



RISCO-ESPETÁCULO: NOVAS MODALIDADES DO RISCO NA ERA DIGITAL

RISK-SPECTACLE: NEW MODALITIES OF RISK IN DIGITAL ERA

Luisa Maria Freire Miranda¹
Luciana Lobo Miranda²

Resumo

Este artigo tem como finalidade discutir o engendramento do risco-espetáculo enquanto uma nova modalidade de risco e também como vetor de subjetivação na contemporaneidade. Neste sentido, o risco-espetáculo se configura como uma leitura possível acerca de um fenômeno da era digital que tem alcançado enorme popularidade entre o público infanto-juvenil: os desafios do youtube. Muitos desafios se popularizaram ao serem publicados por famosos youtubers, as celebridades da Internet. Como consequência, jovens e crianças passam a reproduzir tais práticas em suas casas. Apesar do caráter lúdico e aparentemente seguro, alguns desafios do youtube implicam em risco à saúde e à vida, sendo enquadrados no rol das brincadeiras perigosas. Estas práticas de risco se desenrolam, na maior parte das vezes, alheias à tutela e à supervisão da família. Isto nos leva a interrogar que modos de governamentalidade operam no ambiente virtual, de forma a gerir condutas que incidem no mundo concreto e que modos de subjetivação estão sendo produzidos a partir destas práticas.

Palavras-chave: Risco-espetáculo; desafios do Youtube; brincadeiras Perigosas; governamentalidade.

Abstract

This article aims to discuss the engendering of risk-spectacle as a new modality of risk and also as a subjectivation vector in contemporary times. In this sense, the risk-spectacle is configured as a possible reading about a phenomenon of the digital age that has reached enormous popularity among the children and youth public: the YouTube challenges. Many challenges become popular when published by famous youtubers, the Internet celebrities. As a result, young people begin to replicate such practices in their homes. Despite the playful and seemingly safe character, some youtube challenges imply a risk to health and life, being framed in the roll of dangerous games. These risk-taking practices occur, most of the time, without the supervision of the family. This leads us to question which kinds of governmentality operate in the virtual environment, in order to manage conducts that affect the concrete world and which modes of subjectivation are being produced from these practices.

Keywords: Risk-spectacle; Youtube Challenges; Dangerous Games; Governmentality.

¹ Psicóloga graduada pela Universidade Federal do Ceará, especialista em Neuropsicologia pela Unichristus e estudante do curso de mestrado em Psicologia na linha Sujeito e Cultura na Sociedade Contemporânea pela Universidade Federal do Ceará. E-mail: luisafreire@gmail.com. Endereço para correspondência: Av. da Universidade, 2762, Benfica - CEP: 60.020-180 – Fortaleza/CE, Brasil. Área 2 do Centro de Humanidades - Bloco Didático Prof. Ícaro de Sousa Moreira. Telefone: (85) 3366-7723 / 3366-7722. ORCID: <https://orcid.org/0000-0001-6371-2513>.

² Doutora em Psicologia pela PUC-RJ, com estágio doutoral no Programa de Ciência da Educação em Paris 8, França; estágio pós-doutoral no Programa de Psicologia Social Crítica e Personalidade pela City University of New York (CUNY), EUA. Professora Associada do Programa de Pós-graduação em Psicologia da Universidade Federal do Ceará (UFC), Brasil. Membro do Laboratório em Psicologia, Subjetividade e Sociedade (LAPSUS). Pesquisadora CNPq. E-mail: lobo.lu@uol.com.br. ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-7838-8098>.

INTRODUÇÃO

Nos últimos anos, os desafios do *youtube* têm se mostrado uma prática cada vez mais difundida entre jovens e crianças. Os *youtube challenges* podem ser descritos como vídeos publicados no *youtube* que exibem a realização de um desafio, ou seja, uma espécie de brincadeira em que há o intuito de mostrar diante da câmera que se sabe fazer algo. Dentre a grande variedade de desafios disponíveis na plataforma do *youtube* para esta plateia ilimitada formada pelos usuários da *Internet*, estão aqueles que envolvem brincadeiras perigosas¹, isto é, podem ocasionar sérios riscos à saúde e à vida de quem os realiza. A despeito do risco implicado, os vídeos que exibem desafios perigosos são diariamente produzidos e publicados na *Internet*. Com isso em vista, o presente artigo procura problematizar o engendramento de uma nova modalidade de risco que se materializa neste tipo de *youtube challenges*, o risco-espetáculo, que se populariza cada vez mais entre o público infanto-juvenil.

Como forma de contextualizar tal discussão, serão resgatados alguns elementos que nos ajudam a pensar as mudanças ocorridas no âmbito da experiência subjetiva decorrentes do surgimento das mídias digitais e do desenvolvimento de dispositivos eletrônicos e *gadgets* miniaturizados que viabilizam o acesso cada vez mais sem restrições ao mundo virtual. É partindo deste raciocínio que afirmamos que o contínuo avanço das novas tecnologias da informação e da comunicação (TICs) tem gerado profundas transformações na sociedade e, é no bojo delas, que o ciberespaço - “espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e da memória dos computadores” (Lévy, 1999) - se apresenta como *locus* de desdobramento de novas formas de ser, pensar, se expressar e agir no mundo (Stengel & Mineiro, 2017).

Antes mesmo do advento da era digital, as mídias, como a televisão, o cinema e o rádio, já eram consideradas lugar privilegiado de produção de sentidos na sociedade. Segundo Fischer (2002), além de entreter e informar, elas educavam as pessoas, ensinando-lhes modos de ser e estar no mundo, atuando, diante disso, como um dispositivo pedagógico” de seu tempo (Fischer, 2002, p. 158). Isto é, desde a comunicação do tipo *broadcasting* afirma-se que as mídias não produzem apenas imagens, mas significações e saberes 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. Décadas depois, na virada do século, a utilização da *Internet* tomou novos rumos impulsionada pelo desenvolvimento de tecnologias de banda larga e internet sem fio, bem como pela multiplicação dos dispositivos portáteis e multifuncionais, combinada à criação de plataformas colaborativas - *wikipedia* (2001); *myspace* (2003); *facebook* (2004) *youtube* (2005). Como consequência disso, houve a expansão e a diversificação dos recursos da *internet*, a participação cada vez maior dos usuários na criação de conteúdos *online* e o exponencial crescimento de informações circulantes em meio virtual (Ponte, 2017). 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 vêm se configurando como um importante vetor de subjetivação na atualidade ao passo que os meios de comunicação de massa deixam, gradativamente, de ser os principais dispositivos a desempenharem essa função (Sibilia, 2008).

Ao articular subjetividade e uso de novas tecnologias, consideramos que a subjetividade, ao contrário de uma visão essencialista do sujeito, apresenta um caráter de fluidez, mutabilidade e é algo que se (re)desenha a todo instante na relação consigo, com o mundo e com os elementos da cultura, assim como com as mídias digitais - tão presentes no cotidiano das pessoas nos tempos atuais. A subjetividade é, portanto, constantemente atravessada pelos acontecimentos sociais, históricos e culturais, apresentando, a todo momento, diferentes configurações

(Miranda, 2015). É neste contexto de transformações no âmbito das possibilidades de interação e experiência subjetiva decorrentes do uso das tecnologias virtuais que se pode perceber uma crescente incitação à produção de conteúdos *online* que publicizam, em muitos casos, a vida dos sujeitos. Em outras palavras, a exposição de si e dos meandros da vida privada têm se tornado um indiscutível signo do momento presente, delineando, a partir disso, os modos pelos quais as pessoas têm lançado mão dos recursos eletrônicos na atualidade. Concebe-se, dessa forma, a sociedade do espetáculo que carrega como insígnias a hiperexposição e o borramento das fronteiras entre público e privado (Sibilia, 2008).

Nesse sentido, Han (2017) também se propõe a interrogar a atualidade e as complexas transformações sociais que se dão 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, fazendo desaparecer, destarte, o 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 ideia cada vez mais presente em diversos campos da sociedade que preconiza que tudo deve ser posto à mostra, devendo se tornar transparente para ser considerado bom e verdadeiro.

Diante desta racionalidade de hipervisibilidade cuja *Internet* se faz palco, o público infanto-juvenil se apresenta, inegavelmente, como uma importante plateia, sendo considerado um dos principais produtores e consumidores dos mais diversos conteúdos que são lançados à rede mundial de computadores. Isto 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 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 (Tomaz, 2017).

Nas palavras de Márquez e Ardévol (2018), um *youtuber* “seria en específico la persona que ha conseguido hacer de YouTube un medio para ganarse la vida, y en algunos casos, su verdadera profesión.” (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 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 (Márquez & Ardévol, 2018).

Nos últimos cinco anos, tem sido vista nesta plataforma a popularização de vídeos cunhados como “desafios do *youtube*” ou sua versão em inglês “*youtube challenges*”. Entretanto, alguns sítios estrangeiros afirmam que este

tipo de conteúdo começou a circular na *Internet* há mais de dez anos, por volta de 2005. Um deles² cita o desafio da camisinha como sendo um dos primeiros a serem publicados na plataforma, já outro relembra as primeiras filmagens feitas do ato de ingerir uma colher cheia de canela em pó sem ajuda de líquido (desafio da canela)³. Estes conteúdos possuem grande semelhança com o que era retratado no programa norte-americano *Jackass*⁴ veiculado por canal de televisão fechada, a *MTV*, há quase 20 anos. Entretanto, a inspiração mais direta na produção destes vídeos vem de canais de *youtubers* de diferentes nacionalidades que se dedicam a realizar e filmar esse tipo de “brincadeira”. No Brasil, há os bastante populares La Fenix⁵, canal criado por dois rapazes, e Everson Zoio⁶, que sozinho comanda seu próprio canal e realiza os desafios do *youtube*. Os vídeos que mostram a realização de tais práticas podem ser encontrados sem qualquer tipo de impedimento ou forma de moderação do sítio ou de entidades de fiscalização deste tipo de conteúdo. Isto quer dizer que crianças e jovens acessam livremente estes conteúdos e, muitas vezes, reproduzem em casa ou na escola aquilo que assistiram. Ou seja, após assistirem ao vídeo do desafio, muitas crianças e adolescentes decidem repetir a prática frente às câmeras com o objetivo de a publicarem na *Internet* e, com isso, deixarem de ser plateia para se tornarem protagonistas dessas produções, gerando, com isso, um ciclo contínuo de produção e reprodução destas práticas.

Como forma de discutir tal fenômeno, partimos de um *ethos* de desnaturalização dos acontecimentos e lançamos mão de um breve resgate histórico a respeito dos conceitos de risco e das transformações deste termo ao longo dos anos (Spink, 2001; Spink, Medrado, Benedito & Mello, 2002; Spink, Menegon, Mincoff, Bernardes & Coelho 2007; Spink, 2011; Spink 2012; Bruno, 2013). Posteriormente, dois vídeos que retratam o mesmo tipo de desafio do *youtube* serão descritos a seguir no sentido de ilustrar como as brincadeiras perigosas têm se difundido entre jovens e crianças nos dias atuais por meio das mídias digitais. Interrogamos, com isso, o surgimento desta nova sensibilidade de risco que se instaura sob a lógica de hipereposição e de hipervisibilidade de si, que reivindica novos modos de governamentalidade e que convoca, a todo instante, o olhar de uma plateia infinita que se encontra do outro lado da tela (dos celulares, dos computadores e não apenas dos televisores). E, é partindo deste pensamento, que o artigo em tela busca problematizar de que forma o risco incorpora, dentre outros elementos, o caráter de espetáculo, uma vez que a prática do desafio cumpre seu papel quando se torna visível a inúmeros olhares ao ser publicada *online* para uma ilimitada audiência. Sabe-se que as brincadeiras perigosas não são inauguradas com o surgimento da era digital, mas a sua propagação e diversificação, indubitavelmente, tomam novos contornos a partir dela. Pois, se antes estas brincadeiras eram transmitidas por jovens a seus pares através de um espaço de convivência em comum, como a rua e a escola, hoje, essa difusão se mostra capilarizada e acessível a milhões de espectadores através dos *youtube challenges*.

Buscamos elaborar, portanto, uma reflexão a respeito das linhas (in)visíveis produtoras de subjetividades que fazem com que a espetacularização destas práticas assumam centralidade na lógica de sua realização, ou seja, não basta fazer de forma privada, é preciso mostrar, expor o que foi feito. Consideramos ser de grande relevo o empreendimento de mapear para então dialogar acerca do risco-espetáculo, que se apresenta como um importante acontecimento da contemporaneidade: produtor de novos modos de subjetivação, agenciador de múltiplas práticas discursivas e não discursivas, sendo, conjuntamente, causa e efeito de novos mecanismos de governamentalidade.

O RISCO SE TORNA ESPETÁCULO: UMA CÂMERA NA MÃO E A OUTRA NO FORMIGUEIRO

No dia 26 de março de 2009, o *youtuber* Everson Zoio 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 atuais⁷ 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 a todo instante -, este vídeo tem como mote principal a exibição do primeiro desafio realizado pelo *youtuber* brasileiro. Os primeiros momentos deste vídeo exibem uma conversa que Zoio tem com seu público, na qual explica o novo “quadro” que, naquele momento, estreia em seu canal: os desafios. A partir disso, ele pede a seus expectadores - usuários desta rede - que lhes enviem mensagens, sugerindo desafios que desejam assistir em seus próximos vídeos. O *youtuber* então explica que escolherá dentre as propostas enviadas qual o desafio a ser realizado frente à câmera para que, junto a esta plateia, veja a que resultados se pode chegar com experiências feitas, na maior parte das vezes, com seu próprio corpo.

Por interagir com seu público já há algum tempo, afinal se trata de um famoso *youtuber* brasileiro, Zoio recebe uma grande quantidade de desafios por meio de mensagens *online*, que vão dos mais arriscados - como atear fogo em seu corpo⁸ -, aos mais aparentemente “inofensivos”, como gravar um passo de dança. Com isso, ainda que caiba a ele definir, dentre as sugestões que recebe, os desafios a serem gravados, é seu público que comanda o espetáculo. A produção do vídeo “Colocando a mão no formigueiro #desafio 1” segue, portanto, a seguinte lógica: o *youtuber* anuncia o desafio proposto por um usuário.

O desafio que dá nome ao vídeo se desenrola nos três primeiros minutos apesar de a filmagem durar pouco mais de dez minutos. No início, o cenário escolhido para sua realização é mostrado: um imenso matagal em um bairro na cidade de origem, como explica o próprio *youtuber*. Enquanto seu irmão mais novo o ajuda com a filmagem, Everson interage a todo instante com a câmera/a plateia, andando pelo terreno em busca do formigueiro. Antes de colocar sua mão sobre o chão de terra cheio de formigas, ele se questiona em voz alta a razão de estar fazendo aquilo como se, ao passo que parecesse resignado por já ter assumido os riscos da “brincadeira”, também se mostrasse desconfortável com a certeza de ter a dor das picadas como resultado da empreitada. Sem embargo, tal questionamento é rapidamente interrompido por uma fala que mostra sua preocupação com o foco da câmera, se ela conseguirá captar com nitidez as formigas subindo em seu braço. Zoio coloca, então, sua mão sobre a terra, enquanto seu irmão o filma. Ele a deixa parada sobre o formigueiro em torno de 20 segundos quando apela para que seu irmão capte tudo com a câmera. Após retirar sua mão dali e afugentar com tapinhas as formigas que ainda circulam em seu braço, o *youtuber* mostra o resultado do primeiro e do mais assistido desafio por ele executado: mão e braço inchados parecendo o que ele chama de “choquito” - uma referência a um chocolate que apresenta uma porção de bolinhas em toda sua superfície.

A quantidade de visualizações de um vídeo no *youtube* é considerada um marcador de popularidade e sucesso na plataforma. Com isso, vídeos muito assistidos se tornam espaços amplamente utilizados para fins publicitários o que, irremediavelmente, leva a uma lógica de monetarização de tais publicações. Em outras palavras, um grande número de visualizações gera receita ao produtor do vídeo que tem propagandas acopladas às suas publicações e que além de ganhar dinheiro, se torna conhecido, passando a fazer parte do rol de celebridades do *youtube*: os *youtubers*.

Ao colocarmos no buscador do *youtube* a frase que dá título ao vídeo de Zoio “Colocando a mão no formigueiro desafio” e então utilizarmos a ferramenta “filtro” de modo a organizar a lista dos resultados a partir de critérios de popularidade, que é a quantidade de visualizações, teremos como resultado, em primeiro lugar, o vídeo de Zoio, com o maior número de visualizações, seguidos de vários outros vídeos menos assistidos, isto é, menos populares que o do *youtuber*. São vídeos que, apesar de exibirem o mesmo desafio e levarem nome semelhante, alcançam ínfimas visualizações ou mesmo nenhuma e são, em geral, feitos por jovens, adolescentes e crianças - em sua maioria pessoas comuns, não famosas - e de modo bastante artesanal. Nesta longa lista de vídeos que possuem título similar ao de Zoio, o vídeo que se encontra no outro extremo da lista foi assistido pouco menos de 20 vezes pelos usuários do *youtube*. Trata-se de um vídeo caseiro que exibe a execução do mesmo desafio estreado por Zoio em seu canal agora realizado por dois garotos na faixa dos dez anos de idade⁹.

Com o título um pouco diverso do vídeo do *youtuber*, o garoto criador do “canal invicta” disponibilizou sua produção cunhada de “desafio bota a mão no formigueiro” na plataforma do *youtube* no dia 10 de fevereiro de 2019. A filmagem que tem duração de 1 minuto e 11 segundos mostra, logo em sua primeira cena, o garoto agachado em frente ao formigueiro, em um local que parece ser o quintal de sua casa, enquanto outro garoto o filma. Ele inicia o vídeo fazendo um pedido direto ao público: ele quer “Likes” ou “curtidas” (seu correspondente em português), que é quando o público manifesta aprovação ao conteúdo assistido clicando em um botão. O menino coloca a mão sobre a terra e inicia uma contagem em voz alta - ao modo de Zoio - enquanto as formigas circulam em sua mão. Nesse momento, o menino que faz o papel de cinegrafista aproxima a câmera do braço do colega e incentiva o outro garoto a permanecer com a mão ali por um tempo maior, ainda que as picadas das formigas pareçam estar machucando. Depois de mais alguns segundos, ele tira a mão do formigueiro e, logo em seguida, a cena é interrompida. O protagonista encerra o vídeo pedindo mais uma vez a sua plateia, os usuários da *youtube* que os assistirão, que deem mais curtidas e ainda que lhes mandem mais sugestões de desafios. Enquanto fala, ele chacoalha suas mãos que parecem arder com as picadas.

Ainda que o desafio se desenrole no que parece ser a casa de uma daquelas crianças, não é percebido neste último vídeo nenhum tipo de mediação ou supervisão do desafio por parte dos pais ou de outros adultos. Bem como a ideia de colocar a mão no formigueiro com a finalidade de se mostrar resistente às picadas de formigas, outros desafios de maior ou menor potencial de risco estão sendo reproduzidos por crianças e adolescentes em suas próprias casas alheios à tutela da família. Para além do tipo de risco a que jovens e crianças se submetem deliberadamente - seja com picadas de formiga, ingerindo sabão ou ateando fogo em seu próprio corpo -, impõe-se a problematização acerca de uma nova sensibilidade de risco - o risco espetáculo - cuja experiência do risco pressupõe sua exposição *online* e é motivada pela captura da atenção da incalculável plateia de usuários do *youtube*. Como forma de conhecer diferentes sentidos atribuídos ao conceito de risco ao longo do tempo percorreremos, a seguir, algumas pistas históricas acerca deste termo.

ALGUMAS PISTAS HISTÓRICAS ACERCA DO RISCO

Discutir os conceitos de risco ao longo da história implica em considerar e (re)conhecer o conjunto de práticas, técnicas, dispositivos e discursos que, articulados às relações de poder, produzem o que se tem compreendido por “risco” em cada época. Isto quer dizer que o risco, bem como outros conceitos, é forjado no seio das culturas, dentro de um contexto histórico específico. Ele não se engendra, portanto, como algo alheio a seu momento sócio-histórico,

mas serve a uma finalidade e agencia diversas práticas e condutas, sendo delas também efeito (Spink, Medrado & Mello, 2002).

Partindo deste raciocínio, pode-se afirmar que os estudos de Foucault a respeito da governamentalidade dão valiosas pistas para se pensar o surgimento das noções de risco e dos desdobramentos advindos do uso deste conceito e dos sentidos a ele atribuídos. De mesmo modo, pensar os sentidos constituídos em torno de um termo 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, já que é a partir da produção de sentidos que as pessoas se posicionam nas relações sociais do cotidiano (Spink et al., 2002, p. 153). Para Foucault, 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).

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 pensador 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 das características o controle dos riscos. Trata-se da possibilidade de, através de dados estatísticos, de controle de variáveis, estabelecer uma curva normal para fenômenos como a varíola, estabelecendo estratégias de prevenção. Inicia-se o controle de risco numa população segmentada por faixas etárias. Ao invés do controle absoluto e a eliminação da doença como no caso da peste, na prevenção e tratamento da varíola, a nova correlação saber-poder da governamentalidade instaura a administração do risco (Foucault, 2008).

É através de um retrospecto histórico presente em muitos de seus artigos, que Spink et al. (2001; 2002; 2007; 2011; 2012) nos ajuda a pensar as diferentes noções de risco no decorrer do tempo. De acordo com a autora, a sociedade pré-moderna, que se localiza na transição da sociedade feudal para o Estado-nação, tinha uma forma muito específica de lidar com os acontecimentos futuros. Neste período, a palavra risco ainda não havia surgido nas línguas indo-europeias, em razão disto, outros sentidos e termos eram atribuídos às vivências relativas aos infortúnios: perigo; fatalidade, dificuldades; *hazard* etc. Essa forma de falar sobre fenômenos como os terremotos; erupção vulcânicas; tornados e demais catástrofes naturais remetia à impossibilidade daqueles tempos de calcular riscos involuntários ou pensar no futuro como algo possível de ser controlado no intuito de reduzir prováveis riscos ou evitar seus efeitos negativos.

Diante disso, no contexto das sociedades modernas, o risco surge como palavra (no catalão no século XIV, nas línguas latinas no século XVI e nas anglo-saxônicas no século XVII) no momento em que avanços científicos e os desdobramentos do capitalismo davam subsídios para se pensar o futuro como algo passível de controle. Com isso, a noção moderna do risco está pautada na gestão e na produção de dispositivos e saberes que permitem o cálculo e a análise deste risco (Spink et al., 2002). A tentativa de controlar os riscos, através do uso da probabilidade assume, portanto, um papel central nesse período e se orienta por uma lógica tradicionalista, que maneja o risco de uma forma racionalizadora apoiada na seguinte triangulação: cálculo, percepção e gerenciamento dos riscos (Spink, 2001, p. 1278). Em razão disso, a gestão dos riscos se atrela à uma governamentalidade específica, que implica na

necessidade de gerir coletividades por meio da criação de regras e mecanismos de vigilância - intimamente associada à sociedade disciplinar. Dessa maneira, pode-se dizer que a entrada para a modernidade clássica marca o segundo momento do que Spink et al. (2007, p. 3) chamou de tradição discursiva da linguagem do risco. Esta segunda tradição preconiza que se os riscos afetam a população, eles devem ser objeto da gestão pública. Este raciocínio aponta o teor negativo e, sobretudo, indesejado que o termo assume para uma sociedade que precisa lançar mão de estratégias de negatização dos riscos (Spink, 2007).

Diante disso, as sociedades modernas ocidentais legitimaram não apenas mecanismos de repressão, mas 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 meandros da vida individual e coletiva. Segundo Bruno (2013), a legitimidade destas práticas se dá quando deixam de ser percebidas como toleráveis e passam a ser demandadas em razão de serem agora desejáveis. Assim, as tecnologias de vigilância 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 é 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. Pouco a pouco, uma sociedade marcadamente voltada ao controle é estabelecida. 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 e passam a incidir, outrossim, no disciplinamento dos corpos e em uma regulação de comportamentos no cuidado de si.

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 dos avanços da ciência e da tecnologia agenciados por um questionável desenvolvimento humano, próprios do que Beck (1993) nomeou de Sociedade do Risco. Não obstante, é nesta sociedade cuja gestão do risco ainda está fortemente presente que uma nova sensibilidade de risco também se apresenta: a dos riscos desejados que cada vez mais estão atrelados a uma noção positiva de enfrentamento destes (Machlis & Rosa, 1990). 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. Assim, 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.

O risco-aventura, como é caracterizado o risco presente nos esportes radicais, ganhou grande popularidade nos últimos anos por meio dos canais de comunicação 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 imponderabilidade. Isto é, se antes a gestão do risco atuava no sentido de calculá-lo a fim de evitá-lo ou dirimi-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 também em uma busca por sensações e a possibilidade de descobertas ainda que, para isso ganhar, pode-se tudo perder (Spink et al., 2007; 2012). A proeza de ser capaz de fazer algo arriscado aponta para um importante traço do espírito capitalista, uma vez que ela leva o indivíduo ordinário a conviver com os riscos e, em dado instante, a desejá-los (Romano, 2009).

O ENGENDRAMENTO DO RISCO-ESPETÁCULO E NOVOS MODOS DE GOVERNAMENTALIDADE NA ERA DIGITAL

O caminho trilhado até aqui que nos possibilitou conhecer diversos sentidos atribuídos às noções de risco ao longo da história nos leva, agora, a ponderar que a racionalidade presente no risco-aventura asfalta o terreno para se pensar o risco buscado e desejado nos desafios de *youtube* que envolvem brincadeiras perigosas. 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, não apenas o ganho subjetivo que decorre da vivência de uma prática de risco é levado em conta, mas é, sobretudo, em razão do caráter de espetáculo que eles assumem e da visibilidade que os vídeos auferem no ambiente virtual em que eles são realizados.

Todavia, apesar do risco destas práticas que se visibilizam no território virtual serem potencialmente graves, o ambiente *online* que ocupam parece não se submeter por completo às tradicionais formas de gestão de condutas dos indivíduos de nossa sociedade. Há, portanto, algo que foge à governamentalidade própria ao risco-aventura, em que dispositivos de segurança e regras se articulam a fim de evitar que o pior aconteça - a exemplo de um salto de paraquedas cuja regulamentação exige que equipamentos de segurança sejam utilizados, que as condições climáticas sejam verificadas e que o indivíduo que o irá realizar tenha experiência ou realize o salto junto a alguém experiente - assegura-se, com isso, que se esteja consciente dos riscos. Nesse sentido, as formas de governamentalidade enquanto estratégias de controle, dispositivos de segurança, mecanismos de normatização e cálculo dos riscos, ainda que difiram entre si, estão fortemente presentes nestas sociedades e nos modos tradicionais de manejar o risco. No entanto, o risco assumido e exibido nos desafios do *youtube* parecem engendrar novos modos de governamentalidade que, mesmo que possam estar atrelados aos já presentes em nossa sociedade, marcam uma diferença com relação a eles.

Em 2002, Spink et al. discutem em seu artigo 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). No entanto, 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 futura teoria do risco-espetáculo. Contudo, ao interrogar as diferentes noções de risco no contexto das mídias mais utilizadas na época, 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. Tomando como base esta linha de pensamento, pode-se afirmar que a *Internet* leva 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 jovens 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.

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, propondo novos desafios a serem realizados e interagindo livremente com os outros usuários ou com quem publicou o vídeo.

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*. Considera-se, diante disso, 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?

Em seu artigo, Candiotta (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 (...)” (Candiotta, 2011, p. 105). Dessa forma, o autor fornece importantes elementos para 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. Com isso, a forma de gestão da ação dos outros no espaço digital, em especial no *youtube*, se dá através da interação estabelecida com a plateia virtual quando ela, de algum modo, manifesta sua opinião sobre o conteúdo visto, passando também a escolher o tema que gostaria de ver no próximo vídeo a ser publicado. É esta mesma plateia que compõe os milhares ou milhões de visualizações de um determinado vídeo atribuindo-lhe, com isto, a popularidade de uma grande produção cinematográfica e elevando o seu produtor ao *status* de celebridade da *internet*. Nesse sentido, podemos pensar tal relação como uma relação de poder que a plateia *online* exerce sobre o comportamento e sobre os modos de enunciação do outro e, em razão disso, produz diferentes modos de subjetivação e delinea novas formas de governamentalidade na atualidade.

Considera-se, com isso, que as normas subjacentes à governamentalidade vigente no ciberespaço em pouco se assemelham àquelas oriundas do Direito formal, normalizadoras e normatizadoras das relações humanas em

nossa sociedade. A exemplo disso, há as diretrizes de publicação presentes em sítios como o *youtube*, que tentam, muitas vezes sem sucesso, vetar ou tirar de circulação conteúdos que exibam temas considerados impróprios, como: pornografia; violência; pedofilia; incitação ao suicídio dentre outros. Em contrapartida, as produções que não exibam explicitamente tais conteúdos, por mais que envolvam riscos, como os desafios do *youtube*, parecem passar ao largo desta fiscalização. Há, então, uma infinidade de desafios do *youtube* que oferecem graves riscos à saúde e à vida dos praticantes continuam disponíveis para acesso na plataforma.

Em geral, o procedimento de controle destes conteúdos se dá a partir de denúncias de pessoas que procuram órgãos públicos ou instituições voltadas à defesa da infância e juventude. Espera-se, a partir disso, que as instituições, as leis e as instâncias de vigilância e controle - próprias de uma forma de governamentalidade já conhecida - se articulem no sentido de estabelecer limites ao que se desdobra no território virtual. Em virtude disso, alguns setores da sociedade se articulam de modo a reivindicar que sejam realizados procedimentos de gestão e segurança daquilo que parece fazer claudicar os dispositivos de controle atuantes em nossa sociedade. E, se os equipamentos do Estado, bem como a Escola ou mesmo a Igreja, são chamados a agir afim de fazer frente aos riscos virtuais coletivos, no âmbito individual, são as famílias que são convocadas a se colocarem em alerta com relação às possibilidades de risco que a *Internet* engendra, demandando-lhes que estejam mais presentes no cotidiano de seus filhos, estando agora cientes do que se desenrola no ambiente virtual por eles ocupado.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Em uma época em que aparecer tem mais importância que o ser ou mesmo que o ter (Sibilia, 2008; Han, 2016), atrair o olhar do outro - e da maior quantidade de outros possível - se torna uma forma de reconhecimento social patente entre jovens e crianças da atualidade e, ainda que tudo isso se desenrole em um universo virtual, os efeitos se produzem no espaço da vida concreta e, inexoravelmente, no campo da subjetivação. Esta lógica se mostra clara no imperativo presente no *slogan* do sítio do *youtube*: "*Broadcast yourself*" - mostre-se; transmita a si próprio. O apelo contido neste *slogan* se direciona aos usuários da plataforma e evidencia não somente a importância que a hiperexposição de si alcançou nos dias atuais, mas aponta para uma racionalidade premente da sociedade contemporânea: a da positivação da produção de narrativas de si no meio digital. Isso quer dizer que por mais esvaziadas de sentido sejam tais narrativas, o importante é ocupar este lugar de enunciação, para, assim, passar a existir e poder ser (re)conhecido pelo outro do outro lado da tela.

Uma vez que os desafios do *youtube* têm se constituído uma das possíveis e frequentes formas de enunciação no contexto das novas tecnologias digitais, jovens e crianças tentam trilhar os mesmos caminhos dos heróis hodiernos: os *youtubers*, ainda que, para isso, precisem assumir riscos e transformá-los em espetáculo. Em regra, o risco assumido nos desafios não se calcula nem acontece sob a tutela de uma pessoa responsável. E, por mais que estas produções costumem ter como cenário a casa onde vivem estes jovens, elas se desenrolam alheias aos olhos dos pais ou tutores para ir ao encontro de olhares outros, ou melhor, das visualizações dos usuários do *youtube*.

A experiência subjetiva que decorre da prática de risco não parece ocupar centralidade na lógica de sua realização - como ocorre no risco-aventura - mas é pela busca de um reconhecimento traduzido pelas visualizações que ela se justifica. Além de serem realizados sem a ciência dos pais, os desafios do *youtube* que incorrem em risco à saúde ou à vida dos praticantes são feitos também sem a regulação do Estado, que se mostra pouco profícuo no intento de gerir tais condutas. Esse fato nos faz pensar que o território virtual leva a diferentes modos de

governamentalidade, uma vez que as conhecidas estratégias de gestão e controle não fazem incidir nele seus efeitos.

Este governo do outro é então exercido pela audiência dos vídeos que têm o poder de manifestar aprovação ou desaprovação a respeito do que assistem e ainda de propor novos desafios a serem realizados em seguida, produzindo, com isso, efeitos e tensionamentos sobre o comportamento do outro, que ao tentar agradar sua plateia, passará a ser por ela direcionado. Além disso, a possibilidade de lucrar financeiramente com os vídeos é outro importante elemento a ser considerado, pois evidencia a presença de uma lógica capitalista subjacente à busca de números expressivos de visualizações. Com isso, o espetáculo - que é também prática de risco - não está despojado de qualquer tipo regra ou gestão, mas se constrói ao sabor dos anseios e das exigências do público imaterial do ciberespaço que, em dado momento, pode levar a um substancial ganho financeiro.

O trabalho em tela não tem por finalidade reforçar a polarização do debate acerca da *Internet*. A respeito disso, adota-se o olhar de que este é um universo que compreende riscos e oportunidades, a depender do uso que é feito de seus recursos. Isso significa que, *a priori*, a *Internet* ou, especificamente, o *youtube*, não devem ser taxados de danosos à sociedade e, em especial, ao público infanto-juvenil. Não obstante, a ausência de regulamentação e controle desta plataforma - ou a presença de uma gestão ainda pouco efetiva - e, em uma dimensão mais celular, a ausência ou a inabilidade da família, da escola e, mais amplamente, do Estado na mediação do contato de seus filhos com conteúdos *online* têm aberto uma brecha cada vez maior para a disseminação de brincadeiras perigosas por meio dos desafios do *youtube*. Portanto, a problematização deste tema aponta para uma discussão que vai além da importância da regulação das condutas no território virtual, mas sinaliza a relevância de se pensar os modos de subjetivação oriundos dessa forma específica de se enunciar que ocorre frente à câmera e que está associada a um risco real. Questiona-se, dessa forma, as subjetividades que têm como corolário a exposição de si e que buscam, a qualquer custo - ou pagando o preço com seu próprio corpo - atrair a tão desejada atenção de sua plateia.

REFERÊNCIAS

- Avery, A. H., Rae, L., Summitt, J. B., & Kahn, S. A. (2016). The fire challenge: a case report and analysis of self-inflicted flame injury posted on social media. *Journal of Burn Care & Research*, 37(2), 161-165.
- Beck, U. (1992). *Risk society: Towards a new modernity*. London: Sage.
- Brasil (2017). Pesquisa sobre o uso da internet por crianças e adolescentes no Brasil: TIC Kids Online Brasil. São Paulo: Comitê Gestor da Internet no Brasil. Recuperado em: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2016_livro_eletronico.pdf.
- Bruno, F. (2013). *Máquinas de ver, Modos de ser – Vigilância, tecnologia e subjetividade*. Porto Alegre, Sulina.
- Candiotto, C. (2012). A governamentalidade em Foucault: da analítica do poder à ética da subjetivação. *O que nos faz pensar*, 21(31), 91-108.
- Cardoso, I. A. R. (1995). Foucault e a noção de acontecimento. *Tempo Social; Rev. Sociol.* USP, S. Paulo, 7(1-2): 53-66.

Cunha, J. (2017). *YouTube: A tevê dos seus filhos*. Recuperado de <http://claudia.abril.com.br/sua-vida/youtube-como-e-a-tv-que-seus-filhos-assistem>.

Guilheri, J., Andronikof, A., & Yazigi, L. (2017). Brincadeira do desmaio”: uma nova moda mortal entre crianças e adolescentes. Características psicofisiológicas, comportamentais e epidemiologia dos ‘jogos de asfixia. *Ciência & Saúde Coletiva*, 22, 867-878.

Han, B. (2016). *A sociedade da transparência*. Rio de Janeiro, Editora Vozes.

Fischer, R. M. B. (2002). O dispositivo pedagógico da mídia: modos de educar na (e pela) TV. *Educação e pesquisa*, São Paulo, 28(1), 151-162.

Foucault, M. (1984) O que é o Iluminismo. In: ESCOBAR, Carlos Henrique (org.). *Michel Foucault (1926- 1984) - o Dossier - últimas entrevistas*. Rio de Janeiro: Livraria Taurus Editora.

Foucault, M (2008). *Segurança, Território e População*. São Paulo: Martins Fontes.

Foucault, M. (2010) *Microfísica do Poder*. Rio de Janeiro: Paz e Terra.

Lévy, P. (1999) *Cibercultura*. São Paulo: Editora 34.

Luz, M. T. (2001). Risco, perigo e aventura na sociedade da (in) segurança: breve comentário. *Cadernos de Saúde Pública*, 17(6), 1289-1291. <https://dx.doi.org/10.1590/S0102-311X2001000600032>

Machlis, G. E., & Rosa, E. A. (1990). Desired Risk: Broadening the Social Amplification of Risk Framework 1. *Risk Analysis*, 10(1), 161-168.

Miranda, L. L. (2015). Educação e Mídia: O que a Psicologia social tem a ver com isso? In A. F. Lima, D. C. Antunes, & M. A. Calegare (Orgs.), *A Psicologia Social e os atuais desafios ético-políticos no Brasil* (pp. 36-50). ABRAPSO.

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

Romano, H. (2009). Conduites dangereuses et «jeux» dangereux à l'école. *La psychiatrie de l'enfant*, 52(1), 247-263.

Sibilia, P. (2008). *O show do eu*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.

Spink, M. J. P. (2001). Trópicos do discurso sobre risco: risco-aventura como metáfora na modernidade tardia. *Cadernos de Saúde pública*, 17(6), 1277-1311.

- Spink, M. J., Menegon, P., Mincoff, V., Bernardes, S., Coêlho, J., & Lapa, A. E. (2007). The language of risk in psychology: a social constructionist analysis of a psychological database. *Interamerican Journal of Psychology*, 41(2), 151-160.
- Spink, M. J. (2011). *Linguagem e Produção de Sentidos no Cotidiano* Livro eletrônico. Biblioteca Virtual de Ciências Humanas do Centro Edelstein de Pesquisas Sociais.
- Spink, M. J. P., Benedito, M., & Mello, R. P. (2002). Perigo, Probabilidade e Oportunidade: A Linguagem dos Riscos na Mídia. *Psicologia: Reflexão e Crítica*, 15(1), 151-164.
- Spink, M. J. (2012). Aventura, liberdade, desafios, emoção: os tons do apelo ao consumo do risco-aventura. *Política & Trabalho*, (37), 45-65.
- Stengel, M., & Mineiro, E. (2017). 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* (p. 33-45). Belo Horizonte: Editora Artesã.
- Tomaz, R. (2017). 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. Recuperado de: http://www.cgi.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Kids_2016_livro_eletronico.pdf.
- Vaz, P., & Bruno, F. (2003). Types of self-surveillance: From abnormality to individuals 'at risk'. *Surveillance & Society*, 1(3), 272-291.

Notas

¹ Em seu artigo, Guilhaer, Andronikof e Yazigi (2017) inserem os desafios da internet na categorias das brincadeiras perigosas em geral. Entretanto, em seu trabalho abordam com mais minúcia as brincadeiras perigosas categorizadas como jogos de não oxalação, ou seja, aqueles que promovem a interrupção da passagem do ar para os pulmões, e por conseguinte, para o cérebro.

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

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

⁴ O programa, que atingiu grande popularidade entre o público jovem de vários países, consistia na realização por parte de seus integrantes de todo tipo de brincadeiras bizarras frente às câmeras - das escatológicas àquelas que envolviam riscos à integridade física e moral dos participantes. Ver reportagem: https://brasil.elpais.com/brasil/2016/04/25/cultura/1461598544_836358.html

⁵ Dupla de youtubers conhecida por compartilhar vídeos de desafios. 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>

⁶ 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. Endereço da página: <https://www.youtube.com/user/djzoi0/about>

⁷ Dado coletado no dia 25 de fevereiro de 2019.

⁸ Desafio que consiste em passar álcool ou acetona no corpo, atear fogo e depois apagar as chamas no chuveiro ou em uma piscina. Andrew (H. Avery, MD, Lisa Rae, MD, J. Blair Summitt, MD, Steven Alexander Kahn, MD, 2016), o “fire challenge” se popularizou nos Estados Unidos pouco antes de ser realizado por Everson, há cerca de três anos. Quando o vídeo já tinha atingido a marca de milhões de visualizações e diversos casos pelo Brasil de jovens dando entrada em hospitais em virtude das queimaduras causadas pela reprodução caseira do desafio, o youtube decide suspender a publicação. O endereço do sítio é: <https://www.youtube.com/watch?v=RPqTK4-lhKM>

⁹ https://www.youtube.com/watch?v=h85ZDrbme_s