. Assim, atender aos anseios dessa plateia não garante, mas certamente aumenta as perspectivas dos produtores de conteúdos *online* atingirem maior popularidade na rede e, com isso, estarem mais próximos de ocupar o disputado posto de *youtuber*.

Deparamo-nos, com isso, com o despertar de mais uma nova forma de governamentalidade, que se despoja cada vez mais de um caráter normativo e não mais depende das instituições e das técnicas rígidas e visíveis ou mesmo das flexíveis e capilares de governo dos corpos, de subjetividades e de gestão dos espaços coletivos ou individuais correntes em nossa sociedade. Seria esta uma espécie de governamentalidade em rede?

O fácil acesso a vídeos do *youtube* com teor agressivo nos mostra que os modos de governamentalidade que estão presentes nas mídias broadcasting, a exemplo da classificação indicativa da TV e seus efeitos para as emissoras que a descumprem, não operam no ambiente virtual. Esse ponto leva a um importante tensionamento entre muitos temas como a concepção de infância em que essas diferentes mídias se pautam, bem como a ideia de liberdade de expressão e os desafios da aplicabilidade das leis no mundo virtual.

Não obstante à riqueza e à complexidade desses temas, não nos propusemos a nos aprofundar em seus conceitos uma vez que isso nos afastaria do escopo do nosso trabalho não permitindo que tratássemos deles com o comprometimento que estas discussões merecem. Dito isso, o tópico seguinte procurou costurar articulações possíveis entre os elementos presentes no título - infância, risco-espetáculo e governamentalidade - pelo fato de terem atravessado de forma marcante as nossas problematizações.

Em face disso, discutimos os modos de governamentalidade que se organizam em torno de regras, técnicas e saberes atuantes nas mídias no sentido de gerir e regular conteúdos considerados impróprios para o público infanto-juvenil. A partir disso, fazemos um contraponto entre algumas ações que foram realizadas no contexto da televisão, como é o caso do estabelecimento da classificação indicativa e os recursos de moderação ou restrição

de conteúdos que encontramos na *Internet*. Interrogamos, com isso, se a concepção de infância, bem como a responsabilização das mídias em seu papel formativo difere quando se tratam das mídias *broadcasting* ou das mídias digitais.

Fazemos um recorte de modo a visibilizar especificamente o objeto de nossa pesquisa, os desafios do *youtube* que, por mais que exibam a realização de práticas de risco como forma de diversão, estas produções podem ser vistas com facilidade por qualquer pessoa tenha acesso à plataforma. Em razão disso, somos levados a nos questionar se tal conteúdo teria espaço nos programas televisivos sem que nenhuma restrição de idade e horário fossem a ele aplicada, de forma a implicar a emissora em uma responsabilidade social e com efeitos jurídicos acerca daquilo que transmite. Esse questionamento se fundamenta na aplicabilidade de uma regulação presente na legislação de muitas nações que estabelece uma classificação indicativa dos produtos audiovisuais da TV e do cinema e se pauta, *grosso modo*, na ideia de que a mídia em seu importante papel de socialização deve expor o público infanto-juvenil a conteúdos considerados saudáveis do ponto de vista ético e social, como também edificantes para sua formação enquanto ser humano.

No Brasil, a classificação indicativa vigente foi proposta pelo Ministério da Justiça em 2007 e busca proteger o público infanto-juvenil da exposição a cenas de sexo, violência e uso de drogas. Essa iniciativa, no entanto, não tem um caráter impositivo, mas convoca os meios de comunicação a se responsabilizarem social e eticamente pela formação dos novos cidadãos que passa, inexoravelmente, pela proteção da infância e da adolescência. Isso mostra que a liberdade de expressão preconizada pela Constituição de 1988 não configura uma liberdade irrestrita e que a abolição da censura não implica na ausência de controle da União e da responsabilidade do poder público de regular as diversões e espetáculos públicos, como prevê o artigo 74 do ECA (SAMPAIO, 2006).

Com isso, a ideia de regulação subjacente a ações como essas não deve ser confundida com a de censura. De acordo com ANDI 2010, “há um certo consenso entre os pesquisadores da área de que conteúdos violentos, discriminatórios (*hate speech*), pornográfico ou obscenos não gozam do mesmo nível de proteção garantido ao discurso político”, isso quer dizer que a liberdade de expressão não deve ser entendida como um direito absoluto que se sobrepõe a outros direitos constitucionais como os das crianças (ANDI, 2010, p.37).

A necessidade da regulação dos meios de comunicação se sustenta na ideia de que a mídia representa umas das mais importantes instituições de socialização de crianças e adolescentes e, como tal, é capaz de gerar consequências positivas e negativas para a sociedade como um todo e, em especial, para esse público em virtude de sua condição de

sujeitos em formação. Há, entretanto, uma pluralidade de formas com que a mídia e seus conteúdos são recepcionados pelas pessoas que abrangem desde os distintos níveis de habilidades no uso das tecnologias, no caso das mídias digitais, até a variedade de elementos que compõem o repertório social, psicológico, cognitivo e emocional de cada um dos sujeitos e que lhes permite dar um sentido muito próprio àquilo com que têm contato.

É, portanto, ao levar em conta a complexidade daquilo que captamos como sendo o sujeito que consideramos que uma mesma mensagem enviada pela mídia a diferentes pessoas será significada de maneira bastante singular por cada uma delas, produzindo efeitos distintos em seu cotidiano. Assim sendo, nem sempre um conteúdo considerado potencialmente danoso para uma criança irá, de fato, causar-lhe algum tipo de prejuízo, da mesma forma no que tange às oportunidades que podem resultar ou não da interação entre mídia e sujeito. Todavia, esse fato não exime as mídias - como foi o caso da classificação indicativa dos produtos audiovisuais - de pensarem sua responsabilidade no que tange a circulação e transmissão de conteúdos que podem ser danosos para crianças e adolescentes. Assim, o que parece ser um assunto bem estabelecido no que diz respeito às mídias *broadcasting*, ainda se mostra uma discussão incipiente e que surte pouco efeito prático no campo das mídias digitais - afinal, vídeos de desafios perigosos continuam sendo publicados na plataforma.

Considera-se, com isso, que as normas subjacentes à governamentalidade vigente no ciberespaço em pouco se assemelham àquelas oriundas do Direito formal, balizadoras de condutas em nossa sociedade, como aquelas que se fazem valer nas programações de TV e nas entradas das salas de cinema. O *youtube*, assim como outros sítios de caráter colaborativo, possuem sua política de moderação de conteúdos que define os limites daquilo que é aceitável para ser publicado na plataforma. Com isso, conteúdos que exibem de forma explícita temas como: pornografia; violência; pedofilia; incitação ao suicídio, automutilação dentre outros são excluídos do sítio. O recurso de denúncia de conteúdos impróprios, permite que espectadores dos vídeos que identificarem elementos que não são aceitos pela política do sítio ou que julguem ferir direitos possam alertar ao sítio da existência desses conteúdos. Apesar desta alternativa, a resposta à denúncia não é imediata, uma vez que ela passa por um processo de análise por parte da plataforma que deve comprovar a legitimidade do motivo da denúncia, decidindo, com isso, na retirada ou na manutenção do vídeo.

Com um celular na mão conectado à Internet, jovens e crianças de todo o mundo adentram ao espaço virtual, em um universo que não tem fronteiras nem impõe limites a quem está do outro lado da tela - é viajando ou navegando nele que os mais novos entram em contato com dados de toda sorte, incluindo informações próprias do “mundo adulto”. Dentre

outros aspectos, esse fato é propiciado pelo uso individualizado ou, quiçá, cada vez mais "solitário" das novas tecnologias engendrado pela popularização dos dispositivos portáteis conectados à rede, como é o caso dos *smartphones*. E é dessa forma solitária ou na companhia de alguns de seus pares que muitos jovens e crianças decidem reproduzir em casa as cenas que assistem em vídeos de desafios feitos por *youtubers* famosos. O acesso a conteúdos como esses não encontra entrave para os habilidosos internautas nascidos no último século. Os pais dessa geração saem cedo para trabalhar na certeza de que se os filhos estiverem em casa, longe das ruas, estarão seguros. De forma cada vez mais precoce, crianças de 9 a 10 anos passam a ter contato com o mundo virtual (MÉA; BIFFE; FERREIRA, 2016). Em posse de seu *smartphone* a pequena tela do celular se torna uma janela para um vasto mundo de riscos e oportunidades.

A exposição intencional ou não intencional a conteúdos impróprios coloca em xeque a delimitação que separa a infância da vida adulta, gerando, assim, um processo de dissolução das fronteiras que dividem estes dois "mundos" (SAMPAIO, 2006, p. 139). Esse fato, bem como os efeitos que dele advêm, têm reforçado a necessidade de implicar diferentes setores da sociedade na discussão sobre os limites da liberdade de expressão e na construção coletiva de ações que garantam o direito de crianças e adolescentes à proteção com relação às mídias de forma geral.

Assim como elucida Sampaio (2006) acerca das políticas de comunicação relativas à proteção da criança e do adolescente, destacamos que o olhar a respeito da regulação dos conteúdos *online* deve(ria) seguir na mesma direção:

Devem desenvolver-se a partir de uma estreita parceria com a sociedade civil em pelos menos duas direções: do controle social das instituições de comunicação e seus agentes e da educação para o uso crítico da mídia, potencializando o envolvimento de pais, professores, crianças e adolescentes das mais diversas regiões, classes, etnias, gêneros, etc, na reflexão acerca da comunicação midiática, seus limites e possibilidades (SAMPAIO, 2006,139).

Sem embargo, a existência de um risco potencial que resulta da presença da mídia na vida das pessoas configura, por si só, uma justificativa de ação reguladora por parte do Estado. Neste contexto, o termo "potencial" deixa claro que os efeitos dos usos da mídia não podem ser tratados como certezas, mas operam no campo da probabilidade, se balizando na ideia de riscos e potencialidade. Por conta disso, é de suma relevância pontuar que o acesso aos meios de comunicação não implica somente em ameaças potenciais, mas certamente na possibilidade de ganhos positivos para sociedade.

É no bojo de tais reflexões que apresentamos o risco-espetáculo como conceito que tenta dar conta dos diferentes elementos que formam essa nova(?) modalidade de risco que toma a plataforma do *youtube* como palco. Falamos de um risco que se articula a partir múltiplas variáveis de ordem subjetiva, social e cultural, mas que coloca a exposição *online* como marco distintivo de sua realização. A reboque da exposição propiciada pelo ciberespaço, a possibilidade de popularização dessas produções através de recursos de interação entre usuários da plataforma e os criadores de conteúdos e o conseqüente ganho de fama e dinheiro a partir deles se tornam inegáveis elementos a serem considerados na lógica da replicação dos desafios do *youtube*. Atrela-se com isso o risco à perspectiva de espetacularização desse, uma vez que, assumir o risco (não desejado?) de se machucar frente às câmeras é, ao mesmo tempo, assumir o risco (desejado) de ver sua publicação alcançar um alto número de visualizações e através dela gerar dividendos.

6 CONSIDERAÇÕES FINAIS

Resistir hoje se torna uma ação política quando, por exemplo, recusamos o individualismo já tão naturalizado em nosso cotidiano e insistimos nos encontros, fazendo circular as invenções microssociais de novas formas de vida que não se reverterem em regras universais obrigatórias. A regra universal, ao pretender englobar a totalidade dos indivíduos, comprometendo-os com a obediência, simplesmente inviabiliza o contato com a diferença e com a criação de novas possibilidades de existir (MANSANO, 2009, p. 114).

Ao se tornar um espaço cada vez mais ocupado pelas pessoas, em especial por jovens e crianças, o ambiente virtual não se estabelece apenas como lugar de entretenimento, mas como um verdadeiro território existencial de nossos tempos. Existir neste universo digital implica não somente em entrar em contato com um fluxo contínuo de informações, mas em extrair daí modos de ser no mundo e de se (re)conhecer também enquanto sujeito que ao inventar-se no mundo *online*, reinventa-se na vida *off-line*.

Partindo desse pensamento, apreendemos o mundo virtual como um importante espaço de socialização e, mais além disso, de construção de formas de ser que extrapolam seus efeitos para a dimensão concreta das relações, incidindo, com isso, nos modos de vida das pessoas. Nesse sentido, a escolha de pesquisar os desafios do *youtube* se dá ao considerar que estas práticas, que se difundem enquanto dados que "viralizam" rapidamente nas redes sociais, são também práticas que geram consequências (muitas delas negativas) no cotidiano dos sujeitos.

Com isso, as práticas retratadas nos vídeos de desafios do *youtube* são apreendidas para além de seu caráter de auto expressão ou de um simples mote de conteúdos criados pelos e para os próprios internautas - lógica central da colaboração em rede -, mas são percebidas como práticas discursivas que nascem e ganham visibilidade em um contexto social e histórico bastante singular que lhes fornece condições de possibilidade para sua existência.

Diante disso, as discussões que buscamos empreender a respeito dessa temática passaram ao largo da busca por explicações simplistas pautadas na lógica de causa e efeito, afastando-se também de alguma tentativa de mapear características ou motivações individuais daqueles que optam por se engajar neste tipo de prática de maneira privada ou fazer dela uma forma de enunciação no ciberespaço através de sua exposição *online*. Isto quer dizer que o fenômeno não é por nós apreendido como resultado de uma escolha

individual resultante de traços específicos de personalidade/identidade, tampouco como resultado direto do avanço dessas tecnologias. Pesquisar os desafios do *youtube* a partir dessa lógica não somente nos faria recair numa concepção essencialista e interiorizada de sujeito, como nos levaria a reduzi-los a uma dimensão puramente individual e, por isso, psicologizante do fenômeno, suprimindo, assim, a força dos elementos históricos, culturais e sociais que o engendram.

Além de múltiplas variáveis de ordem subjetiva, social e cultural que inexoravelmente compõem a equação que forma esse fenômeno, a possibilidade de expô-lo em rede e, através disso, obter popularidade ou, quem sabe, vir a tornar-se um *youtuber* famoso, coloca o risco-espetáculo como uma categoria importante - e, quiçá, central - na lógica de sua realização. Afinal, para muitos, o desafio deixa de ser feito de maneira privada e ali se encerra e passa a ser filmado e depois lançado na *Internet*.

A publicação de um desafio na plataforma pode, diante disso, assumir diferentes funções. Logo, não nos é possível afirmar que o desejo por alcançar alguma forma da popularidade é a principal razão da reprodução destes desafios diante das câmeras. Por exemplo, um adolescente que assume um desafio em virtude de uma aposta ou de uma “intimação” de amigos pode comprovar que realizou a prática ao publicá-la na plataforma. Porém, ao ocupar o espaço virtual, o conteúdo se torna acessível não somente a seus pares, mas também a um número ilimitado de internautas que além de assistir, podem interagir com seus criadores, curtindo, descurtindo, comentando ou compartilhando os seus vídeos.

É essa mesma audiência que tanto pode atuar como espectadora quanto como protagonista dos vídeos de desafios que é responsável por catapultar o número de visualizações de um vídeo no *youtube* permitindo que seu produtor se torne popular e ganhe dinheiro através dele, alcançando assim o tão almejado status de *youtuber* famoso. Isso quer dizer que, independente do que motiva a realização de um desafio, colocá-lo no *youtube* é colocá-lo à disposição do público e das variadas consequências que resultarão dessa interação, como ocorre com vídeos de pessoas comuns que, por alguma razão, começam a fazer grande e repentino sucesso. Esse processo que, de alguma forma, facilita o acesso de pessoas comuns ao seleto grupo de celebridades, faz com que os criadores de conteúdos audiovisuais da plataforma considerem como palpável o ganho de visibilidade e de popularidade fomentadas pela plataforma ao convocar seus usuários a fazer o que diz seu slogan: *Broadcast yourself*. Desse modo, outros aspectos passam a fazer parte da criação de produções dessa natureza: a possibilidade de obter fama e dinheiro sem precisar "sair de casa".

Ainda que a busca pela fama por meio da criação de conteúdos *online* seja algo cada vez mais comum nos dias de hoje, as nossas inquietações se direcionaram acerca de um ganho de popularidade ou de uma busca por ela que se dá por meio da exibição de práticas que colocam o corpo em sofrimento, em risco ou na iminência de desfiguração e, tudo isso, como forma de entretenimento. Como vimos, ao assistir esses vídeos, muitos espectadores sugerem, através do recurso de comentários da página, que o *youtuber* realize desafios ainda mais perigosos ou embaraçosos do que aquele que acabara de ver. Assim, desejosos por ver o *youtuber* realizando desafios ainda mais "*Hardcore*", os internautas trazem em suas sugestões cenas em que o risco se mostra de maneira ainda mais explícita.

A forma rizomática com que os desafios surgem na plataforma e se popularizaram em nosso país, não nos deixa claro os lugares de onde eles se originam. Não podemos afirmar, diante disso, que existem criadores pioneiros de um desafio e que todos os outros desafios similares que se seguem são uma continuação direta do primeiro. Por exemplo, ainda que o famoso *youtuber* Everson Zoio tenha filmado o desafio do fogo alcançando milhões de visualizações, não é possível garantir que o mesmo desafio feito pelos rapazes do canal "*Ze_douguinha*" fora inspirado no vídeo de Zoio, afinal, muitos outros *youtubers* famosos do Brasil e de outros lugares do mundo fizeram circular na rede essa mesma prática.

Com isso, os desafios do *youtube* são práticas sem autoria nem origem definidas. Em face desses e de outros limites que as particularidades de nosso objeto, bem como a pesquisa na *Internet* nos colocam, a nossa problematização girou em torno não do ponto de partida, mas dos efeitos que esses conteúdos geram para a sociedade como uma forma de governamentalidade, sobretudo, de crianças e jovens. Esses efeitos, que se traduzem na concretude das estatísticas de casos de mortes e acidentes decorrentes dessas práticas, evidenciam também aspectos invisíveis, mas não menos importantes: a maneira com que esse fenômeno incide nos modos de subjetivação dos sujeitos (jovens) na atualidade.

É nesse momento que nos valemos do conceito de risco trabalhado por Spink (2001;2002;2007;2011) para pensar de que forma podemos falar do risco que se assume em frente à câmera e que se torna conteúdo de entretenimento para muitos internautas. Trata-se de um risco que encontra interseção com a modalidade cunhada pela autora como risco-aventura (2001), que apresenta, em sua essência, a positivação do risco e o desejo por vivenciar a imponderabilidade que dele decorre. Nessa perspectiva, viver é correr riscos e, é através deles, que os sujeitos podem experimentar sensações únicas ao mesmo tempo em que assumem o valorizado papel de quem tem coragem para enfrentar o desconhecido. O mesmo pensamento tem seus reflexos no campo dos investimentos econômicos: quanto maior o risco

da aposta ou do investimento, maiores são os lucros que se podem obter a partir deles. Por outro lado, os esportes radicais se configuram como uma materialização clara do risco-aventura por implicar na busca pelas experiências subjetivas que a prática dessas atividades propicia.

Além de Mary Jane Spink, David Le Breton (2009) nos auxiliou a pensar esses elementos a partir das rupturas nos modos de vida de uma sociedade que desde tempos remotos toma o risco como algo de que se deve proteger. Em função disso, são construídos saberes, instituições, normas e técnicas que visam dirimir a possibilidade da ocorrência dos riscos e de seus efeitos, a exemplo dos estudos acerca de desastres naturais que permitem que algumas populações possam se precaver antes de sua chegada, bem como às providências que se tomam no que tange aos riscos manufaturados que são aqueles que resultam da ação humana e denunciam o desequilíbrio gerado por ela. Nos esportes radicais, os equipamentos de segurança, os termos de ciência e os cursos de preparação são algumas provas tangíveis de um risco que, em muitos casos, colocam a própria vida do seu praticante em jogo. Ainda que a possibilidade de morte ou de outro incidente esteja presente, ela deve ser considerada, conhecida e gerida para que não ocorra.

Com isso, nos deparamos com uma forma de risco nos desafios do *youtube* que agrega algo do risco-aventura, mas também outros elementos que este não abarca. No risco-aventura, a imponderabilidade dos riscos é radicalizada quando os atores dessas práticas imbuídos do desejo de expô-las na *Internet*, assumem perigos cujas dimensões parecem ignorar ou subestimar, realizando-os sem contar com qualquer forma de gestão de riscos ou de supervisão de alguém mais experiente. Ao contrário disso, a exibição dessas práticas na plataforma é muitas vezes recepcionada pela audiência com comentários de incentivo, curtidas e outras formas de interação que servem de estímulo para a produção de novos e mais arriscados desafios, como vimos nos comentários mostrados no capítulo 4.

Uma vez que as práticas realizadas nestas produções servem de entretenimento para um público que pede por mais desafios, o risco presente nessas práticas se atrela ao caráter de espetáculo. Perante a isso, o espetáculo se presentifica na disputa por visibilidades (traduzidas em visualizações), mas, sobretudo, na fala dos protagonistas dos vídeos que analisamos que, em sua maioria, conversam com o público como se estivessem apresentando um programa, explicando o passo-a-passo dos desafios que vão realizar e encerrando seus vídeos pedindo por curtidas e compartilhamentos. Diante de variáveis como idade, grau de instrução, contexto socioeconômico aos quais não temos acesso e a impossibilidade de estabelecer um diálogo com os produtores destes vídeos, resta praticamente impossível

precisar o grau de percepção que eles têm dos riscos que assumem. Todavia, a possibilidade de transformar em espetáculo as cenas de um corpo colocado na iminência ou na garantia de sofrimento e por meio dele obter a aprovação do público em forma de curtidas e compartilhamentos, parece ser algo realmente mobilizador tanto para *youtubers* famosos, que possivelmente já lucraram com a publicação desses conteúdos, como para jovens comuns, que artesanal e despretensiosamente fazem de sua casa palco para a realização destes desafios.

Quando nos deparamos com mensagens que alertam sobre os riscos das práticas que serão mostradas nos vídeos dos desafios, conforme apresentamos no subtópico 5.3, para além da repetição de um discurso que vimos aparecer 20 anos atrás nos episódios do seriado norte americano *Jackass*, podemos dizer que muitos desses *youtubers*, em especial os mais velhos, como os rapazes dos canais "Irmãos Piologo", "Zoio" e "irmãos Rocha" consideram o risco do desafio que estão realizando e colocando em circulação na rede.

Balizando-nos nestes fatos e naquilo que vimos em concreto nos vídeos que formam nosso *corpus*, colocamos em pauta as formas de governamentalidade e os limites (ou a ausência deles) que a liberdade de expressão encontra no ciberespaço. Em razão dessa temática, nos sentimos convocados a falar de infância e juventude neste contexto por se tratar de um público que representa uma importante parcela dos usuários da *Internet* e também são os principais espectadores dos vídeos de desafios. Esses dados são tristemente corroborados pelos casos notificados de mortes e acidentes decorrentes dessas práticas que fazem de crianças e adolescentes suas principais vítimas. Esses fatos nos levam a questionar de quem é a responsabilidade por garantir a proteção de crianças e adolescentes no ciberespaço?

A resposta para essa pergunta não é definitiva, mas o que vemos é que, majoritariamente, recai sobre as famílias e sobre o indivíduo que acessa à *Internet*, seja ele adulto ou criança, a responsabilidade pelos efeitos que o contato com conteúdos danosos pode levar. Em alguns casos, a escola atua como uma outra importante instância que tenta dar conta dessas questões, ao estabelecer diálogos acerca da interação dos mais jovens com o espaço virtual. De todo modo, centra-se no indivíduo e na sua capacidade (ou na ausência dela) de lidar com os perigos que o vasto mundo digital pode ensejar. Daí vemos fortalecer os discursos que falam da *internet* como uma "terra sem lei" - lugar em que a liberdade não encontra limites e que cada usuário deve proteger a si mesmo e buscar, por conta própria, fazer o melhor uso dessa ferramenta.

Em contrapartida, como vimos no capítulo 5, temos o exemplo da classificação indicativa estabelecida pela legislação de vários países de forma a garantir que crianças e adolescentes tenham contato com conteúdos audiovisuais adequados para sua faixa etária.

Ações dessa natureza mostram que a responsabilidade acerca dos conteúdos midiáticos digitais não deve ser direcionada somente para a audiência, pais e escolas, mas partilhada entre diferentes setores.

Desse modo, acreditamos que devem se envolver nesta tarefa, além do Estado e das demais instituições da sociedade, as empresas à frente das plataformas digitais, como o *Google* e, por conseguinte seus colaboradores, os criadores de conteúdos *online*. Nessa perspectiva, devem ser considerados não apenas o teor dos conteúdos aos quais crianças e adolescentes não devem ser expostos, mas devem ser pensadas ações afirmativas no sentido de promover a oferta de conteúdos de qualidade que abranjam o pluralismo necessário para o desenvolvimento da população infanto-juvenil em sua integralidade. Trata-se, com isso, de um compromisso das sociedades da atualidade perante o paradigma de infância preconizado pela Convenção sobre os Direitos da Criança.

A oportunidade de usufruir dos benefícios da *web* é tão real quanto a chance de entrar em contato com conteúdos perniciosos da rede, assim, “sem riscos não há aventura”. Esse tipo de risco que se apresenta no cenário contemporâneo abrange um conjunto plural de experiências intencionais e não intencionais, como um encontro com um estranho que se conhece na internet, exposição a conteúdos de ódio, *cyberbullying*, pedofilia, violência, incitação ao suicídio e à automutilação etc. (DIAS, 2017, p.202).

Há, portanto, uma forma de risco presente nestes dois caminhos, um risco como oportunidade - poder obter algo positivo-, e um risco enquanto um perigo – poder vivenciar algo negativo-. Não obstante, nenhum deles pode ser visto como um resultado garantido. É possível considerar, inclusive, que o uso de uma tecnologia digital não gere efeitos significativos de nenhuma ordem.

Em paralelo a isso, se mostram ainda mais necessárias formas mais efetivas de mediação da família, escola e comunidade com relação ao uso das tecnologias por parte jovens e crianças. Além disso, deve-se promover o desenvolvimento de habilidades e estratégias por parte de seus usuários para lidar com ocorrências inesperadas no mundo virtual. Isso quer dizer que o caminho que se aponta como uma resolução não diz respeito a não utilização destas tecnologias, mas de um uso crítico e, sobretudo, mediado delas.

A mediação é explicada por Dias (2017) ao utilizar as palavras de Simões (2012): “podemos conceber a mediação, em termos gerais, como qualquer prática que direta ou indiretamente procure exercer algum tipo de influência sobre o modo como os outros se relacionam com um meio de comunicação específico.” (SIMOES, 2012, p. 121 apud. DIAS, 2017, p. 202). Para a autora, os mediadores têm papel formador e atuam como na influência

mediadora de sujeitos. Esse pensamento coaduna com a ideia que situa crianças e jovens em um processo de formação e, em razão disso, contam com agentes sociais na contribuição de sua construção enquanto seres com senso de ética, justiça, cidadania, comunidade etc.

Afinal, estamos falando de:

[...]sujeitos agenciados pela virtualidade, coexistindo nas relações que estabelecem por meio das redes sociais nas quais se associam, os adolescentes lidam com as multiplicidades propostas por esse espaço virtual, estabelecendo contato com pessoas, culturas e histórias que atravessam a produção de sua subjetividade. Uma subjetividade que se coloca como móvel, desterritorializada, atravessada por modos de existência afirmativos, por cruzamentos, que não a deixam ser capturada pela forma, mas por singularidades e intensidades que se constituem nesse processo mediado pelos sentidos e significados que atribuem ao seu mundo, a partir da relação que estabelecem com o meio – real e virtual – e consigo mesmo (DIAS, 2017, p. 209-210).

Com isso, nos afastamos de uma concepção polarizada acerca dos usos das novas tecnologias, ao considerar que, ocupar o território virtual implica não só em poder estar em contato com riscos e danos potenciais, mas também na possibilidade de usufruí-lo de forma saudável e, assim, aproveitar as oportunidades que ele propicia. Para isso, é determinante que as pessoas, em especial, jovens e crianças, estejam preparados e desenvolvam habilidades para lidar com as situações negativas com que podem se deparar no ciberespaço.

Esse conhecimento, que se configura como uma forma de letramento digital, permite que as pessoas diminuam os prejuízos decorrentes de situações negativas que podem ocorrer na *Internet*, como exposição à conteúdos de violência, pornografia, *cyberbullying*, aos quais adicionamos os desafios perigosos do *youtube* etc. Para isso, conhecer meios para se fazer denúncias *online* de mensagens ofensivas, bem como estratégias de restrição de conteúdos impróprios para menores e recursos de privacidade de perfis de redes sociais são algumas das lições de que versam essa espécie de “formação digital”.

Por fim, destacamos que a maneira que optamos por capturar e falar de nosso objeto de pesquisa não se pautou em um método já estabelecido para análise deste tipo de material. Ainda que tomássemos como norte aquilo que nos ensinam as produções de autores que discutem as novas tecnologias em sua interface com os modos de subjetivação (FISCHER, 2002; HALL, 2006; MIRANDA, 2015), não nos foi possível extrair daí uma metodologia, pré-existente, como uma cartilha a ser seguida, que pudesse dar conta dos objetivos de nossa pesquisa em sua especificidade.

É por essa razão que nos lançamos no desafio de constituir um método de análise artesanal e sob medida para o que nos propusemos a pesquisar. Essa decisão não se justifica

pelos limites que porventura tenhamos encontrado nas ferramentas teórico-metodológicas utilizadas pelos autores que fazem parte do rol bibliográfico do nosso trabalho, mas diz de uma escolha, e também de um *risco* que assumimos, de pesquisar um fenômeno da cultura contemporânea que ainda se encontra em fluxo e em plena transformação e do *desafio* de articulá-lo com saberes plurais que não só a Psicologia⁴⁹ (mas também sem dela se afastar) e, assim, desbravar um território novo e cheio de incertezas.

⁴⁹ Dentre todos os objetivos elencados nesta dissertação, há um que, apesar de não se encontrar explicitamente no texto, não deve ser ignorado nem subestimado: servir de matéria-prima para reflexões e transformações positivas para a atuação de psicólogos e psicólogas. Trata-se, ao nosso ver, de um objetivo tácito, porém ético que atravessa (ou deveria atravessar), ainda que de modo distinto, as produções acadêmicas oriundas do campo da Psicologia.

8 REFERÊNCIAS

ANDI. Regulação de mídia e direitos das crianças e adolescentes: uma análise do marco legal de 14 países latino-americanos, sob a perspectiva da promoção e proteção / coordenado por Veet Vivarta. - Brasília, DF, 2010.

ANTUNES, Elton; GUTMANN, Juliana Freire; MAIA, Jussara Peixoto. No tempo do Zoio: matrizes midiáticas, temporalidades e YouTube. *Revista Contracampo*, v. 37, n. 3., 2019.

ARDÈVOL, Elisenda; MÁRQUEZ, Israel. El youtuber como celebridad mediática: entre la autenticidad y el mercado. *Rizoma*, Santa Cruz do Sul, v. 5, n. 2, p. 72-87, jan. 2018.

AVERY, A.; RAE, L. ; SUMMITT, J. ; KAHN, S. The Fire challenge: A case report and analysis of self-inflicted flame injury posted on social media. *J Burn Care Res*, v. 37, n. 2, p.161-165, 2010.

BECK, U. *Risk society: Towards a new modernity*. London: Sage, 1992.

BRASIL, Marcia Paterman. O riso do lagarto: uma leitura da representação do realismo grotesco em Jackass, 2004. Disponível em: <<http://www.portcom.intercom.org.br/pdfs/157320543614079757482168246499819579213.pdf>> Acesso em: 15/03/2020.

BRASIL. Ministério da Saúde. Secretaria de Atenção à Saúde. Área de Saúde do Adolescente e do Jovem. Marco legal: saúde, um direito de adolescentes. Brasília: Ministério da Saúde, 2007.

BRASIL. Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017. Disponível em: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2016_livro_eletronico.pdf Acesso em: 10.out.2018.

BRASIL. Presidência da República: subchefia para Assuntos Jurídicos. Lei no 12.527. Presidência da República: Brasília, 18 nov. 2011. Disponível em: http://www.planalto.gov.br/ccivil_03/_ato2011-2014/2011/lei/112527.htm Acesso em: 30 set. 2018.

BRUNO, F. Máquinas de ver, Modos de ser – Vigilância, tecnologia e subjetividade. Porto Alegre, Sulina, 2013.

BUCCI, Eugênio; KEHL, Maria Rita. Deve o Estado classificar indicativamente o entretenimento a que o público tem acesso? In: Cláudia Maria de Freitas Chagas; José Eduardo Elias Romão; Sayonara Leal. (Org.). Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas. 1a.ed.Brasília-DF: Secretaria Nacional de Justiça, p. 129-138, 2006.

CANDIOTTO. A governamentalidade em Foucault: da analítica do poder à ética da subjetivação. *O Que Nos Faz Pensar?*, n. 31, fev. 2012.

CARDOSO, I. A. R. Foucault e a noção de acontecimento. *Tempo Social; Rev. Sociol. USP*,

S. Paulo, 7(1-2), p. 53-66, 1995.

CUNHA, J. YouTube: A tevê dos seus filhos. **Claudia**, 666, 118-121, 2017. Disponível em <<http://claudia.abril.com.br/sua-vida/youtube-como-e-a-tv-que-seus-filhos-assistem/>> Acesso em 12 dezembro, 2018.

DEFENDERFER, E.; AUSTIN, J.; DAVIES, W. The Choking Game on YouTube An Update. **Glob Pediatr Health**, v. 3, p. 1-6. 2016.

DIAS, V. C. Tic Kids Online: Radiografando riscos e oportunidades no uso da internet por jovens brasileiros. In N. L. Lima, M. Stengel, & V. C. Dias (Orgs.), *Juventude e virtualidade: diálogos interdisciplinares* (p. 197-212). Belo Horizonte: Editora Artesã, 2017.

DUARTE, Larissa C.; ROHDEN, Fabiola. Entre o obsceno e o científico: pornografia, sexologia e a materialidade do sexo. **Rev. Estud. Fem.**, Florianópolis, v. 24, n. 3, p. 715-737, 2016.

ESTEVAM, Vanessa; MARÔPO, Lídia S.; SAMPAIO, Inês S. V. MC Melody e MC Brinquedo: infância e gênero nas narrativas dos funkeiros mirins no YouTube, v. 1 p. 133-150, 2019.

HALL, S. A identidade cultural na pós-modernidade. 11. ed. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guaraciara Lopes Louro. Rio de Janeiro: DP&A, 2006.

HAN, Byung-Chul. *A sociedade da transparência*. Rio de Janeiro, Editora Vozes, 2016.

FÉLIX, C. Youtubers: entre la estrategia profesional y la calidad de los contenidos. Revista Zócalo. Cidade do México, 25 maio, 2016. Disponível em: <<https://www.revistazocalo.com.mx/archivo/45-zocalo/10273-youtubers-entre-la-estrategia-profesional-y-la-calidad-de-los-contenidos.html>> Acesso em: 15/02/2020.

FISCHER, Rosa Maria Bueno. Foucault e a análise do discurso em educação. **Cadernos de pesquisa. São Paulo. N. 114 (nov. 2001), p. 197-223**, 2001.

FISCHER, R.M.B. O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. *Educação & Pesquisa*, São Paulo, v. 28, n. 1, p. 151-162, 2002.

Foucault, M. *História da Loucura na Idade Clássica*. São Paulo: Perspectiva, 1978.

FOUCAULT, Michel. *História da sexualidade 1: A vontade de saber*. 3. ed. Rio de Janeiro: Graal, 1980.

FOUCAULT, M. O que é o Iluminismo. In: ESCOBAR, Carlos Henrique (org.). *Michel Foucault (1926- 1984) - o Dossier - últimas entrevistas*. Rio de Janeiro, Livraria Taurus Editora. Curso inédito de Michel Foucault no Collège de France, 1983. Transcrição de Katharina Von Bülow. Dossier Michel Foucault. Publicado originalmente no Magazine Littéraire, 207, 1984.

FOUCAULT, M. *Segurança, Território e População*. São Paulo: Martins Fontes, 2008.

FOUCAULT, M. *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2010.

FOUCAULT, M. *A arqueologia do saber*. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, M. *A ordem do discurso*. Loyola, São Paulo, Brasil, 1996.

GONÇALVES, J. F. G. Foucault, a descontinuidade histórica e a crítica da origem. *Revista Aulas*, Campinas, n. 3, p. 1-21, 2007. Disponível em: <<http://www.unicamp.br/~aulas/07.htm>>. Acesso em 26/02/2020.

GUILHERI, J.; ANDRONIKOF, A.; YAZIGI, L.. “Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia’. *Ciência. saúde coletiva*, Rio de Janeiro, v. 22, n. 3, p. 867-878, 2017.

GRANT-ALFIERI, A.; SCHAECHTER, J.; LIPSHULTZ, S. Ingesting and Aspirating Dry Cinnamon by Children and Adolescents: The “Cinnamon Challenge”. *Pediatrics*, v. 131, n. 5, p. 833-835, 2013.

JENKINS, H. *Cultura da convergência*. São Paulo. Aleph, 2009.

JÚNIOR, Alcides de Sousa Coelho. O homem pós-moderno e a metodologia de foucault. *Revista Eletrônica de Filosofia*, v. 1, n. 1, p. 137-157, 2017.

KIM, J. The institutionalization of YouTube: From user-generated content to professionally generated content. *Media, Culture & Society*, vol. 34, no. 1, p. 53–67, 2012.

KLEINA, N. Bird Box Challenge: novo desafio faz fãs do filme andarem de olhos vendados. *Tecmundo*, São Paulo, 19 jan. 2019. Disponível em: <<https://www.tecmundo.com.br/cultura-geek/137567-bird-box-challenge-novo-desafio-fas-filme-andarem-olhos-vendados.htm>> Acesso em 12 de junho de 2019.

LE BRETON, D. *Conduas de risco: dos jogos de morte ao jogo de viver*. Campinas, SP: Autores Associados, 2009.

LEMONS, F. C. S.; CARDOSO JUNIOR, H. R.. A genealogia em Foucault: uma trajetória. *Psicol. Soc.*, Florianópolis, v. 21, n. 3, p. 353-357, 2009.

LÉVY, P. *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34, 1999.

LUZ, M. T. Risco, perigo e aventura na sociedade da (in) segurança: breve comentário. *Cadernos de Saúde Pública*, 17(6), 1289-1291, 2001.

MACHLIS, G. E. ; ROSA, E. A. Desired risk: Broadening the social amplification risk framework. *Risk Analysis*, v. 10, p. 161-68, 1990.

MANSANO, Sônia R.V. Sujeito, subjetividade e modos de subjetivação na contemporaneidade. *Rev Psicol UNESP*. v. 8, n. 2, p. 110-117, 2009.

MARÔPO, Lídia S. ; SAMPAIO, Inês S. V. ; PEREIRA, Nut . Meninas no YouTube: participação, celebração e cultura do consumo. *Estudos em Comunicação*, v. 1, n. 26, p. 175-195, 2018.

MARTIN, Mariló Garcia. A trágica história dos ‘idiotas’ de ‘Jackass’ 2016 Disponível em: <https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/25/cultura/1461598544_836358.html>

MARTINS, João Paulo. Menino tenta reproduzir desafio do YouTube e tem 40% do corpo queimado. 2017. Disponível em: <<https://www.revistaencontro.com.br/canal/atualidades/2017/02/menino-tenta-reproduzir-desafio-do-youtube-e-tem-40-do-corpo-queimado.html>> Acesso em: 28/03/2020.

MCNEILL, Keryn. Violence on Television: Forming the Jackass. In: Project report STS390, “Media, war and peace” Spring session, Science, Technology & Society University of Wollongong, p. 1-13, 2004. Disponível em: <https://www.bmartin.cc/classes/STS390_04topessays/Keryn_McNeill.pdf> Acesso em: 20/03/2020.

MÉA, C. P. D., BIFFE, E. M., FERREIRA, V. R. T. Padrão de uso da internet por adolescentes e sua relação com sintomas depressivos e de ansiedade. *Psicologia Revista*, v. 25, n. 2, p. 243-264, 2016.

MEDRADO, Benedito. Textos em cena: a mídia como prática discursiva. *Práticas discursivas e produção de sentidos no cotidiano: aproximações teóricas e metodológicas*, v. 2, p. 243-271, 2000.

MÉLLO, R. P. **Em metodologias tenso ativas, pesquisam-se agregados em redes heterogêneas.** In: LANG, Charles Elias; BERNARDES, Jefferson de Souza; RIBEIRO, Maria Auxiliadora; ZANOTTI, Susane Vasconcelos (org.). *Metodologias: pesquisa em saúde, clínica e práticas psicológicas*. Maceió: Edufal, p.35-59, 2015.

MENEGON, E. Imagens e narrativas midiáticas: análise dos vídeos do YouTube. Marília, SP. Dissertação de mestrado. Universidade Estadual Paulista Júlio de Mesquita Filho, 152p, 2013.

MEYROWITZ, Joshua. "Understandings of media." ETC.: A Review of General Semantics, vol. 56, no. 1, p. 44-52. Gale Academic OneFile, 1999.

MIRANDA, Luciana Lobo. **Subjetividade: a (des)construção de um conceito.** In: SOUZA, Solange Jobim e (orgs.). *Subjetividade em questão: a infância como crítica da cultura*. Rio de Janeiro: 7 Letras, 2000.

MIRANDA, L. L. Educação e Mídia: O que a Psicologia social tem a ver com isso? In: *A Psicologia Social e os atuais desafios ético-políticos no Brasil [Recurso eletrônico online]*/organizadores: Aluísio Ferreira de Lima, Deborah Cristina Antunes e Marcelo Aguilar Calegare. – Porto Alegre: ABRAPSO, p. 36-50, 2015.

NOGUEIRA, Conceição. Análise(s) do discurso: diferentes concepções na prática de pesquisa em psicologia social. **Psic.: Teor. e Pesq.**, Brasília, v. 24, n. 2, p. 235-242, 2008.

PAULON, S. M. A análise de implicação como ferramenta na pesquisa-intervenção. **Revista Psicologia & sociedade**, v. 17, n. 3, 2005.

PONTE, C. Crescendo entre culturas digitais nas últimas décadas. In N. L. Lima, M. Stengel, & V. C. Dias (Orgs.), *Juventude e virtualidade: diálogos interdisciplinares* (pp. 33-45). Belo Horizonte: Editora Artesã, 2016.

ROLNIK, S. **A vida na berlinda: Como a mídia aterroriza com o jogo entre subjetividade-lixo e subjetividade-luxo**. São Paulo: Revista Trópico, 2007.

ROMANO, H. Conduites dangereuses et « jeux » dangereux à l'école. **La psychiatrie de l'enfant**, v. 52, n.1, p. 247-263, 2009.

RODRIGUES, Janaína. **Escolas de Mogi apostam no diálogo para combater 'desafio quebra-crânio' e garantir segurança entre estudantes**. <https://g1.globo.com/sp/mogi-das-cruzes-suzano/noticia/2020/02/18/escolas-de-mogi-apostam-no-dialogo-para-combater-desafio-quebra-cranio-e-garantir-seguranca-entre-estudantes.ghtml>

SAMPAIO, Inês S. V.. Classificação Indicativa na TV:são adequados os nossos critérios?. In: Cláudia Maria de Freitas Chagas; José Eduardo Elias Romão; Sayonara Leal. (Org.). *Classificação Indicativa no Brasil: desafios e perspectivas*. 1a.ed.Brasília-DF: Secretaria Nacional de Justiça, 2006, v. 1, p. 139-156.

SHIRKY, Clay. *A cultura da participação: criatividade e generosidade no mundo conectado*. Rio De Janeiro. Zahar, 2011.

SIBILIA, Paula. **O show do eu: a intimidade como espetáculo**. Rio de Janeiro: Nova Fronteira, 2008.

SPINK, M. J. Trópicos do discurso sobre risco: risco-aventura como metáfora na modernidade tardia. *Cad. Saúde Pública*, Rio de Janeiro, v. 17, n. 6, p. 1277-1311, 2001.

SPINK, Mary Jane P., MENEGON, Vera M., BERNARDES, Jeferson S.; COELHO, A.E.L. [The Language of Risk in Psychology: A Social Constructionist Analysis of a Psychological Database](#). **Revista Interamericana de Psicología/Interamerican Journal of Psychology**, V. 41, n. 2, p. 151-160, 2007.

SPINK, M. J. **Linguagem e Produção de Sentidos no Cotidiano**. Livro eletrônico. Biblioteca Virtual de Ciências Humanas do Centro Edelstein de Pesquisas Sociais, 2011.

SPINK, Mary Jane P., Medrado, Benedito. & Mello, Ricardo P. [Perigo, Probabilidade e Oportunidade: A Linguagem dos Riscos na Mídia](#). **Psicologia: Reflexão e Crítica**, v. 15, n.1, p. 151-164, 2002.

SPINK, Mary Jane. [Aventura, Liberdade, Desafios, Emoção: os tons do apelo ao consumo do risco-aventura](#). **Revista de Ciências Sociais**, n. 37, p. 45-65, 2012.

STENGEL, M; MINEIRO, E. Laços fortes ou Fracos? Os adolescentes e os laços nas redes sociais. In N. L. Lima, M. Stengel, & V. C. Dias (Orgs.), *Juventude e virtualidade: diálogos*

interdisciplinares (pp. 33-45). Belo Horizonte: Editora Artesã, 2017.

SWEENEY, Robert W. "This Performance art is for the Birds:" Jackass, 'Extreme' Sports, and the De (con) struction of Gender. *Studies in Art Education*, v. 49, n. 2, p. 136-146, 2008.

TOMAZ, R. As redes sociais digitais e como campo de pesquisa da infância e o caso das youtubers mirins. IN BRASIL. Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil, 2017. Disponível em: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2016_livro_eletronico.pdf Acesso em: 10.out.2018.

WILLIAMS, Linda. *Hard Core: Power, Pleasure and the 'Frenzy of the Visible'*. Berkeley and Los Angeles, California: University of California Press, 1989.

WILLIS, S. Hardcore: subculture American style. *Critical Inquiry*, n. 19, p. 365–383, 1993.

