



**INSTITUTO FEDERAL DE  
EDUCAÇÃO, CIÊNCIA E TECNOLOGIA  
SUL-RIO-GRANDENSE**  
Câmpus Pelotas

**CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS EM ESTUDO  
NAS MÍDIAS DIGITAIS: OS *YOUTUBERS*  
FABRICANDO MODOS DE SER JOVEM**

Guilherme Rego Rockembach

Dezembro de 2018

**GUILHERME REGO ROCKEMBACH**

**CONSTRUÇÕES DISCURSIVAS EM ESTUDO NAS MÍDIAS DIGITAIS: OS  
*YOUTUBERS* FABRICANDO MODOS DE SER JOVEM**

Dissertação de mestrado apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Educação, do Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia sul-rio-grandense / campus Pelotas, como parte dos requisitos para a obtenção do título de Mestre em Educação e Tecnologia.

Orientadora: Prof<sup>a</sup>. Dr<sup>a</sup>. Bárbara Hees Garré

Pelotas

2018

*Dedico esse trabalho a minha maior motivadora e incentivadora. Alguém que amo muito, é minha melhor amiga, confidente, com quem divido planos, e que será minha eterna namorada. Dedico a minha esposa Caroline.*

Ao invés de tomar a palavra, gostaria de ser envolvido por ela e levado bem além de todo começo possível (FOUCAULT, 2001a, p.5).

## AGRADECIMENTOS

A produção de uma pesquisa e de uma dissertação envolve a participação de muitas pessoas. Embora, em determinados momentos, seja um trabalho solitário onde o pesquisador precise se debruçar sobre seu material empírico e sobre as leituras dos pressupostos teóricos que o orientam, em momentos cruciais onde obstáculos, dificuldades e indecisões se apresentam é que a participação de outras tantas pessoas se torna essencial. Dedico este espaço para agradecer algumas dessas pessoas que estiveram ao meu lado nessa caminhada.

Inicialmente, agradeço a pessoa mais importante nesse processo, quem sempre me incentivou e que me ajudou a chegar até o final do trabalho motivado. A minha esposa Caroline. Agradeço por estarmos na mesma sintonia, por nos entendermos e nos completarmos tão bem. Nos momentos difíceis foi no teu colo que busquei conforto, e ao teu lado que os momentos felizes ganharam sentido. Agradeço por ter a tua companhia, agradeço pelo nosso amor.

Agradeço ao Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia sul-rio-grandense, ao Programa de Pós-Graduação em Educação e ao Mestrado Profissional em Educação e Tecnologia do Campus Pelotaspor me oportunizarem uma formação gratuita e de qualidade, em uma instituição pública com estrutura adequada. Agradeço à coordenação do programa e ao corpodocente pelo comprometimento com a elaboração de aulas e momentos de discussão produtivos com o foco na formação críticas dos mestrandos.

Agradeço a minha amiga e orientadora, Professora Dra. Bárbara Hees Garré pela parceria estabelecida e a relação de respeito e colaboração que construímos ao longo desses anos de trabalho. Agradeço pela maneira carinhosa que sempre olhasses para o trabalho e o profissionalismo e dedicação que conduzistes a orientação da pesquisa. Aprendi muito contigo nesses anos. Por tua causa posso dizer que conheço um pouquinho de Foucault.

Professoras Ângela e Viviane, agradeço pela solicitude com que vocês aceitaram participar da banca de qualificação e da defesa dessa dissertação. Obrigado pelas contribuições dadas na qualificação, pelas sugestões de leitura, de aprofundamento teórico,

metodológico e analítico. Agradeço o carinho com que vocês olharam para a minha pesquisa e especialmente pela forma delicada que conduziram suas sugestões. A participação de vocês foi fundamental para o resultado final desse trabalho.

Gostaria de agradecer aos colegas do grupo de pesquisa GEEJS. Foram nas discussões feitas durante os encontros do grupo que muitas das inquietações que me movimentaram durante a caminhada surgiram e/ou foram respondidas. Acredito muito na potência do trabalho que é desenvolvido ali. Agradeço especialmente uma componente desse grupo, minha dupla de trabalho, colega para todas as horas, com quem compartilhei muitos momentos de desabafo e aconselhamento. Suelem, tem muito das nossas conversas na minha pesquisa e fico feliz em saber que alguns de meus *pitacos* também compõem um pedacinho do teu lindo trabalho.

Agradeço aos amigos que conquistei ao longo dessa caminhada acadêmica, aos professores que participaram da minha formação, que de alguma forma foram importantes para que eu chegasse até aqui. Aos colegas de graduação, Amanda, Cristian, Janine e Márcio, sinto falta da nossa turma. Agradeço especialmente ao meu *irmãozinho* Gabriel e a Luciane, *Mãe* acadêmica que compartilhamos, pelo apoio e incentivo que sempre me deram para seguir o caminho da pesquisa. Agradeço aos colegas das turmas de todas as disciplinas que cursei durante esse período no programa de pós-graduação. O ambiente agradável proporcionado por pessoas queridas, generosas e empáticas tornou a tarefa muitas vezes cansativa em algo mais leve, mais factível.

Agradeço aos colegas de área do Campus Pelotas-Visconde, onde estou Professor Substituto, pelo auxílio que têm me dado nesse último ano de mestrado. Agradeço pelo incentivo, colaboração e pela torcida.

Para finalizar agradeço aos meus familiares e amigos próximos. Meus pais, irmãos, afilhado, cunhados, sogros, avós (que já nos deixaram), e tantos outros que sempre me incentivaram a estudar, torceram pela minha vitória e comemoraram comigo cada um dos degraus vencidos dessa longa caminhada que não se encerra aqui.

Muito obrigado a todos!

## RESUMO

O presente trabalho trata-se de uma dissertação de mestrado, produzida no Programa de Pós-Graduação em Educação/MPET, no Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia Sul-rio-grandense/IFSul, na linha de pesquisa de Políticas e Práticas de Formação. O objetivo desta pesquisa foi analisar a fabricação de uma população dita “Jovem” na atualidade. Pretendeu-se, neste trabalho, investigar algumas construções/modalidades discursivas que vêm atravessando e constituindo essa população dita jovem, principalmente na internet, especificamente no *YouTube*. As inspirações teóricas e metodológicas que sustentaram este movimento de pesquisa estão apoiadas, principalmente, nos conceitos/ferramentas do filósofo francês Michel Foucault e no campo dos Estudos Culturais. Aqui, compreende-se a mídia como uma Pedagogia Cultural, que ensina e educa, fabricando sujeitos e subjetividades para além dos muros escolares. Nesse sentido, entende-se que, na atualidade, a internet tem se constituído como um potente espaço no que diz respeito à subjetivação dos sujeitos, pois está amplamente difundida na sociedade. No contexto midiático da internet diversas pessoas ganham status de celebridades ao se tornarem protagonistas de blogs, vlogs e outros canais de comunicação. Tais celebridades expõem suas rotinas, hábitos, atitudes e posicionamentos em suas páginas nas redes sociais, de maneira que atingem de modo sutil e potente os sujeitos jovens que os seguem, incentivando-os a adotarem comportamentos semelhantes. Para viabilizar tal estudo, este trabalho analisou alguns ditos que circulam em alguns dos canais mais acessados dos *youtubers* brasileiros na atualidade. Tal análise buscou colocar em movimento algumas ferramentas da análise do discurso foucaultiana. O trabalho analítico problematiza três enunciados muito potentes que auxiliam na fabricação da juventude contemporânea: o enunciado da juventude digitalizada; o enunciado da juventude espetacularizada e o enunciado da nostalgia de uma juventude.

**Palavras-chaves:** Educação; Jovem/Juventude; Pedagogias Culturais; *Youtubers*; Modos de subjetivação.

## ABSTRACT

This work is a master's dissertation written according to the research line of Policies and Practices of Formation, part of the Graduate Program in Education / MPET, at the Federal Institute of Education, Science and Technology Sul-rio-grandense, IFSul. The objective of this research was to analyze the fabrication of a so-called "Young" Population from the current days. This work aimed to investigate some constructions / discursive modalities that have been crossing and constituting this so-called young population, especially on the internet, specifically on YouTube. The theoretical and methodological inspirations that underpinned this research movement are mainly supported by the concepts of the French philosopher Michel Foucault and the field of Cultural Studies. In this study, the media is understood as a Cultural Pedagogy which teaches and educates making subjects and subjectivities that go beyond the school walls. Thus, it is understood, nowadays, that the internet has been seen as a potent space regarding the subjectivation of the subjects as it is widely diffused in the post-modern society. In the context of internet, several people gain celebrity status as they become protagonists of blogs, vlogs and other communication channels. These celebrities post their daily routines, habits, attitudes and beliefs in social networks, so that they subtly and potently reach the young subjects who follow them, encouraging them to adopt similar behaviors. In order to make this study viable, this research analyzed some of the stories that circulate in some of the most popular channels of Brazilian youtubers at the present. This analysis sought to put into motion some tools of the Foucaultian discourse analysis. The analytical work problematizes three very powerful statements that aid in the fabrication of contemporary youth: the statement of the digital youth; the statement of the spectacular youth and the statement of the nostalgia of a youth.

**Keywords:** Education, Youngster/Youth; Cultural Pedagogies, Subjectivation modes

## SUMÁRIO

1.	APRESENTAÇÃO .....	12
2.	COMPONDO UMA PROBLEMÁTICA DE PESQUISA .....	14
3.	NOVOS TEMPOS, NOVOS ARTEFATOS E ÍDOLOS.....	27
4.	TRAÇANDO PISTAS METODOLÓGICAS.....	38
4.1.	Transmita-se.....	41
4.2.	Seguidores, Corujas, Kelovers... ..	44
4.3.	O recorte metodológico: possibilidades analíticas.....	49
5.	O DISPOSITIVO DE JUVENTUDE PRODUZINDO MODALIDADES JOVENS .....	51
5.1.	Tecendo considerações sobre a noção de dispositivo .....	52
5.2.	Investigando as condições de existênciado dispositivo de juventudeatravessadopor relações de poder e saber.....	56
6.	ALGUNS ENUNCIADOS QUE AUXILIAM NA FABRICAÇÃO DO DISPOSITIVO DE JUVENTUDE.....	70
6.1.	O enunciado da juventude digitalizada .....	72
6.2.	O enunciado da juventude espetacularizada .....	78
6.3.	O enunciado da nostalgia de uma juventude.....	84
7.	CONSIDERAÇÕES FINAIS .....	90
8.	REFERÊNCIAS.....	94
9.	APÊNDICES.....	98
9.1.	APÊNDICE A: Unidades analíticas (Enunciados).....	98
10.	ANEXOS:.....	102
10.1.	ANEXO A: Transcrição dos vídeos de Whindersson Nunes.....	102
10.2.	ANEXO B: Transcrição dos vídeos de Kéfera .....	109
10.3.	ANEXO C: Transcrição dos vídeos de Felipe Neto .....	115

## LISTA DE ILUSTRAÇÕES

Figura 1: Coluna do Jornal Diário Popular - 29/08/2018 .....	74
Figura 2: pessoas se comunicando pessoalmente por meio de redes sociais digitais .....	86
Figura 3: Movimento raiz vs nutella.....	88

## **LISTA DE TABELAS**

Tabela 1 - Vídeos escolhidos para compor o material empírico da pesquisa .....	50
Tabela 2: Unidade analítica - Nostalgia de uma juventude. Alguns exemplos. ....	98
Tabela 3: Unidade analítica - Juventude digitalizada. Alguns exemplos. ....	99
Tabela 4: Unidade analítica - Juventude espetacularizada. Alguns exemplos. ....	100

## 1. APRESENTAÇÃO

Esta dissertação de Mestrado tem por objetivo analisar o funcionamento do dispositivo de juventude, na produção de subjetividades jovens por meio de construções/modalidades discursivas que circulam em alguns canais de *youtubers* populares do Brasil. Parto da compreensão de que a juventude é construída/consumida a partir de um potente dispositivo composto por diferentes tecnologias de subjetivação e controle das juventudes, que produz e é produzida discursivamente. Este trabalho compreende os conceitos de dispositivo e discurso, entre outros, na perspectiva dos estudos do filósofo francês Michel Foucault, bem como busca operacionalizar com algumas ferramentas de sua analítica discursiva.

Com o objetivo de investigar algumas construções/modalidades discursivas que vêm atravessando e constituindo uma população dita jovem, norteiei a pesquisa baseada nas seguintes questões/problemas de pesquisa: Quais discursividades atravessam a compreensão de jovem/juventude? Quais as condições de possibilidade para o aparecimento desta população dita jovem? De que modo as mídias digitais constroem certa noção de jovem/juventude? Quais formações discursivas acerca da juventude circulam em alguns dos canais do *YouTube* mais populares do Brasil na atualidade? Tais questionamentos servem como inspiradores da pesquisa, não que objetivemos encontrar respostas definitivas, pois entendemos que elas serão sempre temporárias, pontuais e incompletas, porém são elas que nos movem na investigação.

No segundo capítulo, intitulado “Compondo uma Problemática de Pesquisa”, apresentarei a motivação e as inquietações que me movimentaram na atual pesquisa, buscando expor aspectos da juventude e dos discursos sobre juventude na atualidade que têm contribuído para a constituição de modos de viver uma vida dita jovem, para alguns de um modo e para outros de outro, em uma supervalorização ou até mesmo uma incitação à juventude. Nesse capítulo apresento, também, o objetivo da pesquisa, bem como as questões que norteiam o trabalho.

No terceiro capítulo, “Novos tempos, novos artefatos e ídolos”, situo a perspectiva teórica que me subsidia enquanto pesquisador nesta empreitada de estudos. Dedico tal espaço para apresentar alguns conceitos caros para a pesquisa, tais como, juventude, dispositivo, bem como algumas atualizações nos modos de subjetivação dos sujeitos. Tais conceitos estão alinhados com a perspectiva foucaultiana, a qual subsidia teórica e metodologicamente este trabalho, funcionando como ferramentas analíticas em uma analítica discursiva.

Abordei as estratégias metodológicas e as escolhas que me levaram a delimitar o material empírico no quarto capítulo, intitulado “Traçando Pistas Metodológicas”. Na subseção “Transmita-se” apresentei um pouco do *YouTube*, plataforma que faz circular os vídeos das celebridades que fazem parte do material empírico dessa pesquisa. Em “Seguidores, Corujas, *Kelovers*...” apresentei um pouco dos *Youtubers*, descrevendo a história de cada um deles e as características de suas produções. Expus, nesse capítulo, ainda, o recorte que efetuei no material empírico para delimitar o material que daria corpo às análises da pesquisa, apresentando os motivos que me fizeram escolhê-lo.

No capítulo cinco, intitulado “O Dispositivo de juventude produzindo Modalidades Jovens” busco operacionalizar com o conceito foucaultiano de dispositivo, mostrando parte da ampla rede discursiva e não discursiva que se constitui no entorno da juventude, atuando na subjetivação dos sujeitos no interior das relações de poder. Neste capítulo, inicialmente, apresento o conceito de dispositivo, mostrando como outros pesquisadores operaram com a ferramenta. Logo a seguir procuro mapear a juventude enquanto objeto do saber e do poder, apontando para algumas condições de possibilidade que corroboraram para a constituição de um dispositivo de juventude.

No sexto capítulo, “Alguns enunciados que auxiliam na fabricação do dispositivo de juventude” parto da análise do material empírico da pesquisa mapeando alguns enunciados que ajudam a compor o dispositivo de juventude, são eles o *enunciado da juventude digitalizada*, o *enunciado da juventude espetacularizada* e o *enunciado da nostalgia de uma juventude*. Busco, neste capítulo também mostrar o quanto estas discursividades circulam em outros espaços da sociedade para além do material empírico, demarcando a potência e alcance de tais enunciados.

No último capítulo, “Considerações finais”, procuro amarrar os pontos importantes da pesquisa, articulando com os objetivos propostos. Busco, nesta tentativa de ponto final do trabalho, apontar para as importantes reflexões feitas por mim neste tempo de pesquisa e que foram importantes para minha compreensão da vida, da sociedade e da profissão docente.

## 2. COMPONDO UMA PROBLEMÁTICA DE PESQUISA

No decorrer de minha formação acadêmica como Licenciado em Computação tive como objeto central das minhas inquietações e estudos o jovem e a sua relação com a tecnologia e a escola. Preocupei-me em investigar o quanto os recursos tecnológicos da contemporaneidade estão presentes na vida deste jovem e o quanto a ausência ou a presença destes artefatos no espaço educacional podem mudar a dinâmica do ensino e aprendizado.

Interessei-me por esta temática ao ingressar nas disciplinas de estágio, onde tive contato com alunos de diversas idades, das séries finais do ensino fundamental até o ensino técnico. Embora existissem algumas diferenças entre estes estudantes, devido aos contextos e idades diferentes, por exemplo, muitas semelhanças os aproximavam. As similaridades que mais me chamavam a atenção eram as que tinham relação com a tecnologia, em especial ao uso de dispositivos digitais *móviles*: *smartphone*, *tablet*, *etc.*

No princípio me preocupei em compreender as principais mídias digitais utilizadas por estes jovens, a fim de compor estratégias pedagógicas que utilizassem tais recursos. Tal empreitada partia da minha preocupação em “prender” a atenção dos alunos às aulas e ao conteúdo. Percebia um distanciamento entre escola e estudantes – de um lado estudantes extremamente conectados, de outro a escola desconectada e, muitas vezes, proibindo o uso de tais artefatos no espaço escolar.

Nesta busca pela integração entre o interesse dos alunos e as práticas escolares, propus em meu trabalho de conclusão do curso de Licenciatura em Computação, uma atividade em conjunto com um professor de Química que utilizava o aplicativo *WhatsApp Messenger* no apoio de sua disciplina. A estratégia foi composta pela criação de um grupo da turma no aplicativo onde o professor enviava material multimídia. O material continha questionamentos acerca de fatos do cotidiano que tinham relação com conteúdos que seriam estudados em aulas posteriores. Os alunos participaram bastante das atividades e o professor conseguiu fazer diversas conexões em aula com as discussões feitas no grupo. De modo geral, a atividade foi bastante produtiva, no entanto algo ainda me inquietava.

A partir de alguns estudos, principalmente com o ingresso no Mestrado, passei a compreender que as novas tecnologias não seriam “salvadoras” da educação, e que tampouco a educação precisa ser salva. Passei a olhar para estes artefatos e para a própria docência de outro modo. Comecei a compreender que esta “corrida” pela novidade, essa necessidade de

constituir estratégias pedagógicas que façam uso das novas tecnologias atualizando os recursos anteriormente utilizados, está respondendo à lógica social vigente do “espetáculo”, bastante explorada no contexto da internet. Compreendi, também, que essas tecnologias são formas de captura e de subjetivação dos sujeitos, e nós, enquanto professores, precisamos pensar quanto ao uso destes recursos, problematizando a sociedade capitalista espetacular atual. A atividade docente não é imparcial e desprovida de interesses, pois o sujeito professor está atravessado por muitas questões. Entretanto, há que se problematizar quanto às “verdades inquestionáveis”, e as novas tecnologias como indispensáveis para uma educação de qualidade parecem ser, na atualidade, mais uma dessas verdades, o que constituiu-se como a minha primeira motivação para esta pesquisa.

Ao finalizar as atividades da pesquisa de graduação e ao aprofundar os estudos foucaultianos percebi que o modo de ser jovem, de se relacionar, seja com o outro ou com a tecnologia e seus interesses, partiam de um constructo social que está atravessado por diversas linhas de subjetivação, onde, inclusive, a escola também cumpre um papel nessa rede. A partir daí, comecei a fazer leituras a respeito de estudos que tratam da noção de jovem e juventude. Nessas leituras pude observar que a juventude, assim como as demais “etapas da vida”, nem sempre existiu, e possui uma emergência histórica, que resultou de uma combinação de saberes e poderes que possibilitaram o aparecimento desse recorte da vida em fases de desenvolvimento. No Brasil, a juventude passou a ser classificada como uma etapa da vida com a promulgação da lei que estabelece o “Estatuto da Juventude<sup>1</sup>”. Tais fases são caracterizadas principalmente a partir de uma perspectiva evolutiva, que organiza os sujeitos principalmente por idades, comportamentos, sentimentos, modos de pensar e de agir, dificuldades e potenciais.

Ruggieri Neto (2015) se utiliza do conceito foucaultiano de dispositivo para caracterizar a juventude. Tal conceito parte da articulação de outros três conceitos: saber, relações de poder e modos de subjetivação. Para Foucault (2015b), o dispositivo é:

Um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas, administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais e filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode tecer entre esses elementos. (FOUCAULT, 2015b, p. 244).

---

<sup>1</sup> Lei Nº 12.852, de 5 de agosto de 2013.

Partindo da compreensão de Foucault, podemos pensar na juventude como um dispositivo. Várias discursividades sobre a juventude circulam na sociedade, alguns exemplos são os de caracterizá-la como uma fase de rebeldia e como uma fase onde os processos tecnológicos fazem parte de seu cotidiano. Espaços sociais como a escola, a família e a Fase/Case (centros socioeducativos) são exemplos de instituições voltadas para a docilização e a correção desses sujeitos. Saberes científicos desenvolvidos ao longo do tempo determinam as potencialidades e as fragilidades dessa população, que servem de base para diversas leis e regulamentações voltadas para este grupo, um exemplo disso seria o “Estatuto da Juventude”. Tais fatos me colocaram a pensar na juventude como um dispositivo, passando a ser outro aspecto motivador da pesquisa.

Buscando compreender o sujeito jovem, capturado pelo dispositivo de juventude, percebi que muitos discursos reverberam acerca dessa população, ou seja, de como se comporta, como interage, como se veste, que tipo de música escuta, que tipo de roupas usa, quais os objetivos de vida possui, etc. Nessa correnteza, passei a compreender que ser jovem está para além de pertencer a determinada faixa etária, e que o dispositivo de juventude tem capturado sujeitos das mais diversas idades, gêneros e classes sociais, sendo na atualidade alvo tanto dos mais novos quanto dos mais velhos, parecendo existir uma *vontade*<sup>2</sup> de juventude.

Esta vontade de juventude é incitada de diversas maneiras, por exemplo, pela busca da manutenção da aparência física, por meio de cuidados e procedimentos médicos cada vez mais disponíveis. Entre eles estão as cirurgias plásticas, as dietas, a prática de exercícios físicos, ou uma combinação de várias dessas estratégias, como é o caso do *Anti-Aging*, uma ciência que é conhecida como de antienvelhecimento. A jornalista Rafa Brites tem se submetido ao tratamento com “Anti-Aging”, segundo ela, pois se recusou a envelhecer, e que o tratamento é para *manter a sua beleza e a sua juventude*<sup>3</sup>. Desse modo, parece que cada vez mais vivemos sob a égide de uma juventude, é necessário parecer jovem, sentir-se jovem e agir de um modo jovem nesta sociedade da visibilidade.

---

<sup>2</sup>Para Foucault (2015a) vontade não é algo inato, mas sim produzida a partir das discursividades que fabricam determinadas verdades do seu tempo.

<sup>3</sup> Reportagem disponível em: <http://revistaquem.globo.com/QUEM-News/noticia/2017/11/rafa-brites-explica-tratamento-anti-aging-me-recusei-envelhecer.html>. Acesso em: 04/01/2018.

Da mesma forma como Marcello (2003) trabalhou com o conceito de dispositivo voltado à maternidade, compreendendo que a mídia objetiva os sujeitos na constituição de diferentes modalidades maternas, compreendo que o mesmo acontece a respeito da juventude. Nessa correnteza, é importante evidenciar desde já que compreendo as mídias digitais como potentes instâncias subjetivadoras da juventude da atualidade, funcionando como “pedagogias do presente” (CAMOZZATO, 2014), que objetivam produzir sujeitos conectados ao tempo presente, e que entendo as mesmas a partir da perspectiva das pedagogias culturais, que apontam para artefatos da cultura como pedagogias que ensinam “para além dos muros da escola” (ANDRADE, 2016, p.28). Como pensar diferente quando temos exemplos como o de um garoto de oito anos que aprendeu a dirigir através do *YouTube* e percorreu mais de dois quilômetros de carro para levar sua irmã mais nova para comer em uma rede de lanchonetes conhecida mundialmente<sup>4</sup>?

Diferentes modalidades de juventudes vão sendo construídas pelos saberes desenvolvidos acerca dessa população, que são amplamente difundidos no âmbito social por discursividades que circulam na mídia, em ações governamentais, entre outros. Dentre as modalidades evidenciadas, algumas podem ser consideradas hegemônicas, e possuem características que são consideradas “normais”. A norma aqui pode ser entendida, de acordo com Silva e Henning (2014), como “um grande guarda-chuva que abriga tudo e todos, classificando-os, hierarquizando-os, dividindo-os em grupos por semelhanças entre si”, no qual a juventude hegemônica está no centro e as juventudes desviantes na periferia. Desse modo, quanto mais distante do centro deste “grande guarda-chuva”, mais são necessárias ações para trazê-la para o centro. Estas modalidades periféricas precisam ser combatidas, corrigidas e subjetivadas. Nessa correnteza, o diferente até pode ser aceito, desde que esteja dentro da abrangência do guarda-chuva, que está sempre expandindo seu alcance, pois, segundo a lógica vigente que busca a todos normalizar “Ser diferente é normal!”<sup>5</sup>.

A juventude enquanto dispositivo, que é constituído por inúmeras modalidades, linhas de subjetivação, linhas de força e de ruptura (MARCELLO, 2003), tem se constituído por

---

<sup>4</sup> Reportagem disponível em: <http://epocanegocios.globo.com/Mundo/noticia/2017/04/menino-de-8-anos-aprende-dirigir-no-youtube-e-leva-irma-menor-ao-mcdonalds.html>. Acesso em 04/01/2018.

<sup>5</sup> A campanha Ser Diferente é Normal é uma iniciativa do Instituto Metasocial para promover a diferença através da conscientização. A campanha abrange diferenças de raça, gênero, estilo de vida, deficiências, etc.

meio de discursividades que circulam nas mídias, tais como, mídias sociais digitais, músicas, filmes, que circulam em estudos das ciências sociais, bem como na promoção de políticas públicas. É possível observar, também, que a juventude está atravessada por outros dispositivos que corroboram para a constituição das suas linhas, entre eles estão o dispositivo pedagógico da mídia, o dispositivo da moda, etc.

Entre as discursividades circulantes que caracterizam as modalidades de juventude, destaco algumas: são sujeitos que estão e precisam estar em constante conexão com a internet e em exposição contínua nas redes sociais, fazendo dos recursos digitais parte de suas vidas – podemos pensar nessa como uma juventude hegemônica; são sujeitos produtivos, empresários de si, que estudam cada vez mais, vinculando uma vida bem sucedida ao trabalho; são sujeitos que gostam de viajar e conhecer novos lugares, que não atribuem a felicidade da vida a bens materiais; sujeitos que cuidam do corpo, que tem como foco principal de suas atenções o cuidado da saúde e da estética do corpo; sujeitos concebidos como uma população problemática e vulnerável – essa, em especial, precisaria ser combatida. Estas modalidades correspondem aos jovens das mais diversas faixas etárias, gêneros, etnias e classes sociais.

Nas discursividades que tratam da juventude que apontei como possivelmente hegemônica, os jovens que se aproximam desta classificação são considerados por alguns autores como “nativos” ou “imigrantes”<sup>6</sup> em uma sociedade dita digital, que funciona cada vez mais por meio destes recursos. Irei me referir a estes sujeitos como “jovens digitais”. Para eles, parece não haver uma oposição entre o mundo físico e o virtual, as ferramentas disponíveis no universo tecnológico/digital são tão naturalizadas quanto a foice foi para um camponês do século XIX. Assim como a ferramenta em questão cumpria o papel de estender o corpo do agricultor dando a ele possibilidade de executar as atividades agrícolas com maior facilidade, artefatos da atualidade, como o *Smartphone*, por exemplo, cumprem outras tarefas. Alguns exemplos são os de gravar contatos e compromissos no lugar da nossa memória, aplicativos para executarem tarefas bancárias, para oferecerem diversão, ajudar a cuidar da saúde, etc. Alguns autores chamam esses indivíduos de ciborgues (SILVA, 1995), que

---

<sup>6</sup> Alguns autores definem como “nativos digitais” os indivíduos nascidos a partir da década de 1980, onde tecnologias digitais como internet, telefone, vídeo game acompanharam seu desenvolvimento. Para estes autores, os indivíduos que nasceram anteriormente a esta época, mas interagem com os artefatos digitais, são considerados “imigrantes digitais”.

significa um híbrido de homem e máquina, já que a tecnologia parece fazer parte dos seus corpos.

Para o jovem que se aproxima a esta modalidade, o “mundo digital”, que anteriormente era visto como espaço de diversão passou a ser considerado também com plataforma para outras funções. Com a evolução da internet de um patamar onde o usuário era apenas consumidor para um paradigma onde o usuário também produz conteúdo, este sujeito constrói suas relações com o mundo e com o outro pautado por um prisma “digital”, e não mais “analógico”. A comunicação, por exemplo, se dá de maneira mais rápida, ao invés de fazer uma ligação telefônica a interação é feita por plataformas digitais como o *WhatsApp*, por exemplo, onde os usuários podem trocar mensagens de texto ou fazer chamadas de áudio/vídeo e trocar documentos no mesmo espaço. A informação está à disposição a todo o momento, à distância de alguns “clics”, se anteriormente seria necessário se deslocar até uma biblioteca para pesquisar sobre determinado assunto, no contexto atual, as dúvidas e curiosidades de qualquer natureza podem ser consultadas instantaneamente em um *Smartphone* conectado à internet. Muitos dos meus alunos, amigos e até mesmo eu, temos recorrido a vídeos do *YouTube* para estudar sobre determinados assuntos, como é o caso da plataforma Khan Academy<sup>7</sup>, onde são disponibilizadas pequenas aulas sobre conteúdos específicos de Matemática e Física.

Outra função que a internet tem ocupado nos dias atuais é o de espaço de engajamento profissional. Algumas novas profissões que têm surgido ajudam a compreender isto. *Gamers* (jogadores de videogames profissionais) e *YouTubers* (protagonistas de canais de vídeos na internet na plataforma do *YouTube*) são exemplos dessas profissões. Para estes sujeitos parece não existir uma separação entre diversão e trabalho, algo que tem marcado a sociedade capitalista desde a revolução industrial. Esta população tem refutado modelos de vida anteriormente ambicionados, geralmente ligados à vida adulta. Este entendimento é ratificado na fala da socióloga Stella Christina Schrijnemaekers<sup>8</sup>, professora da Fundação Escola de Sociologia de São Paulo: “A juventude deixou de ser uma etapa da vida para se tornar um

---

<sup>7</sup> Disponível em: <https://www.youtube.com/user/KhanAcademyPortugues>. Acesso em: 08 de janeiro de 2018.

<sup>8</sup> Disponível em: <https://estilo.uol.com.br/gravidez-e-filhos/noticias/redacao/2016/10/07/idolos-digitais-sao-efemeros-mas-tem-funcao-importante-para-adolescentes>. Acesso em: 08/01/2018.

valor. Jovens cultuam jovens. Em outros momentos históricos, isso não acontecia, os adolescentes achavam que as pessoas mais velhas eram mais interessantes”.

Anteriormente, por exemplo, os jovens queriam ser jogadores de futebol, pilotos de carros de corrida, no entanto, hoje em dia esses jovens admiram profissões e sujeitos com características semelhantes as deles, ou seja, outros “jovens digitais”. Nesta modalidade de jovens as discursividades acerca deles apontam para um sujeito que tem buscado mentores, modelos e ídolos que estão desenvolvendo atividades principalmente na internet e a partir da internet. Uma matéria do site do UOL publicada em 12 de janeiro de 2016 trouxe o título “Pesquisa: metade dos ídolos da juventude no Brasil são *YouTubers*”<sup>9</sup>. Muitos deles têm alcançado outros espaços na mídia em função de suas popularidades, como é o caso de *Gamers*, de *Youtubers* e influenciadores digitais. Utilizo, como exemplo, os *Youtubers* Whindersson Nunes, Kefera e Felipe Neto, pois estes farão parte do *corpus* discursivo deste trabalho. Todos os três começaram suas carreiras no *YouTube* e hoje publicaram livros, como é o caso do Felipe Neto e da Kéfera, participaram de filmes e estrearam peças teatrais como é o caso dos três. Estes sujeitos parecem estar se tornando vozes autorizadas a dizerem o que serve ou não serve como estilo de vida. Neste contexto, as páginas nas redes sociais destes jovens destacados, seja no *Facebook*, *YouTube*, *Instagram*, etc., são convites para que os demais jovens os “sigam” e tomem pra si tais estilos de vida.

Não obstante, em espaços como as redes sociais os “jovens digitais” se comunicam, se informam, trabalham, se subjetivam, são visíveis e dão visibilidade. Na sociedade atual estes sujeitos parecem estar cada vez mais atrelados a uma prática de exposição permanente. O ato de seguir e ser seguido nas redes sociais parece ter tornado cada sujeito protagonista de um espetáculo onde ações cotidianas da vida são traduzidas em conteúdos midiáticos. Assim como ilustrado na obra cinematográfica de James Ponsoldt, intitulada em sua versão original com *The circle* (*O círculo* no Brasil), este jovem parece se preocupar em fazer determinadas atividades em seu cotidiano, inclusive as de lazer, não porque quer fazê-las, mas sim para produzir conteúdo midiático para suas redes sociais. Ou seja, para estes sujeitos, por exemplo, só vale a pena viajar e conhecer o mundo se for possível mostrar aos outros que fez, e “ao ver o outro expondo o que fez me dá vontade de fazer também”.

---

<sup>9</sup> Disponível em: <https://codigofonte.uol.com.br/noticias/pesquisa-metade-dos-idolos-da-juventude-no-brasil-sao-youtubers>. Acesso em: 08/01/2018.

Esta visibilidade e promoção de um estilo de vida jovem têm alcançado cada vez mais pessoas e parece ter extrapolado, de fato, as questões etárias. Cada vez mais cedo crianças querem ser consideradas jovens e cada vez mais velhos os adultos são chamados de jovens, se esforçando, inclusive, para que isso se mantenha assim, principalmente adotando práticas de vida consideradas desse grupo. Nessa correnteza, os influenciadores digitais, esses sujeitos destacados na internet, são potentes difusores desse discurso de “juventude digital”, pois combinam a idolatria de seus seguidores com os aspectos pedagógicos exercidos pela mídia de modo geral. Tal entendimento tem sido outro motivador desta pesquisa.

Quanto à modalidade de sujeito jovem que é tido como empresário de si podemos observar alguns espaços em que algumas discursividades corroboram com tal perspectiva. O manual do jovem empreendedor do SEBRAE é um desses exemplos. Nele, a instituição aborda temas que tem por objetivo capacitar o jovem a empreender. Ao lançar o projeto o SEBRAE justifica o trabalho pelo fato de 3,5 milhões de brasileiros com idade entre 15 e 24 anos estarem desempregados. Algumas políticas públicas colaboram com esta perspectiva. O programa jovem aprendiz, por exemplo, objetiva colocar no mercado de trabalho jovens entre 14 e 24 anos, para que paralelamente aos estudos eles já se insiram em vagas de trabalho.

Essa preocupação de manter o jovem envolvido com atividades, sejam escolares ou laborais, aparece também na reforma do Ensino Médio. Entre as mudanças propostas pela reforma está a escola de tempo integral, que busca aumentar o tempo de envolvimento dos estudantes com atividades escolares. Demonstrando a preocupação com a ocupação produtiva dos jovens, os vídeos institucionais do Ministério da Educação trazem o dado que quase dois milhões de jovens não trabalham nem estudam. Além de tornar a população jovem mais produtiva, estas estratégias funcionam como tática de governo dos sujeitos.

Ainda numa abordagem do jovem como sujeito produtivo podemos perceber também uma verticalização no que diz respeito aos estudos. Cada vez mais este grupo de pessoas tem se dedicado à formação profissional. Dados da Capes<sup>10</sup> (Coordenação de Aperfeiçoamento de Pessoal de Nível Superior) mostram que em 1996 o número de pós-graduandos era de aproximadamente 68 mil brasileiros. A mesma matéria apresenta o Brasil em 2014 com mais de 122 mil estudantes de pós-graduação, um aumento de mais de 80%. A revista Veja

---

<sup>10</sup><http://www.capes.gov.br/sala-de-imprensa/noticias/1168-blank-73641651>

publicou em julho de 2016<sup>11</sup> uma reportagem que creditava um aumento de quatro vezes no salário de brasileiros que possuem mestrado em relação aos que não possuem. Nesta perspectiva, em prol de um investimento em educação objetivando sucesso profissional e financeiro, o jovem tem adiado a saída da casa dos pais, o casamento ou a paternidade, acontecimentos que são considerados por uma parcela da sociedade como transição para a vida adulta. Será que tais conceitos sobre vida adulta já não se modificaram? O comportamento dos ditos adultos, que casaram, tiveram filhos, também não se assemelha aos dos ditos jovens?

Muitas e diferentes ações e estratégias vem sendo construídas e pensadas para essa população dita jovem, o que fortalece a compreensão de que, na atualidade, há cada vez mais uma preocupação voltada para o governo e o atendimento/criação das necessidades desses sujeitos a partir de diferentes práticas. Isso torna-se visível e potente mais uma vez quando olhamos para o Estatuto da Juventude (Lei 12.852/13, que dispõe sobre os direitos dos jovens, os princípios e diretrizes das políticas públicas de juventude) e percebemos que diversas ações têm sido desenvolvidas com o intuito de atender diferentes necessidades que foram atribuídas aos sujeitos jovens. No que diz respeito a direitos dos jovens, ou seja, necessidades que precisam ser providas, o estatuto traz os seguintes eixos: direito à cidadania, à participação social e política e à representação juvenil; direito à educação; direito à profissionalização, ao trabalho e à renda; direito à diversidade e à igualdade; direito à saúde; direito à cultura; direito à comunicação e à liberdade de expressão; direito ao desporto e ao lazer; direito ao território e à mobilidade; direito à sustentabilidade e ao meio ambiente e o direito à segurança pública e ao acesso à justiça.

Tomando como exemplo o Artigo 32, que está localizado no eixo garantidor de direito ao território e à mobilidade, o Estatuto da Juventude garante duas vagas gratuitas no transporte interestadual para jovens de baixa renda entre 15 e 29 anos e mais dois assentos com 50% de desconto, possibilitando que jovens de todas as classes sociais viagem dentro do território nacional. Tal estratégia está relacionada com a modalidade jovem que atribui ao sujeito o estilo de vida aventureiro, capaz de realizar longas viagens com poucos recursos, capturado pelo estilo “Mochileiro” de viajar. Tal termo e estilo de vida “*Mochileiro*” tem

---

<sup>11</sup>Disponível em: <http://veja.abril.com.br/educacao/no-brasil-titulo-de-mestrado-faz-remuneracao-aumentar-quatro-vezes/> Acesso em: 09/10/2018.

origem no movimento estadunidense da “*Geração Bestnik*”, grupo de escritores do século XX que levava uma espécie de vida nômade, nas décadas 50 e 60. Segundo a *Wikipédia* e outros dicionários *online*, o Mochileiro é um viajante independente, geralmente jovem, que organiza suas viagens por conta própria, priorizando a aventura, a diversão e o conhecimento. Tais fontes relatam que este viajante opta, geralmente, por hospedagens mais econômicas e costuma fazer viagens mais longas. A página do *Facebook Mochileiros.com* possui mais de 700 mil inscritos. Nela, são compartilhadas experiências de viagens que correspondem a este tipo de viajante.

As possibilidades de programar viagens pela internet, seja na reserva de hospedagens ou na compra de passagens, parece ter facilitado também esses sujeitos na hora de organizarem tais viagens. Cada vez mais sites e aplicativos para dispositivos móveis têm sido desenvolvidos para estas finalidades. Exemplos desses aplicativos são: *Street View* do *Google* (prove a localização por GPS e a visão geral do local, dando uma experiência de telepresença com ferramentas de fotografia em 360°); *Airbnb* (plataforma que integra hóspedes direto com os proprietários de imóveis); *Decolar.com* (site e aplicativo que possibilita a reserva de passagens, hospedagem e pacotes completos) e o *Uber* (serviço de transporte privado que integra motoristas e passageiros por meio de um aplicativo para *Smartphone*, conhecido como “carona remunerada”).

Partindo da relação entre essa modalidade jovem e os artefatos digitais, podemos pensar o quanto as modalidades de um dispositivo estão relacionadas entre si e não são estanques, ou seja, estão sempre se modificando e quemuitos aspectos de uma modalidade são encontrados em outras, também. Nesse exemplo podemos pensar no “jovem aventureiro” adotando práticas direcionadas discursivamente ao “jovem digital”, utilizando artefatos digitais também de maneira naturalizada de seus interesses. Tal relação entre as modalidades pode ser observada também entre o “jovem digital” e o “jovem fitness”, ou seja, a modalidade jovem que se preocupa com o cuidado do corpo e com a saúde, que tem como referência discursiva um sujeito magro, musculoso e saudável. Tais preocupações estão vinculadas à estética, à exposição de um corpo dito belo, que tem sido exposto e admirado, principalmente nas redes sociais.

Para finalizar a discussão sobre construções discursivas acerca dos jovens que mencionei anteriormente, as quais tenho encontrado nas leituras e materiais midiáticos que tomei contato, apresento a modalidade que compreendi como desviante, o “jovem

problemático”. Entendo que todas essas modalidades e outras, que não mapeei aqui, são fabricadas e controladas discursivamente, por meio de estratégias de normalização, no entanto, parece existir uma forte recorrência discursiva, apontando para essa fração da população jovem como a que mais precisa ser conhecida e conduzida, para condutas semelhantes às das demais modalidades. Gostaria de destacar um exemplo interessante e atual da minha localidade, “O pacto pela paz” do município de Pelotas no Rio Grande do Sul. Tal Projeto objetiva, entre outros, coibir o consumo de álcool nos espaços públicos após determinado horário, reduzindo a perturbação do sossego público e a criminalidade. Entre as ações do Pacto estão as de prevenção social, entre elas<sup>12</sup>: ações de prevenção à gravidez na adolescência, treinamento para paternidade e a maternidade e o fortalecimento do cuidado na primeira infância; capacitar as escolas a desenvolver metodologias de prevenção à violência; programa para detecção precoce de comportamento de risco, a partir dos nove anos.

Fica evidenciado que o Pacto se caracteriza como uma potente estratégia política, que tem como principal alvo um determinado tipo de sujeito, que é o “jovem problemático”, desenvolvendo ações de prevenção e segurança social. Uma das ações de prevenção do pacto é o programa “Cada Jovem Conta”, que declara a formação de uma ampla rede social para identificar comportamentos de estudantes com possibilidade de evasão escolar e situação de risco. Tal estratégia do Pacto reúne profissionais de diversas áreas de saberes na detecção e correção de situações problemáticas.

Cada caso é monitorado na área da saúde, da educação, da assistência social, da habitação e do banco de oportunidades - que busca vagas de empregos para os jovens. Alguns casos podem incluir diversas ou até mesmo todas as áreas, simultaneamente. A rede é coordenada pelo Comitê Integrado de Prevenção (CIP) que avalia os resultados e define estratégias de Ação. A primeira área de cobertura - o Território 1 e que abrange escolas do Areal, Dunas e Bom Jesus - está em atividade dividida em três microterritórios. Até o final de 2018 está prevista a criação de 17 Comitês Territoriais nas áreas de maior incidência de violência.

Podemos perceber, no excerto anterior, extraído da página do Pacto na internet uma estratégia de governo amplamente utilizada no contexto de controle populacional, que

---

<sup>12</sup> Fonte: <http://www.pelotas.rs.gov.br/pacto/>. Acesso em: 17/01/2018.

são os saberes científicos, amplamente aceitos como verdades na sociedade. Esses saberes, além de dar respaldo, fazem circular discursos acerca desse sujeito problema. A estatística<sup>13</sup> também é uma tecnologia importante nesse tipo de ação. Ao escolher os primeiros locais que seriam atendidos pelas ações do programa “Cada Jovem Conta”, chamado Território 1, por exemplo, foram utilizados os índices de criminalidade como parâmetro, onde os maiores da lista foram escolhidos. Ao apresentar os primeiros resultados do Pacto, a estatística também foi utilizada. Segundo o site do pacto foram reduzidos os índices de homicídios, de roubo a pedestres, de roubo a estabelecimentos comerciais, de roubo de veículos, de roubo a transporte público e de furto a residências. Tal apresentação reafirma o discurso de necessidade de ações semelhantes, pois elas são capazes de modificar a “realidade”.

O discurso de um jovem desviante, problemático, em situação de risco está em diversos espaços sociais, e tem sido alvo de muitas outras políticas públicas. Acredito que ações como a “reforma do ensino médio”, o “jovem aprendiz” e o próprio SINAJUVE (Sistema Nacional de Juventude), criado a partir do Estatuto da Juventude, são exemplos de ações que estão embasadas em um dispositivo de juventude que, entre outros, pretende conduzir o jovem dito problemático para o mais próximo da juventude hegemônica, lançando mão de práticas de normalização.

Estas formações discursivas a respeito da juventude que apresentei anteriormente são alguns exemplos que entendo como potentes, não significando que são as únicas ou que só podem ser vistas dessa forma, servem apenas para expressar os atravessamentos que tenho experimentado em minha experiência enquanto pesquisador, caracterizando um mapeamento inicial. Outro aspecto importante de salientar é o fato de tais discursividades serem parte de uma fotografia do presente, pois cada vez mais os sujeitos podem ser considerados “líquidos” (BAUMAN, 2007), ou seja, instáveis e em constante mudança. Outros exemplos de construções discursivas podem ser observados no próximo capítulo, onde mapeei alguns trabalhos que versam sobre a temática.

Considerando a rede discursiva em torno da juventude, rapidamente contextualizada aqui, seja referente às questões tecnológicas, socioculturais, legais, educacionais, científicas,

---

<sup>13</sup>A estatística funciona como saber do estado que produz verdades e potencializa a governamentalidade das populações. As informações apontam principalmente para aspectos ditos problemáticos e que necessitam de intervenção (TRAVERSINE; BELLO, 2009).

compreendo que há uma certa potência em investigar algumas construções discursivas que produzem um modo de ser jovem na atualidade. Para fundamentar as discussões propostas nesta pesquisa, me aproximo de algumas ferramentas conceituais e analíticas do filósofo francês Michel Foucault, em especial os conceitos de população, de discurso, de modos de subjetivação, que serão mais bem discutidas no decorrer do trabalho.

Proponho um estudo sobre a fabricação de uma população dita como “Jovem” na atualidade. Tal investigação problematiza alguns processos de subjetivação que incidem sobre os sujeitos, principalmente aqueles relacionados aos artefatos digitais, dentre eles estão o *Smartphone*, o *Tablet*, as redes sociais, principalmente o *Facebook*, o *YouTube*, o *Instagram* e o *WhatsApp*. Compreendo que tais artefatos são cada vez mais presentes no cotidiano das pessoas, alterando a forma como os indivíduos se comportam. É importante ressaltar, desde já, que tomo aqui a compressão foucaultiana (1995) de modos de subjetivação, entendendo que as subjetividades correspondem aos modos de ser, de pensar e de agir dos sujeitos, as quais se dão a partir das relações de poder que este sujeito está submetido na sociedade, através de relações com outros sujeitos ou com ele mesmo, e que os artefatos digitais são potentes espaços para o funcionamento do poder na atualidade, principalmente na constituição de modos de ser jovem.

Para tanto, esta pesquisa se situa em **investigar algumas construções/modalidades discursivas que vêm atravessando e constituindo uma população dita jovem**. Como material empírico serão utilizados alguns dos canais do *YouTube* mais destacados da atualidade, a saber, Whindersson Nunes, Felipe Neto e 5incominutos (protagonizado por KéferaBuchmann). Os canais foram escolhidos a partir do cruzamento entre duas fontes externas de informação, uma pesquisa de popularidade feita pela rede *Snack*<sup>14</sup> e um concurso popular voltado para elencar os jovens brasileiros destacados do ano, o “Prêmio Jovem Brasileiro”, entre as categorias está a de melhor *YouTuber*, ambas fontes serão melhor detalhadas no capítulo “Traçando Pistas Metodológicas”.

---

<sup>14</sup> Uma rede brasileira que produz, cria e agencia canais para o *YouTube*.

### 3. NOVOS TEMPOS, NOVOS ARTEFATOS E ÍDOLOS

Este trabalho pesquisa sobre a relação da juventude com as mídias digitais, investigando as discursividades que circulam neste espaço por meio de alguns influenciadores digitais, constituindo modos de ser jovem. Tal investigação parte de nossas<sup>15</sup> inquietações e questionamentos acerca de nossas verdades e certezas mais profundas produzidas acerca da juventude que têm sido desacomodadas pelo autor que nos faz pensar, embasa nossa pesquisa e atravessa nossa vida enquanto sujeitos, a saber, o Filósofo francês Michel Foucault. Utilizamos Foucault como principal intercessor, entendendo que por meio de seus escritos, conceitos e pensamentos somos impelidos a traçar nossas problemáticas de pesquisa, definir nossos *corpus* discursivos e lançar pensamentos críticos acerca de nossas verdades.

Pesquisar por meio deste referencial não objetiva encontrar respostas definitivas para problemas específicos, tampouco produzir verdades acerca de determinados assuntos, nessa perspectiva o objetivo é problematizar, questionar as verdades instauradas na sociedade, lançar perguntas que nos façam refletir sobre nossa vida, nossa profissão, nossas atitudes. As respostas encontradas são passageiras, muitos questionamentos não são respondidos e por meio da pesquisa emergem muitas outras inquietações. Utilizamos os pensamentos e conceitos do referencial, percorrendo um caminho de pesquisa com certa liberdade, carregados pelas experiências da própria investigação, fazendo uso de alguns dos conceitos como Foucault (2006) indicou que fizéssemos, tomando-os como ferramentas que podem ser retiradas de sua “caixa” de acordo com a necessidade. Assim, passamos a mapear alguns conceitos da pesquisa e a traçar o caminho metodológico que pretendemos percorrer.

O primeiro conceito/termo que desejamos estabelecer é o entendimento de juventude. Embora muitos estudiosos classifiquem a juventude como uma fase da vida compreendida entre a infância e a vida adulta, caracterizada por ritos de passagem que definem esta transição, não é esta a compreensão que nos interessa. Outro entendimento de juventude

---

<sup>15</sup> Nos capítulos anteriores utilizamos a escrita na primeira pessoa do singular porque compreendemos que as motivações e inquietações da pesquisa são do pesquisador. A partir deste capítulo foi utilizada a primeira pessoa do plural por entendermos que o trabalho passa a ser construído a quatro mãos, as do orientando e as do orientador. No capítulo das considerações finais o singular volta a ser utilizado, entendendo que nesse espaço são apresentadas as contribuições da pesquisa na vida do pesquisador.

amplamente aceito na cultura ocidental é o de relacionar a fatores biológicos e psicológicos, como fase da vida marcada por mudanças no corpo e instabilidades emocionais, também não nos interessa este entendimento. Macedo et al. (2014) afirma que estudos antropológicos têm criticado essa naturalização de fases da vida, caracterizado por etapas bem definidos, segundo o autor, tais etapas podem não existir ou serem definidas de outras maneiras, como por exemplo em outras culturas.

Estudos históricos ressaltam que a noção de desenvolvimento e das chamadas “etapas da vida” (infância, adolescência, velhice e outras definições) são resultantes de práticas datadas que implicam processos de objetivação heterogêneos, que são efeitos das articulações entre saberes, poderes e subjetivações e compõem um dispositivo. Dessa maneira, falamos de lugares da história em um tempo acontecimental, ao pensarmos a produção da juventude por discursos midiáticos imanentes às práticas políticas, culturais, sociais e subjetivantes. (MACEDO et al., 2014, p.416)

Essa tendência da sociedade em categorizar e classificar os indivíduos objetiva desenvolver saberes e produzir “verdades” a respeito das populações, e a mídia, entre outros, funciona como espaço de circulação dessas verdades e como subjetivadora dos indivíduos, tornando-os sujeitos a essas verdades. Neste trabalho, estamos entendendo que a noção de jovem e juventude é construída, inventada para ser governada. Assim, partimos da compreensão da juventude como uma população, utilizando o entendimento foucaultiano. Para Foucault “[...] comportamentos que fazem com que cada um dos indivíduos funcione como membro, como elemento dessa coisa que se quer administrar da melhor maneira possível, a saber, a população” (FOUCAULT, 2008a, p.57). Segundo Foucault as artes de governar consideram que não é suficiente lidar com as questões individuais dos sujeitos, mas que também é necessário se preocupar com uma “população” e com seus fenômenos específicos, como natalidade, mortalidade, fecundidade, por exemplo. (FOUCAULT, 2015c).

[...] a população aparecerá como o objetivo final do governo. Pois qual pode ser o objetivo do governo? Não certamente governar, mas melhorar a sorte da população, aumentar sua riqueza, sua direção de vida, sua saúde etc. (FOUCAULT, 2015c, p.425).

Nesse contexto, percebemos que a população jovem tem sido centro das atenções das mais diversas esferas sociais e de estudos das mais diversas áreas da ciência, seja em uma abordagem de vulnerabilidade e de criminalidade por parte das ciências sociais, seja em uma abordagem de consumo e produtividade das ciências administrativas ou, por fim, em uma

abordagem de cuidados específicos da saúde e do corpo das ciências biológicas (ANDRADE, 2008; DAMICO, 2011; RUGGIERI NETO, 2015; SIMON, 2014).

Interessa-nos, nesse trabalho, olhar para a juventude através das discursividades que a coloca para além de um estado de vida, mas como um estilo de vida. Instiga-nos investigar como os indivíduos são capturados pelo o que Ruggieri Neto (2015) definiu como o “dispositivo de juventude”. Como os indivíduos se tornam sujeitos de práticas que incitam novas formas de ser jovem na atualidade, desconectadas da lógica etária, algo idealizado pelas mais diversas faixas etárias, em uma lógica de supervalorização da juventude, considerada como um “estado de espírito”. O conceito de sujeito trabalhado aqui está diretamente ligado à noção foucaultiana, que entende a produção do sujeito através das relações de controle ou dependência. Ao Filósofo interessava questionar “como nos tornamos aquilo que somos?”. Para Foucault o sujeito é...

[...] sujeito a alguém pelo controle e dependência, e preso à sua própria identidade por uma consciência ou autoconhecimento. Ambos sugerem uma forma de poder que subjuga e torna sujeito a. (FOUCAULT, 1995, p.235).

Neste contexto, nos interessa compreender como a juventude se constitui como tal, como o indivíduo dito jovem se torna sujeito do poder e do saber na atualidade?

Podemos pensar em alguns modos de subjetivação de uma população dita jovem a partir de diversos dispositivos, artefatos e instituições. A música, a escola, a moda, a família, a literatura, as políticas públicas, o cinema e a mídia são alguns exemplos. Nestes lugares circulam discursos que fabricam determinadas verdades a respeito de como se é jovem na atualidade. Foucault (2008b, p.55) entende o discurso “como práticas que formam sistematicamente os objetos de que falam”, nessa correnteza, compreendemos o jovem como sujeito desta rede discursiva que se estabelece nesses espaços, sendo este um objetivo do trabalho, **investigar algumas construções/modalidades discursivas que vêm atravessando e constituindo uma população dita jovem**, especialmente a mídia digital, na subjetivação do sujeito jovem, bem como a forma com a qual coloca em circulação e constitui verdades sobre estes sujeitos.

Nessa perspectiva de funcionamento do poder, podemos pensar na mídia como uma pedagogia cultural, ou seja, um artefato da cultura que ensina, controla e produz subjetividades. Para Silva (2000, p.89) “qualquer instituição ou dispositivo cultural que, tal como a escola, esteja envolvido – em conexão com relações de poder – no processo de

transmissão de atitudes e valores pode ser entendida como uma pedagogia cultural”. Segundo Costa e Andrade (2015, p.849) “o conceito de pedagogias culturais tem sido uma ferramenta importante para que pesquisadores articulem cultura, educação e comunicação em estudos que visam problematizar a fabricação de sujeitos do tempo presente”. Logo, partindo dessas compreensões, entendemos as mídias digitais como pedagogias culturais.

Encontramos nas mídias digitais uma rede de mecanismos de subjetivação que estão diretamente relacionados ao que Fischer (1997) chama de “dispositivo pedagógico da mídia”.

[...] esse modo muito concreto de formar, de constituir sujeitos sociais, através da prática cotidiana de produzir e consumir produtos televisivos, parece constituir um "conjunto estratégico" novo, como diria Michel Foucault, e que pode ser traduzido através da cumplicidade material e simbólica da mídia com seus públicos, possível de ser analisada e descrita a partir de uma operação sobre os produtos que ela veicula. (FISCHER, 1997, p.71) [grifos da autora].

Fischer discutiu o quanto a TV funciona como um artefato cultural pedagógico que produz subjetividades, embasada em uma perspectiva foucaultiana de “práticas de si” e “técnicas de si<sup>16</sup>”. Partindo do conceito cunhado por Fischer, podemos expandir esse entendimento para as novas formas de mídia da atualidade, pois tais mídias são atualizações dos artefatos presentes neste dispositivo. Compreendemos a mídia digital como uma pedagogia cultural na mesma perspectiva de Andrade (2016), sem atribuir a ela caráter repressor de ideologias em uma abordagem crítica, mas olhando para o quanto ela é produtiva enquanto artefato pedagógico da cultura apto “a nos ensinarem modos de ser a partir da regulação de nossas condutas” (p.31).

A TV tem sido, há muitos anos, a principal fonte de informação e entretenimento da população brasileira. A pesquisa brasileira de mídia (BRASIL, 2016) apresentou como resultado que 63% dos entrevistados, tomando todas as faixas etárias, usam a TV como principal fonte de informação quanto ao que acontece no Brasil. Em segundo lugar no ranking está a internet, com 26% de preferência. Em uma versão anterior, a pesquisa (BRASIL, 2014), apresentou os hábitos de consumo de mídia pela população, demonstrou que 65% dos jovens até 25 (vinte e cinco) anos acessam a internet diariamente. Brasil (2014) aponta, também, para as principais mídias digitais utilizadas pelos brasileiros, obtendo como resultado 83%

---

<sup>16</sup> Foucault utiliza os conceitos de “práticas de si”, “técnicas de si”, oriundos da antiguidade grega, para analisar como o sujeito se constitui.

*Facebook*; 58 % *WhatsApp* e 17% *YouTube*. Exemplos de estratégias econômicas que se utilizam deste recurso são as propagandas no *YouTube* e os próprios influenciadores digitais<sup>17</sup>, que são patrocinados pelas marcas para usarem seus produtos e expô-los nas redes sociais. Estes “atores” das mídias digitais, sejam eles *Youtubers*, *Gamers*, Humoristas, etc., podem ser considerados vozes autorizadas a comunicar para esse grupo de sujeitos que faz da internet seu local principal de comunicação e informação. Desta forma, estratégias de captura que envolvam estas plataformas e os atores deste espaço tem grande potencial de persuasão.

Nessa perspectiva, percebemos a mídia como potente artefato cultural, pedagógico e histórico. Desde a invenção da prensa, onde o material midiático começou a ser produzido e distribuído em massa, podemos observar o quanto ele constitui a vida das pessoas. A partir da persuasão e capacidade de convencimento presente nesses conteúdos midiáticos, os sujeitos consomem estilos de vida produzidos no interior das relações de poder envolvidas. Com o advento de outras tecnologias, como a energia elétrica e o telefone foram surgindo outras mídias, como o rádio, a TV e a internet, por exemplo.

Considerando a mídia como dispositivo pedagógico, podemos pensar na emergência de novas mídias ao longo da história como uma atualização desse dispositivo. Assim como a invenção da prensa foi determinante para a disseminação de ideias por meio de documentos impressos, o rádio teve um papel importante na pulverização de culturas mobilizadas pelas músicas. A TV reúne as características do rádio com o acréscimo da disseminação de imagens. Em uma abordagem cultural, podemos pensar nesse acréscimo da TV em relação ao rádio como um disseminador de modos de se vestir e de se comportar, pois a partir deste ponto também foi possível ver como as pessoas que aparecem nela o fazem.

Nesse sentido, podemos pensar na emergência tecnológica como condição de possibilidade<sup>18</sup> para a constituição de uma modalidade de juventude que é amplamente difundida na atualidade, que são sujeitos caracterizados por terem naturalizado os artefatos digitais em seu cotidiano. Mudanças de paradigmas da internet podem ter colaborado com tal

---

<sup>17</sup> Segundo Lopes e Brandt (2016, p.127) “um influenciador digital é aquele usuário de redes sociais digitais que movimenta e influencia uma grande quantidade de pessoas através da sua reputação em sites, blogs e redes sociais, para alavancar produtos, serviços e eventos”.

<sup>18</sup> Para Foucault em cada época existem determinadas estruturas de poder e de ordem que funcionam como condição de possibilidade do aparecimento de saberes, que produzem na sociedade verdades sobre aquilo que pode ser pensado e o que pode ser dito. (FOUCAULT, 1966)

emergência. Estudiosos apontam para três momentos da internet: Web 1.0; Web 2.0; Web 3.0. Entendemos o surgimento da Web 2.0 como ponto de erupção para uma nova maneira de interagir com as mídias digitais, logo, subjetivando os sujeitos de maneira diferente, o que pode dar subsídios para o aparecimento destes ditos “sujeitos jovens e digitais”.

A Web 1.0 pode ser definida por um período onde a internet era considerada uma mídia massiva, que segundo Primo (2007), foi um momento onde os conteúdos das páginas eram produzidos como unidades isoladas, em uma lógica que ele chama de modelo push, “empurrado” até a audiência. A informação circula na proporção de poucos para muitos. Já a Web 2.0 é considerada como o modelo onde o conteúdo é produzido também nas “bordas”, ou seja, todos os usuários estão envolvidos na geração de produtos midiáticos. Para Primo (2007) esse modelo pode ser considerado como pull, “puxado” pela audiência. Podemos pensar nas redes sociais, nos blogs e no YouTube como exemplos destes novos espaços onde os usuários da rede são simultaneamente produtores e consumidores de conteúdo.

Vilaça (2011) define a Web 2.0 como uma internet que amplia as funções dos usuários, onde são valorizados os conteúdos e as formas de participação e interação sociais. Para ele, os principais serviços associados à Web 2.0 são sites de publicação e compartilhamento de conteúdos, tais como redes sociais, wikis, fóruns e comunidades. Alguns estudiosos datam como surgimento da Web 2.0 o ano de 2004, no entanto, outra vertente defende que não é possível estabelecer uma data para esta mudança de paradigma. Vilaça acredita que:

Definir a Web 2.0 não é uma tarefa simples, uma vez que não se trata de uma atualização técnica da internet. Além disso, ela não pode ser marcada por um acontecimento histórico específico. Em outras palavras, não é possível apontar uma tecnologia ou uma data específica para o seu começo (VILAÇA, 2011, p.1018)

Já a Web 3.0, também chamada de Web Semântica Social (ISOTANI et al., 2009), prevê que os conteúdos online estarão organizados de forma mais personalizada para cada internauta, sites e aplicações inteligentes e publicidade baseada nas pesquisas e nos comportamentos. Nessa nova fase da internet, páginas estariam agrupadas por temas, por assuntos e por interesses, previamente expressos pelo usuário, em um paradigma que pode ser considerado como inteligência artificial.

Esses deslocamentos de paradigmas da internet se aproximam com os deslocamentos do modo de funcionamento do poder ocorridas na sociedade, segundo Foucault. O poder disciplinar, identificado pelo filósofo francês principalmente com o desenvolvimento

industrial capitalista, funciona no cerne das instituições de disciplinamento, onde se objetiva a constituição de sujeitos e corpos obedientes e produtivos. Exemplos destas instituições seriam a escola, a família, a prisão, o manicômio, etc. (FOUCAULT, 2005).

[...] O poder disciplinar é [...] um poder que, em vez de se apropriar e de retirar, tem como função maior “adestrar”: ou sem dúvida adestrar para retirar e se apropriar ainda mais e melhor. Ele não amarra as forças para reduzi-las; procura ligá-las para multiplicá-las e utilizá-las num todo. [...] “Adestra” as multidões confusas [...] (FOUCAULT, 2005, p.143) [grifos do autor].

Nesse sentido, as mudanças de paradigma da internet podem ser de certo modo relacionadas a essas atualizações do funcionamento do poder na sociedade. O conteúdo da Web 1.0 era voltado para as massas, onde o material midiático era apenas consumido pelos usuários, que eram passivos nesse processo, onde o conteúdo era voltado para as multidões, sem ser personalizado. Já na Web 2.0 e 3.0, há uma rede de interconexão que faz com que cada indivíduo esteja ligado ao outro, veja o que o outro faz e seja visto instantaneamente, e, além disso, vigie e seja vigiado quanto ao seu comportamento em sociedade. Esse sistema lembra a estrutura “Panoptical” de controle mencionada por Foucault em sua obra “Vigiar e punir”, onde o próprio vigiado se mantém em constante vigilância. Segundo ele, este modelo buscava “[...] assegurar uma vigilância que fosse ao mesmo tempo global e individualizante”. (FOUCAULT, 2005, p.216). Tais características se assemelham com a sociedade do biopoder, onde as tecnologias de poder são voltadas para a condução das condutas da população, possibilitando maior controle dos sujeitos que passam a se autocontrolar, buscando atender às demandas de ordem comportamental estabelecidas por essa grande rede de (inter)conexões, (inter)relações e (inter)monitoramento.

Esse novo paradigma da internet pode ser comparado com a interação que existe há mais tempo entre outras mídias, personalizando o conteúdo que seria veiculado pelo rádio ou pela TV, por exemplo. Programas de TV ou rádio recebem ligações telefônicas e/ou mensagens eletrônicas a bastante tempo, colocando em suas programações conteúdos solicitados pelos espectadores. Esse tipo de estratégia captura os usuários dessas mídias, fazendo com que eles se sintam parte dos espaços, um pouco donos e produtores dos conteúdos.

Compreendendo os artefatos digitais possibilitados pelos novos paradigmas da internet como dispositivos pedagógicos, podemos pensar neles como espaço propício para circulação de discursos que ditam modos de ser e de não ser jovem na contemporaneidade. Entre as

experiências que tais artefatos oferecem estão as relacionadas com a oferta de produtos e serviços que atendam/criem as suas necessidades, prática corrente do capitalismo neoliberal, bem como a de formação de opinião, de convencimento acerca de determinados entendimentos e posicionamentos.

Nesse sentido, compreendemos que a participação de *youtubers* como propagadores da importância da Reforma do Ensino Médio está atrelada à uma estratégia midiática que visa conduzir e controlar a população jovem e que o fato de o Ministério da Educação investir nesses *youtubers* como “marqueteiros” da reforma corrobora com o entendimento de que para os jovens, as vozes autorizadas a falar sobre o que é ou não certo e verdadeiro para eles parte, entre outros, destes influenciadores digitais.

Canais reconhecidos do *YouTube*, como é o caso do “Você Sabia?”, que possuía mais de sete milhões de inscritos quando este trabalho foi escrito, foram patrocinados pelo Governo Federal para disseminarem uma imagem positiva das reformas, minimizando as críticas recebidas na época. Aqui se toma o entendimento de que a Reforma do Ensino Médio se constitui enquanto uma forte estratégia política, que tem por objetivo direcionar de forma cada vez mais controlada a vida desse sujeito jovem, tomando conta e ocupando a maior parte de seu tempo, principalmente com a proposta da escola em tempo integral, encaminhando-o desde cedo para o mercado de trabalho. Tal estratégia faz parte de uma lógica de poder mais persuasiva, que não se utiliza da punição pela punição, o poder disciplinar busca tornar os “corpos dóceis”, maleáveis ao controle, onde o próprio indivíduo se coloca na busca de estar mais próximo possível da “norma”<sup>19</sup>.

Nessa perspectiva, o poder disciplinar está diretamente associado às estratégias de disciplina e confinamento, baseada nas instituições modernas de controle social, que segundo Foucault (2005) constitui uma chamada sociedade disciplinar. A escola pode ser considerada como uma das instituições de disciplinamento, por exemplo, onde os sujeitos são docilizados para se tornarem “cidadãos” produtivos. Tal estrutura de poder obteve uma espécie de deslocamento, não deixando de existir, mas funcionando em conjunto com outras táticas de

---

<sup>19</sup>Tomamos nesse trabalho o entendimento foucaultiano de norma. Para Foucault (2001b, p. 62) “A norma não se define como uma lei natural, mas pelo papel de exigência e coerção que é capaz de exercer em relação aos domínios nos quais se aplica. A norma é portadora, conseqüentemente, de uma pretensão de poder. A norma não é, sequer ou simplesmente, um princípio de inteligibilidade; ela é um elemento a partir do qual determinado exercício de poder encontra-se fundado e legitimado”.

poder. Deleuze (1992) aponta para o surgimento de uma nova forma de poder onde a sociedade internalizou a disciplina, tal atualização é chamada por ele de “sociedade de controle”. Os dispositivos do poder que anteriormente estavam exclusivamente atribuídos às instituições passam a adquirir total fluidez, o que faz com que o poder atue em todas as esferas da sociedade, fazendo inclusive que os próprios indivíduos se autocontrole.

Entramos então em sociedades de controle que diferem em muito das sociedades de disciplina. Aqueles que velam por nosso bem não têm ou não terão mais necessidade de meios de enclausuramento. Hoje todos eles, as prisões, as escolas, os hospitais, são temas de discussão permanente. Não seria melhor estender o tratamento aos domicílios? Sim, esse é sem dúvida o futuro. As oficinas, as fábricas não comportam mais empregados. Não seria melhor regimes de empreitada e de trabalho a domicílio? Não existem outros meios de punir os infratores senão a prisão? As sociedades de controle não adotarão mais os meios de enclausuramento. Nem mesmo a escola. (DELEUZE, 1992, p.11-12)

A “sociedade do espetáculo” anunciada por Debord (1997) está articulada com a sociedade de controle, principalmente se combinada com o que Sibilia (2010) chamou de “intimidade como vitrine”. Para Debord (1997) a imagem é a mediadora das relações sociais, e que o espetáculo está na arte da sedução e da emoção presente nas formas espetaculares que as imagens se apresentam. Ou seja, o indivíduo está ocupado em assistir ao espetáculo que as imagens lhe proporcionam, sem operar uma reflexão/ação sobre elas. Sibilia (2010) chama a atenção para o quanto a intimidade passou a ser exposta, e que não parece haver temor da tal “invasão de privacidade”, ao contrário, cada vez mais o privado ganha visibilidade. Os usuários das redes sociais digitais compartilham atividades do seu cotidiano, sejam elas as mais simples, como o cardápio do seu café da manhã, sejam reflexões, desabafos e frustrações. Para estes indivíduos, importa capturar as imagens dos fatos para compartilhar em suas redes digitais sociais, preocupado em também proporcionar espetáculo. Tal articulação entre o pensamento de Debord e Sibilia pode nos apontar para uma operacionalização da “sociedade de controle” apontada por Deleuze.

Entre os gêneros midiáticos que promovem o espetáculo temos o vídeo, ou audiovisual (CORRÊA, 2006). Videoclipes, documentários, séries, telenovelas, filmes, animações, jornalismo são exemplos de conteúdos midiáticos que utilizam desse recurso. Os videoclipes dão uma interpretação imagética das músicas, construindo uma narrativa. Segundo Corrêa (2006) o videoclipe passou a ser utilizado a partir dos anos 1980, com o intuito de vender a música e a imagem do artista. Para a autora “o videoclipe também influencia comportamentos e dita moda” (CORRÊA, 2006, p.2).

Acompanhando o gênero videoclipe encontramos a paródia, releitura de um videoclipe geralmente cômico que tem por objetivo refletir sobre os assuntos tratados no videoclipe original. Segundo Schnaiderman (2018, p.143) “[...] a paródia de uma tragédia será uma comédia, paródia de uma comédia pode ser uma tragédia”. As paródias geralmente são voltadas para conteúdos que ganharam notoriedade, pois elas fazem mais sentido para as pessoas que conhecem o conteúdo original ao qual elas se baseiam. Esse gênero será importante no decorrer da pesquisa, pois fará parte do material empírico, o que será melhor detalhado no próximo capítulo.

Partindo dos entendimentos da mídia como um espaço propício para espetáculo, vitrine da intimidade e como ambiente de circulação do dispositivo pedagógico da mídia, podemos refletir acerca de uma prática comum dos usuários das redes sociais, a de “seguir”. Tal ação significa acompanhar as postagens das pessoas seguidas em suas próprias redes sociais. Neste espaço, além de controlar e ser controlado, os sujeitos são constantemente bombardeados por espetaculares formas de viver. São modelos das mais diversas áreas da vida, sejam do vestuário, do que escutar, do que comer, qual esporte praticar, etc. Nesta perspectiva, alguns atores ganham notoriedade nestes espaços, dada tamanha visibilidade que obtiveram nestas redes, seja pelo grande número de seguidores que possuem ou pela grande quantidade de publicações que fazem.

Sibilia (2010) contribui, também, observando que os holofotes das mídias sociais digitais, que são espaços privilegiados de visibilidade, tem possibilitado o surgimento de cada vez mais famosos que, segundo a autora, são “celebridades que nascem e morrem sem nada ter feito de extraordinário, mas apenas por ter conquistado alguma vitrine mais ou menos abrangente” (p.54). São sujeitos que são conhecidos por darem constante visibilidade para as suas vidas. Estes sujeitos destacados na internet têm sido tomados pelos jovens contemporâneos como referência de vida. Se na década de 90 os jovens idolatravam músicos de bandas de Rock, jogadores de futebol, atores de telenovelas e almejavam tornarem-se quando adultos profissionais dessas áreas, hoje em dia os principais ídolos dos jovens são protagonistas de canais no *YouTube*. Como a própria plataforma sintetizou em seu slogan de

algum tempo atrás, “Novos tempos. Novos ídolos<sup>20</sup>”. O jornal “O Globo” publicou em 2015<sup>21</sup> que os novos ídolos dos adolescentes têm surgido do *YouTube* e que estas celebridades do mundo digital podem não ser conhecidas por pessoas com mais de 30 anos, mas com os mais novos chamam muita atenção por onde passam. Nesse artigo, o *Youtuber* Lucas Feuerschütte de 25 anos relatou que:

As marcas vêm percebendo que estamos muito perto da audiência. Um exemplo: eu estive, a convite da Pepsi, no Planeta Atlântida (festival de música) este ano. Quando cheguei lá, ninguém da organização sabia muito bem quem eu era. Até que um monte de adolescentes começou a pedir para tirar foto comigo. Rolou uma comoção. E olha que tinha o Fiuk do meu lado.

O reconhecimento de tais sujeitos pode estar também vinculados ao que Silva e Sales (2016) destacaram como a potencialidade do *YouTube*, pois para eles “a integração do *YouTube* com redes sociais, blogs e outros sites que aderiram à cultura da web 2.0 tornou-o uma ferramenta ainda mais popular” (p.2), pois os *youtubers* estão em constante exposição nas mais diversas redes sociais. É possível encontrar em diversos vídeos dos *youtubers* solicitações dos mesmos para que seus expectadores interajam com eles por meio de alguma outra plataforma ou de alguma das suas redes sociais, como *Instagram*, *Twitter* e *Facebook*, por exemplo<sup>22</sup>.

Tal exposição e popularidade possibilitam que tais celebridades alcancem um número expressivo de sujeitos que fazem uso de tais recursos, funcionando como difusores de ideais e de modos de viver. Nesse sentido, pretendemos neste trabalho, investigar algumas discursividades que circulam em alguns canais mais populares do YouTube no Brasil, e que propagam um certo modo de vida que reverbera entre os jovens brasileiros na atualidade. Na próxima seção apresentaremos de que forma mapeamos os principais canais do *YouTube* e como selecionamos o material empírico da pesquisa.

---

<sup>20</sup> Fonte: <http://emails.estadao.com.br/blogs/querido-leitor/o-slogan-mais-perfeito-do-momento-e-do-youtube-novos-tempos-novos-idolos/>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>21</sup> Disponível em: <https://oglobo.globo.com/sociedade/quem-sao-os-jovens-que-hipnotizam-milhoes-de-adolescentes-na-internet-16726790>. Acesso em: 28/11/2017.

<sup>22</sup> O Felipe Neto, por exemplo, no vídeo publicado em 19/12/2017, em que o *youtuber* reage a uma música da cantora Anitta, declarou que se o vídeo recebesse mais de 300 mil curtidas ele postaria um vídeo no seu aplicativo para *Smartphones* com o seu colega de canal Bruno, vestido da mesma forma que a cantora aparece no clipe, com fitas coladas no corpo.

#### 4. TRAÇANDO PISTAS METODOLÓGICAS

Como já mencionado anteriormente, tomamos o filósofo francês Michel Foucault como intercessor da nossa produção acadêmica. Nesse sentido, entendemos que os pensamentos e conceitos do autor servem como disparadores de discussões e de inquietações. Entendemos a teoria foucaultiana como uma potente aliada de pesquisa, tendo como ensinamento as “ricas possibilidades que essa proposta oferece em termos teóricos e metodológicos” (FISCHER, 2001, p.198). A teorização foucaultiana nos coloca à disposição uma potente caixa de ferramentas conceituais que podem nos auxiliar na análise de nossos materiais empíricos.

Pesquisar pelos óculos da análise do discurso foucaultiana é andar sob uma linha tênue, que nos possibilita uma certa flexibilidade de percursos investigativos sem perder a rigorosidade conceitual. É necessário cuidado para que não se limite a fácil interpretação do senso comum e que também não se busque algo que está oculto (FISCHER, 2001). Ou seja, não há nada que precisa ser descortinado, pois o discurso está no nível do dito, mas não está reduzido em palavras, para Foucault o discurso é prática.

Para Foucault o discurso é composto por um número limitado de enunciados, e estes enunciados se apoiam em uma mesma formação discursiva. Já a formação discursiva é uma prática determinada de ações subjetivas e objetivas que, segundo Foucault:

No caso em que se puder descrever, entre um certo número de enunciados, semelhante sistema de dispersão, e no caso em que entre os objetos, os tipos de enunciação, os conceitos, as escolhas temáticas, se puder definir uma regularidade (uma ordem, correlações, posições e funcionamentos, transformações), diremos, por convenção, que se trata de uma formação discursiva. (FOUCAULT, 2008c, p. 43)

Podemos pensar no enunciado como a manifestação de um saber aceito em uma rede discursiva, ou seja, o que é considerado loucura nos dias de hoje é diferente do tempo em que Foucault estudou o discurso da loucura, pois outros saberes e verdades se engendram na sociedade atual apontando para o que é normal e o que não é. Os enunciados são da ordem da raridade, ou seja, não são tão comuns quanto às frases, pois estão presentes em todo o âmbito social, como nos saberes, nas instituições, nos artefatos culturais, entre outros, que possibilitam sua existência. Os enunciados também são da ordem da exterioridade, ou seja, o que é dito e aceito como verdade tem condição de existência na política, na cultura e nas

questões sociais como um todo, não importando quem propaga tais enunciados, eles estão para além do sujeito, ele apenas tem sua função dentro dessa rede. Segundo Foucault (2008c) um mesmo enunciado pode aparecer em um manuscrito, em um livro, pronunciado oralmente, impresso em um cartaz, no som de um gravador, seu regime de materialidade é “mais da ordem da instituição do que da localização” (p.116). Para o filósofo “o que importa quem fala?” (FOUCAULT, 2001a, p. 264), o que importa é que foi dito e aceito como legítimo, entrando na ordem do verdadeiro.

O enunciado é também da ordem do acúmulo, ou seja, são várias questões que colaboram para que se tenha um enunciado aceito como verdade. Por exemplo, só aceitamos os enunciados de que a terra é redonda e que as espécies evoluem (FOUCAULT, 2008c) porque vários campos de saberes e argumentos da ciência e outras instâncias nos convencem de tal afirmação. Nesse ponto inclusive, de acordo com Foucault (2008c), podemos perceber um deslocamento de tais enunciados para antes e depois de Copérnico e Darwin respectivamente, não que tenha sido mudado o sentido das palavras, “o que se modificou foi a relação dessas afirmações com outras proposições, suas condições de utilização e de reinvestimento, o campo da experiência, de verificação possíveis, problemas a ser resolvidos, ao qual podemos remetê-las” (p.116). Esses deslocamentos correspondem à formação de um enunciado que obedece às condições, aos limites e aos domínios que são impostos por outros enunciados.

Como o enunciado é do nível da raridade, cabe a nós pesquisadores compreendermos que os materiais empíricos provavelmente não serão celeiro de enunciados. Logo, parece-nos prudente, inicialmente, mapear as formações discursivas que se aproximam em relação a determinado assunto, constituindo grupos analíticos, que são compostos de enunciações, pequenas frações dos discursos, que poderão (ou não) compor um futuro enunciado.

Nessa correnteza, podemos pensar no discurso como algo que ocorre dentro de um campo de ação possível, permitindo que determinados ditos funcionem como verdadeiros e sejam aceitos. De acordo com Garré (2015).

Esses dizeres não estão soltos no mundo à espera de serem interpretados, desvelados, descobertos. Eles são produzidos e produzem esse mundo, e nele provocam efeitos de verdade. [...] Em outras palavras, os discursos descrevem, fabricam e inventam o mundo, que só tem sentido a partir desses ditos. (p.27)

Nesse sentido, no que diz respeito à análise discursiva, cabe investigar as “regras de formação” dos enunciados (FOUCAULT, 2008c), átomos do discurso, ou seja, pensar nas

condições de existência e regras de aparecimento dos mesmos. Foucault (2008c) operou em suas pesquisas investigando tais regras discursivas, ou seja, as regularidades presentes em elementos como objetos, tipos de enunciação, conceitos e escolhas temáticas. O conjunto de tais regularidades e seu sistema de dispersão compõe uma formação discursiva.

Com o intuito de operar com algumas ferramentas da análise do discurso sobre as formações discursivas que se engendram na constituição de modalidades de juventude que circulam nos canais mais populares do *YouTube* tivemos que definir formas de delimitar o material, ou seja, quais canais seriam alvo de nossa investigação. Os canais dos *youtubers* foram escolhidos de acordo com a popularidade dos mesmos. Para mapear a popularidade destes canais utilizamos duas fontes de informação que tínhamos contato a época e que entendíamos como bastante relevantes. A primeira fonte foi o “Prêmio Jovem brasileiro 2017” (PBJ). Segundo o site do PBJ o Prêmio teve sua primeira edição em 2002, em comemoração ao Dia do Jovem (13/04), Dia Internacional do Jovem Trabalhador (24/04), Dia Mundial da Juventude (12/08) e Dia da Juventude do Brasil (22/09). Este concurso visa premiar o protagonismo de jovens brasileiros no último ano em diversas áreas. Os premiados são indicados pela votação do público na internet e por uma comissão especial, constituída por jornalistas, colunistas e críticos. Os jovens disputam entre si em diversas categorias, tais como: humor, esporte & fitness, internet, moda, música, TV, cinema, games, youtuber, etc. A categoria do prêmio utilizada como referência foi a de “Melhor *youtuber*”. Os vencedores foram o Whindersson Nunes, que tem um canal com seu nome e Kéfêra, do canal 5incominutos.

A segunda fonte de referência foi uma pesquisa desenvolvida pela Rede *Snack*, uma rede brasileira que produz, cria e agencia canais para o *YouTube*. Foram utilizadas algumas métricas para determinar os *Youtubers* mais influentes do mundo. Tais métricas foram o número de inscritos nos canais, número de visualizações dos vídeos, quantidade de gostei e não gostei<sup>23</sup> atribuídas aos vídeos deles. A pesquisa apontou para os 100 (cem) *Youtubers* mais influentes do mundo. Entre eles 24 (vinte e quatro) são brasileiros. O segundo lugar foi para o Whindersson Nunes e o Terceiro Lugar foi para Felipe Neto. Já o Canal “Você

---

<sup>23</sup> Todo vídeo postado no YouTube pode ser avaliado pelo expectador como “gostei”, popularmente chamado de curtir, e “não gostei”, que pode ser chamado de *unlike*, do inglês. Quanto mais um vídeo recebe curtidas, mais se torna popular, ficando em evidência no *YouTube*.

Sabia?”, mencionado anteriormente no caso em que foi contratado pelo Ministério da Educação para propagar os “benefícios” da Reforma do Ensino Médio, ficou em vigésimo primeiro lugar no *ranking*.

Considerando tais apontamentos foram escolhidos como fonte do material empírico os canais de três *Youtubers* entre os mais populares da atualidade segundo estas duas fontes: Whindersson Nunes – com mais de 26 (vinte e seis) milhões de inscritos em seu canal – Kéfera – com mais de 11 (onze) milhões de inscritos em seu canal 5incominutos – e Felipe Neto – com mais de 18 (dezoito) milhões de inscritos em seu canal. Entendemos que todos esses dados são temporários e que são apenas uma fotografia da atualidade, pois tais referências estão em constante mudança (consultado em 21/01/2018). Esses *youtubers*, por exemplo, podem vir a perder tal popularidade, no entanto, na atualidade, são expressivos no cenário do *YouTube*, atingindo milhões de pessoas ditas jovens.

Pretendemos investigar esses canais, ou seja, os canais considerados entre os mais populares na atualidade, entendendo que precisamos, a partir de Nietzsche (2003), travar batalhas contra causas vencedoras. Há como pensar que a plataforma *YouTube* e seus canais não se constituem como potentes na contemporaneidade? Assim, o foco de análise não se refere aos sujeitos que proferiram o discurso, pois estamos compreendendo aqui que existem discursos que circulam e atravessam os sujeitos, os constituindo, moldando e conformando. Desse modo, as discursividades em análise atravessam esses sujeitos e também os produzem nessa rede discursiva que se constitui em torno da juventude. A partir destes entendimentos, escolhemos os canais citados acima entendendo que suas publicações são potentes estratégias que conduzem a vida dos sujeitos jovens, produzindo verdades e sentidos. Interessa-nos compreender, ainda, que discursividades são essas e de que modo elas se engendram para a constituição de modos de ser e viver a juventude.

#### **4.1. Transmita-se**

O *YouTube* é um site norte americano de compartilhamento de vídeos criados por três ex-funcionários do PayPal, em fevereiro de 2005. O serviço foi comprado pela *Google* por US\$ 1,65 bilhão, em novembro de 2006. O slogan do *YouTube* por muito tempo (2005-2012) foi *Broadcast Yourself*, em uma tradução livre, transmita-se, bastante pertinente se pensarmos no próprio nome da plataforma, do inglês *you* (você) e *tube* (tubo – gíria utilizada para se referir a TV), ou seja, você na TV.

No ano em que foi comprado pela *Google* o *YouTube* foi eleito pela revista estadunidense *Time* como a melhor invenção do ano. Para a revista, o serviço foi capaz de "criar uma nova forma para milhões de pessoas se entreterem, se educarem e se chocarem de uma maneira como nunca foi vista<sup>24</sup>". Na época, já eram visualizados mais de 100 milhões de vídeos e 70 mil novos vídeos eram postados na plataforma por dia. A revista *Time* em sua análise acerca do *YouTube* afirmou que a plataforma participou de três revoluções propiciadas pela internet: a produção de vídeos e a popularização das câmeras digitais e softwares simples de edição; potencializou a chamada Web 2.0, possibilitando maior participação dos internautas; uma revolução cultural que permite a qualquer pessoa do mundo divulgar na web, sem censura, o conteúdo que produziu.

De uma plataforma de compartilhamento de vídeos entre amigos o *YouTube* foi crescendo em tamanho e em popularidade, abrangendo 88 países de 76 idiomas diferentes, com mais de um bilhão de usuários e um bilhão de horas em vídeos assistidos por dia<sup>25</sup>. O *YouTube* deixou de ser apenas uma plataforma de compartilhamento de vídeos, passou a ser um espaço propício para entretenimento, negócios, ensino/aprendizagem, etc. O primeiro vídeo do *YouTube* a ter mais de um milhão de visualizações foi oriundo da primeira iniciativa comercial na plataforma. A empresa de materiais esportivos Nike publicou um vídeo no qual o jogador de futebol brasileiro Ronaldinho Gaúcho veste chuteiras da marca e acerta repetidos chutes na trave, recebendo-as de volta com perfeição. O vídeo causou bastante discussão acerca do mesmo ser ou não uma montagem<sup>26</sup>. De lá para cá, o *YouTube* tem sido um grande celeiro de criatividade quando o assunto é engajamento profissional. Divulgação de trabalhos musicais e artísticos, gameplay (vídeos em que os jogadores estão jogando jogos de computador, avaliando sua qualidade e dando dicas sobre o jogo), tutoriais das mais diversas áreas, humor, etc. Como definição, todos os usuários que possuem um canal no *YouTube* podem ser chamados de *youtubers*, no entanto, alguns desses usuário se destacam pela

---

<sup>24</sup> Reportagem disponível em: <http://g1.globo.com/Noticias/Tecnologia/0,AA1340903-6174-363,00.html>. Acesso em 18/01/2018.

<sup>25</sup> Fonte: <https://www.youtube.com/intl/pt-BR/yt/about/press/>. Acesso em: 19/01/2018.

<sup>26</sup> Fonte: <http://link.estadao.com.br/noticias/geral,10-videos-que-marca-ram-a-historia-do-youtube,10000029449>. Acesso em: 19/01/2018.

*quantidade de pessoas inscritas*<sup>27</sup> em seus canais, pela rentabilidade que a atividade lhes proporciona e a visibilidade que ganham na sociedade.

Os youtubers são pagos pela plataforma de acordo com o tempo que anúncios de marcas patrocinadoras são assistidos em consequência de seus vídeos. Para se tornar um produtor de vídeos monetizados do *YouTube* o usuário precisa produzir conteúdo original, postá-los com frequência regular e obedecer às regras da comunidade do *YouTube*, que basicamente determinam os tipos de conteúdo que não devem ser publicados, por exemplo, conteúdo pornográfico. Inicialmente, o *YouTube* distribuía os anúncios de forma automática entre os canais, o que fez com que grandes marcas deixassem de patrocinar o serviço por terem tido seus anúncios veiculados em vídeos de conteúdo impróprio, já que não havia nenhum tipo de exigência de reputação dos canais para que começassem a render lucro aos *youtubers*. Para evitar a perda de patrocínio o *YouTube* tem mudado as regras de monetização dos canais, obrigando que eles tenham um mínimo de usuários inscritos e um número mínimo de horas de seus vídeos assistidos, garantindo assim, que várias pessoas já tenham tido a oportunidade de denunciar possíveis irregularidades antes que tais conteúdos sejam vinculados a marcas de patrocinadores importantes. Essas mudanças, de acordo como o *Blog do Samba*<sup>28</sup>, fizeram com que alguns *youtubers* buscassem soluções rentáveis fora da plataforma e patrocínios individuais, como é o caso dos *youtubers* analisados nesse trabalho.

O site *Social Blade*<sup>29</sup> monitora constantemente a popularidade dos *youtubers*, levando em conta o número de inscritos, de visualizações (chamados de *views*, da palavra visualizações em inglês) e de “curtidas” dos seus vídeos. Atualmente (consultado dia 30/10/2018), entre os *youtubers* brasileiros o Whindersson Nunes é o segundo mais popular, o Felipe Neto está em terceiro no ranking e a Kéfera é a décima oitava com mais popularidade. Tais dados estão em constante atualização. O mesmo site fez em março de 2017 uma projeção de quanto os *youtubers* brasileiros faturaram no ano de 2016 exclusivamente da plataforma. Os valores variam de milhares a milhões. Nesse ranking, os três *youtubers* abordados por este trabalho também figuraram entre os dez mais bem pagos. Felipe Neto foi o primeiro mais bem

---

<sup>27</sup> Quando se possui uma conta na plataforma você pode se inscrever em canais e receber avisos da plataforma quanto a novas postagens nos canais.

<sup>28</sup> Fonte: <https://sambatech.com/blog/insights/monetizacao-no-youtube/>. Acesso em: 20/01/2018.

<sup>29</sup> Fonte: <https://socialblade.com/youtube/top/country/br/mostsubscribed>. Acesso em: 30/10/2018.

pago, faturando um total de 14 milhões durante todo o ano, Whindersson Nunes foi o quarto colocado e a Kéfera ficou em décimo. Tais dados apontam para o quanto ser um *youtuber* na atualidade se tornou de fato uma profissão, bem rentável inclusive.

Na próxima seção apresentamos cada um dos *youtubers* os quais os canais serão analisados na pesquisa, detalhando seus perfis de publicação, curiosidades acerca de suas vidas profissionais e o recorte do material empírico.

#### **4.2. Seguidores, Corujas, Kelovers...**

A notoriedade dos três *youtubers* os quais os canais foram escolhidos como material empírico é evidente, tamanha repercussão de seus vídeos, no entanto, embora haja muitas semelhanças entre eles, cada um tem características distintas quanto a sua origem, tipo de conteúdo publicado, periodicidade das publicações e dedicação a outras atividades. Nesta seção, antes de apresentarmos o recorte do material empírico, vamos apresentar um pouco de cada um desses protagonistas de canais tão conhecidos do *YouTube*, compartilhando um pouco da nossa experiência enquanto pesquisadores e que também se tornaram seguidores destas celebridades. Começaremos com o Felipe Neto, em uma abordagem alfabética de ordenação.

Felipe Neto Rodrigues Vieira nasceu em 21 de janeiro de 1988 na cidade do Rio de Janeiro. Filho de pai brasileiro e mãe portuguesa, Felipe possui a dupla cidadania. Sua carreira como *youtuber* começou em 2010, onde passou a postar vídeos criticando coisas de que não gostava, adotando um tom de crítica humorada (muitas vezes considerado ofensivo), acerca de conteúdos da internet, músicas, programas de TV, bandas, etc. Além dos inúmeros cursos de teatro, Felipe declarou em entrevista ao jornal *O Globo*<sup>30</sup> se inspirar em blogs americanos de humor para construir um personagem ácido e irônico, que criticasse tudo o que o incomodava. O *youtuber* chama seus seguidores de Corujas e costuma mudar a cor do cabelo a cada um milhão de inscritos em seu canal, geralmente optando por cores nada tradicionais.

O *youtuber* foi o primeiro entre os que estamos investigando os canais que começou a ganhar espaço e notoriedade para além do *YouTube*. Em 2011, ele já fazia campanhas

---

<sup>30</sup> Fonte: <https://oglobo.globo.com/cultura/megazine/em-tres-meses-felipe-neto-se-torna-sensacao-na-internet-com-humor-sarcastico-provocativo-2993641>. Acesso em: 21/01/2018.

publicitárias para grandes marcas<sup>31</sup>, e fez uma participação especial na peça teatral *Avacalhados*. Tem feito participações em outros canais do *YouTube*, como *Parafernália*, e em programas de TV, como o *Fantástico*, da Rede Globo e *TVZ* do MultiShow. Em 2012, fez uma participação no filme *Totalmente Inocentes*, estrelado por Fábio Porchat, outra celebridade que ganhou notoriedade no *YouTube.com* o canal de humor *Porta dos Fundos*. Em 2015, Felipe estreou a peça *Minha vida não faz sentido*, onde o *youtuber* conta sua história de vida de uma forma humorada. A peça foi adaptada em 2017 e passou a ser reproduzida pelo *Netflix*<sup>32</sup>. Felipe também investiu na literatura, publicando dois livros. Em 2013, escreveu o livro *Não Faz Sentido! - Por Trás da Câmera*, onde fala dos bastidores de a sua peça *Minha vida não faz sentido*, e em 2017 *A trajetória de um dos maiores youtubers do Brasil*, que conta a sua trajetória até a fama. O último livro foi o mais vendido na feira do livro de Pelotas no ano de 2017<sup>33</sup>.

Felipe Neto tem sido exemplo para muitas pessoas que se interessam em seguir a carreira de *youtuber*, inclusive na família. Seu irmão, Luccas Neto, também possui um canal no *YouTube*, atualmente com mais de 11 milhões de inscritos. Dada a fama da dupla de irmãos, ambos criaram outro canal na plataforma chamada de *Irmãos Neto*, com mais de seis milhões de inscritos (consulta em 21/01/18). A marca *Irmãos Neto* tem explorado outras atividades, como o patrocínio de um clube de futebol<sup>34</sup>, por exemplo.

Atualmente, Felipe Neto adota uma rotina de postagens de vídeos em seu canal que tem uma grande frequência, muito maior inclusive do que os outros dois *youtubers* que iremos analisar os canais. O *youtuber* tem postado até 6 (seis) vídeos por semana, o que resultou em um total de mais de 450 vídeos no período de outubro de 2016 a outubro de 2017<sup>35</sup>, período que tínhamos definido inicialmente como recorte para mapear os canais, a fim de conhecer os tipos de vídeos e temáticas publicadas pelos *youtubers*. Como a rotina de

---

<sup>31</sup>Fonte: <http://diversao.terra.com.br/gente/apos-troca-de-farpas-fiu-k-e-felipe-neto-gravam-comercial.0d4cc63c8b15a310VgnCLD200000bbcceb0aRCRD.html>. Acesso em: 21/12/2018.

<sup>32</sup> Provedora internacional de filmes e séries pela internet.

<sup>33</sup> Fonte: [http://www.jornaltradicao.com.br/site/content/cultura\\_e\\_turismo/index.php?noticia=24413](http://www.jornaltradicao.com.br/site/content/cultura_e_turismo/index.php?noticia=24413). Acesso em 21/01/2018.

<sup>34</sup> Fonte: <https://globoesporte.globo.com/futebol/times/botafogo/noticia/botafogo-tera-patrocinio-pontual-dos-irmaos-neto-phenomenos-da-internet.ghtml>. Acesso em: 21/01/2018.

<sup>35</sup>A fim de conhecermos os tipos de vídeos e temáticas mais publicadas pelos *youtubers* decidimos olhar com mais atenção nessa primeira investida para os vídeos publicados por eles nos últimos 12 meses. Como fizemos esse mapeamento em outubro de 2017, o intervalo ficou de outubro de 2016 a outubro de 2017.

postagens do Felipe Neto é bastante grande, decidimos nessa fase inicial olharmos para os últimos os últimos 50 vídeos publicados por ele, compreendidos entre os meses de setembro e outubro de 2017. Para possibilitar tal mapeamento, criamos algumas temáticas que aproximam esses vídeos, a partir de uma primeira análise, essas demarcações possibilitaram perceber quais os tipos de vídeos são mais publicados e os que mais interessam aos inscritos nos canais. Na atualidade, a maior parte de seus vídeos são os *reacts*, como pode ser observado na Tabela 1, onde o *Youtuber* reage a vídeos populares da internet, ou seja, dá sua opinião sobre o material.

Felipe Neto já recebeu diversos prêmios. Em 2011 ganhou o prêmio de revelação da internet pelo “Prêmio Jovem Brasileiro”. No mesmo ano ganhou o prêmio de Vlogueiro<sup>36</sup> do ano no prêmio “Os Melhores da Websfera” e, em 2012, o prêmio de Agitador do ano. Em 2017, ganhou o prêmio de Melhor *Youtuber* masculino em “Meus prêmios Nick”, uma versão brasileira do prêmio estadunidense “Kidschoise Awards”, onde as crianças escolhem os melhores de diversas categorias.

Dando continuidade à apresentação dos *Youtubers* que fazem parte do material empírico, vamos conhecer um pouco da protagonista do canal “5inco Minutos”, Kéfera Buchmann de Mattos Johnson Pereira. A *Youtuber* nasceu em Curitiba em 25 de janeiro de 1993. Começou a postar vídeos para o *YouTube* em 2010. Segundo Kéfera<sup>37</sup> o trabalho na plataforma não tinha pretensão de ganhar a proporção que tomou, no entanto, a curitibana que cursou cinco anos de teatro, em pouco tempo começou a ser convidada para fazer trabalhos na TV e Cinema, dado o reconhecimento do sucesso de seu trabalho entre os fãs e produtores. A admiração dos seus seguidores é tamanha que se automearam *Kelovers*, pessoas que amam a Ké (apelido da Kéfera).

Seus vídeos na plataforma, onde a atriz ganhou destaque, são voltados a assuntos diversos do cotidiano, da sua vida particular ou de temas populares, sempre em uma abordagem humorada. Outras categorias de vídeos bastante exploradas pela *Youtuber* são as Esquetes, cenas teatrais rápidas, e paródias de músicas amplamente difundidas na mídia. Uma curiosidade acerca de sua produção foi o fato de seu vídeo da paródia da música *Bang* da

---

<sup>36</sup> Pessoa que publica vídeos na internet.

<sup>37</sup> Fonte: <https://www.odia.com.br/diversao/televisao/2014-01-12/fenomeno-na-web-kefera-buchmann-substituifuk-no-coletivation.html>. Acesso em: 22/01/2018.

cantora Anitta ter alcançado mais visualizações no *YouTube* do que o videoclipe original da cantora<sup>38</sup>.

Fora do *YouTube* Kéfera começou a se destacar nacionalmente em 2015 com a peça teatral *Deixa eu te contar*. Na peça humorística, a *Youtuber* contracenou com a atriz Bruna Louise, onde representou o próprio papel. No mesmo ano, Kéfera publicou seu primeiro livro, *Muito Mais Que Cinco Minutos*, que foi o livro mais vendido da Bienal do Rio de Janeiro naquele ano<sup>39</sup>, nele a atriz conta sua história até a fama. A *Youtuber* lançou mais outros dois livros, também sucesso de vendas, em 2016 o *Tá gravando. E agora?*, no qual a *Youtuber* dá dicas de como melhorar a criatividade e outros requisitos que ela considera importante para ser reconhecido na internet. Em 2017, lançou seu primeiro livro de ficção, a obra *Querido dane-se*, que trata de um romance com tom de aventura.

O primeiro grande destaque de Kéfera foi estrear em 2016 o filme *É fada*, onde a *Youtuber* é a protagonista da história baseada no livro *Uma fada veio me visitar*, da escritora Thalita Rebouças. O filme foi assistido no cinema brasileiro por mais de 1,6 milhões de pessoas<sup>40</sup>. No mesmo ano, Kéfera fez o filme *O amor de Catarina* e no ano seguinte o filme *Gosto se discute*. Com tamanho reconhecimento no cenário nacional, Kéfera tem recebido cada vez mais convites para fazer trabalhos fora do *YouTube*. A atriz contou, em entrevista à *Rede TV!*<sup>41</sup>, que foi convidada a apresentar o programa *Vídeo Show* da *Rede Globo*, e que recusou por não ser de seu interesse trabalhar como apresentadora.

Kéfera recebeu diversos prêmios. Em 2016, talvez o de maior expressão, foi eleita pela revista *Forbes*<sup>42</sup> como uma das jovens mais promissoras do Brasil. Em 2016, recebeu o título de *Youtuber* feminina favorita, pelo prêmio *Meus prêmios Nick*, foi indicada como Personalidade brasileira favorita ao prêmio estadunidense *KidsChoice Awards de 2017*, ano em que venceu o *Prêmio Jovem Brasileiro* como melhor *Youtuber*.

---

<sup>38</sup> Fonte: <https://extra.globo.com/tv-e-lazer/musica/kefera-bate-recorde-de-anitta-com-parodia-de-bang-18143329.html>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>39</sup> Fonte: <http://blogs.oglobo.globo.com/ancelmo/post/livro-mais-vendido-da-bienal-e-de-uma-youtuber.html>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>40</sup> Fonte: <http://www.adorocinema.com/filmes/filme-243531/bilheterias/>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>41</sup> Fonte: <http://f5.folha.uol.com.br/celebridades/2016/04/10001827-kefera-diz-que-ja-foi-chamada-para-fazer-teste-no-video-show.shtml>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>42</sup> Uma revista estadunidense de negócios e economia.

Finalizando a apresentação dos *Youtubers* que fazem parte do material empírico da pesquisa, vamos conhecer o piauiense de Palmeira do Piauí Whindersson Nunes Batista, nascido em 5 de janeiro de 1995. Whindersson começou sua carreira no *YouTube* em 2013, ou seja, o mais recente dos três abordados no trabalho. Diferente do caso dos dois *Youtubers* mencionados anteriormente, Whindersson não nomeou seus seguidores nem eles se autoneomaram, ao começar seus vídeos o mesmo se refere a audiência como “galera que assiste o meu canal”. “Galera” que cresce cada vez mais, apesar de ser o mais jovem e que chegou por último na plataforma, desde 2016 se tornou o *Youtuber* brasileiro com mais inscritos em seu canal, atualmente com mais de 26 milhões de inscritos, sendo considerado pela pesquisa da rede *Snack* como o segundo *Youtuber* mais influente do mundo<sup>43</sup>.

O conteúdo do seu canal é voltado para um monólogo humorístico onde Whindersson aborda diversos temas, no entanto, parece haver uma preferência na produção de materiais onde ele faz comparações, especialmente entre ricos e pobres. Outra investida do *Youtuber* são as paródias, das quais são produzidos clipes semelhantes aos das músicas originais. Por meio de uma paródia Whindersson ganhou o primeiro grande destaque no *YouTube*. Sua paródia intitulada “Alô vó, tô reprovado”, da música “Vó, tô estourado” de Israel Novaes, rendeu-lhe mais de cinco milhões de visualizações em uma semana.

Whindersson mantém paralelamente ao *YouTube* trabalhos no teatro, com seus *Stand-ups*<sup>44</sup>, e participações em filmes. Em 2017, participou de dois filmes, *Os penetras 2* e *Os parças*. Dada à fama alcançada pelo comediante de 23 anos, o mesmo tem sido convidado a participar de diversas campanhas publicitárias e clipes de outras celebridades, como foi o caso dos clipes da música do cantor Luan Santana, “Acordando o prédio” e da dupla Simone e Simária, “Paga de solteiro feliz”.

O *Youtuber* tem sido indicado em diversas categorias de prêmios. Em 2017, foi indicado a cinco categorias diferentes no Prêmio Jovem Brasileiro, onde venceu duas, melhor *Youtuber* e melhor humorista<sup>45</sup>. No concurso Meus prêmios Nick de 2016 o *Youtuber* recebeu

---

<sup>43</sup> Fonte: <https://veja.abril.com.br/entretenimento/whindersson-nunes-e-o-segundo-youtuber-mais-influente-do-mundo/>. Acesso em: 22/01/2018.

<sup>44</sup> Espetáculo, geralmente de humor, executado por apenas um artista.

<sup>45</sup> Fonte: <http://premiojovem.com.br/blogs/19/confira-a-lista-completa-dos-homenageados-do-pjb2017>. Acesso em: 22/01/2018.

dois prêmios, o de humorista favorito e o de melhor paródia musical. Na versão do evento de 2017 venceu na categoria de *Instagram* brasileiro favorito<sup>46</sup>.

Retomando o objetivo da pesquisa, que é analisar as discursividades presentes no material produzido nos canais desses *youtubers*, ficaria inviável articulá-los na pesquisa, dada a vasta produção dos mesmos. Logo, na próxima seção, apresentaremos os critérios que utilizamos para escolher o material para análise.

### **4.3. O recorte metodológico: possibilidades analíticas**

Após a fase inicial de reconhecimento dos *Youtubers* e de mapeamento do conteúdo publicado em seus canais, investimos em definir o recorte do material empírico que seria utilizado na pesquisa, ou seja, determinar os vídeos nos quais empreenderíamos uma análise discursiva. Conforme mencionado anteriormente mapeamos os vídeos publicados pelos *youtubers* entre outubro de 2016 e outubro de 2017. Neste mapeamento inicial foi possível reconhecer a rotina de postagens deles bem como os tipos de vídeos mais postados e populares. Nessa empreitada, foi possível identificar que a temática recorrente entre os *youtubers* pesquisados é a paródia, além de ser o tipo de vídeo mais popular entre os seguidores dos canais. Nessa perspectiva, definimos que não empreenderíamos em um recorte temporal do material, mas sim em uma organização voltada para a temática e popularidade dos vídeos.

Nessa perspectiva, definimos os seguintes parâmetros para a escolha do material: vídeos mais visualizados – entendendo que alcançaram muitas pessoas e que possivelmente interessaram os espectadores; vídeos que em uma primeira análise já demonstravam estar em consonância com um discurso de estilo de vida jovem; vídeos da mesma temática, que no caso foram escolhidas paródias. Os vídeos escolhidos podem ser observados na Tabela 1. Os mesmos são apresentados junto com seus metadados, que são: número de visualizações; posição no ranking de visualizações do vídeo em relação aos demais do canal; número de *likes* e número de *unlikes*. As transcrições dos vídeos escolhidos podem ser observadas nos Anexos A, B e C.

---

<sup>46</sup> Fonte: <http://meuspremiosnick.uol.com.br/vencedores>. Acesso em: 22/01/2018.

**Tabela 1 - Vídeos escolhidos para compor o material empírico da pesquisa**

Referência da coleta de dados - 25/09/2018					
Vídeo	YouTube	Visualis.	Ranking/Visualis.	Likes	Unlikes
QUAL É A SENHA DO WIFI - Paródia Adele – Hello	Whindersson Nunes	67,8 milhões	1°	3,2 milhões	60 mil
PARÓDIA / Haikaiss - RAP LORD part. Jonas Bento (VIDEOCLIBE OFICIAL)	Whindersson Nunes	46,4 milhões	4°	3,9 milhões	44 mil
TIRAR UM SELFIE   Paródia LOVE YOURSELF - Justin Bieber	Whindersson Nunes	11,9 milhões	51°	1,4 milhão	23 mil
DEZ PRAS CINCO - Paródia DESPACITO / LuisFonsi ft. Justin Bieber	Kéfera	23,7 milhões	2°	1,1 milhão	36 mil
ODIEI CRESCER 🎵 Paródia Tiago Iorc - A mei Te Ver - Ft Kéfera e Christian	Kéfera	11,3 milhões	3°	677 mil	18 mil
PARÓDIA VOCÊ PARTIU MEU CORAÇÃO - STALKIEI SEM INTENÇÃO	Kéfera	7,2 milhões	17°	496 mil	12 mil
CURTIDINHA - Paródia PARADINHA / Anitta	Felipe Neto	20,2 milhões	2°	1,5 milhão	34 mil
REBULIÇO - Paródia DESPACITO	Felipe Neto	38,4 milhão	1°	2,1 milhões	97 mil

## 5. O DISPOSITIVO DE JUVENTUDE PRODUZINDO MODALIDADES JOVENS

Neste capítulo, pretendemos operacionalizar com o conceito foucaultiano de dispositivo (FOUCAULT, 2015a), mostrando parte da ampla rede discursiva e não discursiva que se constitui em torno da juventude, atuando na subjetivação dos sujeitos no interior das relações de poder. Objetivamos, neste espaço, apresentar parte desta rede heterogênea que se tece em torno da juventude, abordando enunciados científicos, instituições, organizações arquitetônicas, leis e outros elementos que colocam em funcionamento o “dispositivo de juventude” (RUGGIERI NETO, 2015). Compreendendo a mídia como um potente espaço de subjetivação do sujeito jovem, pretendemos apresentar um pouco da formação discursiva que circula nesse espaço naturalizando modos jovens de ser, de viver, de agir, de se relacionar, etc.

O *corpus* de análise deste trabalho é composto por oito vídeos de três *youtubers* brasileiros conhecidos da atualidade. Tal material se mostra potente por se tratar de uma mídia amplamente difundida entre o público foco deste estudo e por apresentar enunciados que compõem a formação discursiva que se engendra na constituição de modos de ser jovem, colaborando para o funcionamento deste dispositivo. Por compreender a pluralidade do dispositivo, entendemos que o material empírico da pesquisa em questão é insuficiente para sustentar a tese de que a juventude é produzida por meio de um dispositivo, portanto, apresentamos alguns elementos externos que ajudarão a sustentar este entendimento.

Para encaminhar a discussão organizamos este capítulo primeiramente apresentando o conceito de dispositivo segundo o filósofo francês Michel Foucault, conduzindo aproximações dos seus estudos com pesquisas que lançaram mão de tal ferramenta na análise de seus materiais empíricos, dando subsídios para a compreensão da ampla e heterogênea dimensão do conceito. Feito este primeiro movimento pretendemos apresentar alguns elementos que dão sustentação à compreensão da juventude produzida e normalizada por meio de um dispositivo. Para isso, mapeamos os deslocamentos no entendimento de juventude ao longo do tempo e o papel das tecnologias de época no processo de constituição dos sujeitos ditos jovens, com o intuito de encontrar uma possível urgência histórica do dispositivo de juventude. O movimento seguinte corresponde à apresentação de elementos e estratégias de normalização da juventude, tanto do ponto de vista legal quanto científico,

elementos esses que garantem a manutenção e atualização do dispositivo. Para finalizar o capítulo, procuramos discutir as curvas de enunciabilidade do dispositivo de juventude fazendo cruzamentos com algumas recorrências discursivas encontradas no material empírico.

### 5.1. Tecendo considerações sobre a noção de dispositivo

Foucault operou em sua obra com o conceito de dispositivo voltado, entre outros, para a sexualidade. O filósofo mostrou quanto ao longo dos anos foi se tecendo em torno do sexo linhas de força que fizeram dele objeto do saber que funcionaram/funcionam como estratégia de controle dos indivíduos e das populações. Embora este conceito tenha feito parte dos estudos de Foucault por um longo período, o estudioso não teve a preocupação de deixar uma definição fechada deste termo, no entanto algumas pistas podem ser encontradas em seus escritos, aulas e entrevistas, de como essa ferramenta pode ser utilizada. Em entrevista, Foucault anuncia que o dispositivo é:

[...] Um conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, medidas administrativas, enunciados científicos, proposições filosóficas, morais, filantrópicas. Em suma, o dito e o não dito são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos (2015b, p. 364).

Em sua obra *A história da sexualidade: a vontade de saber*, Foucault buscou apresentar as modificações históricas a respeito da sexualidade, tanto do ponto de vista discursivo quanto dos saberes constituídos, seja de sua interdição, repressão ou incitação. Ao apontar para esta rede múltipla de saberes, relações de poder e força, Foucault nos coloca a pensar a respeito do quanto essas linhas de força auxiliam a colocar em funcionamento determinado discurso que “[...] formam sistematicamente os objetos de que fala [...]” (FOUCAULT, 2012, p. 55), ou seja, produzem verdades que constituem o modo de ser e de agir dos sujeitos em sociedade. Foucault (2015a) faz relação entre elementos importantes que são condição de possibilidade para a existência de um dispositivo da sexualidade. Entre eles estão a medicina, a pedagogia, a sexologia e a psicanálise que desenvolveram saberes sobre o sexo, culminando em verdades que são colocadas em prática nas relações de poder, tais como a regulação das condutas de procriação, a psiquiatrização de prazeres ditos perverso, a pedagogização do sexo de crianças e a histerização da mulher.

O dispositivo está intrinsecamente ligado aos conceitos foucaultianos de discurso, saber e poder, pois é por meio deles que essa ampla rede de produção de subjetividades

circula e funciona. Para Foucault, os conceitos e proposições estão “sempre inscrito[s] em um jogo de poder, estando sempre, no entanto, ligado a uma ou a configurações de saber que dele nascem, mas que igualmente o condicionam”. O Filósofo continua afirmando que o dispositivo é “estratégia de relações de força sustentando tipos de saber e sendo sustentadas por eles”. (FOUCAULT, 2015b, p. 367).

Agamben (2005) auxilia na compreensão de dispositivo ao procurar responder à pergunta *O que é um dispositivo?* Primeiramente, o autor trata da aproximação do dispositivo com o discurso que, segundo ele, está para além do linguístico: “É um conjunto heterogêneo, que inclui virtualmente qualquer coisa, linguístico e não linguístico no mesmo título: discursos, instituições, edifícios, leis, medidas de segurança, proposições filosóficas, etc.” Em seguida, Agamben faz o mesmo movimento em direção às relações de poder e saber. “O dispositivo tem sempre função estratégica concreta e se inscreve numa relação de poder [...] Como tal, resulta do cruzamento de relações de poder e de relações de saber” (AGAMBEN, 2005, p. 9). Nesse sentido, podemos pensar no funcionamento do dispositivo por meio da circulação de saberes no interior das relações de poder, carregando por meio do discurso verdades que incitam e regulam modos de vida em determinado período histórico.

Segundo Foucault, os sujeitos são históricos, ou seja, não são dados a priori, mas sim constituídos nas/pelas relações de poder e saber, que têm suas condições de existência e atualização dadas por essa ampla e heterogênea rede que compõem um dispositivo:

Só pode haver certos tipos de sujeito de conhecimento, certas ordens de verdade, certos domínios de saber a partir de condições políticas que são o solo em que se formam o sujeito, os domínios de saber e as relações com a verdade (FOUCAULT, 2003, p.27).

Para possibilitar a atualização e manutenção do dispositivo Deleuze (2005) aponta para a composição do mesmo por linhas de visibilidade, de enunciação, de subjetivação e de força. Tais linhas, segundo o autor, são responsáveis pelo funcionamento do dispositivo, capturando os sujeitos por meio das visibilidades e enunciabilidades que os subjetivam e ainda que possibilitam escapes, para que possíveis resistências sejam reconhecidas e após a atualização destes mecanismos que os sujeitos resistentes sejam (re)capturados.

Os dispositivos têm por componentes linhas de visibilidade, linhas de enunciação, linhas de força, linhas de subjetivação, linhas de brecha, de fissura, de fractura, que se entrecruzam e se misturam, acabando uma por dar nas outras, ou suscitar outras, por meio de variações ou mesmo mutações de agenciamento (DELEUZE, 2005, p.89).

Para compreendermos melhor a atuação de tais linhas do dispositivo apresentamos alguns estudos que utilizaram dessa ferramenta em suas análises, apontando para a incidência destas linhas em seus materiais empíricos. Essas aproximações são importantes também ao pensarmos em outra característica importante do dispositivo, que é a articulação que ele deve possuir com outros. Segundo Marcelo (2009, p.235) “um dispositivo precisa estar, necessariamente, articulado a outros de seu tempo para que, assim, ele possa efetivamente ter existência”.

Ao trabalhar com o conceito de dispositivo voltado para a Educação Ambiental Garré (2015) buscou analisar a formação discursiva que se constituiu em torno das questões ambientais após a virada do século XX para o XXI. A autora apresentou, por meio da análise de reportagens publicadas na revista *Veja*, além de outros elementos externos, que algumas enunciabilidades e visibilidades funcionavam/funcionam de maneira estratégica compondo enunciados e discursos. Um dos discursos apontados pela pesquisa foi o de crise ambiental, amplamente sustentado e apoiado pelo discurso científico. O estudo apontou para alguns enunciados que compõem tal discurso, e que corroboram para a sensação de crise ambiental. Entre eles está o enunciado que coloca o homem como centro dos problemas que provocaram a crise e único que é capaz de resolvê-la. Tais elementos do dispositivo determinam como os sujeitos devem se comportar em seu relacionamento com o planeta, para que tal catástrofe seja evitada.

Giusti (2015) investigou as enunciações sobre velhice que circularam em jornais de sua região. A pesquisa apontou para a emergência de um dispositivo da velhice que é composto, entre outros, por enunciados e saberes da ciência da saúde, como a geriatria, por exemplo, e por legislações, como o Estatuto do Idoso. De acordo com a pesquisadora o aumento da expectativa de vida tornou a velhice alvo de preocupações de ordem pública, social, econômica e cultural, onde estaria a condição de possibilidade para o aparecimento do dispositivo da velhice. Entre os achados da pesquisa está o enunciado de velho-saudável, que corresponde ao conjunto de ações voltadas para que essa população viva cada vez mais, melhor, e acima de tudo, capaz de produzir e consumir até seus últimos dias de vida.

O conceito de dispositivo foi trabalhado por Marcelo (2003) voltado para a maternidade. A autora identificou uma rede de sentidos produzida pelo dispositivo que é operacionalizado na mídia contemporânea constituindo modalidades maternas (mãe solteira, mãe adolescente, etc.) e instaurando relações de poder entre essas modalidades e entre o

sujeito-mãe e o sujeito-pai. Para a autora, tais relações de poder e saberes científicos colaboram para a disseminação e apelo por práticas voltadas para o indivíduo mãe, para que ela adote determinadas práticas ditas saudáveis e benéficas ao bebê, sendo objetivadas pelo dispositivo da maternidade. O material empírico da pesquisa foram as entrevistas de mães famosas e anônimas nas revistas *Veja*, *Caras e Crescer*. Foram identificadas pela autora três práticas que são amplamente incitadas nos discursos presentes em tais revistas. A primeira é a fixação entre os sentidos de sujeito-mãe e o sujeito-mulher. A segunda é a constituição de uma normatividade materna. Essa normatividade é possível por tornar a maternidade objeto discursivo e produzir sentido agonístico nas diferentes modalidades. A última é que para o sujeito-mãe cuidar de si é necessário cuidar do outro (filho).

Os três trabalhos citados anteriormente, que tiveram como objeto de estudo o conceito de dispositivo, apontaram para a mídia como espaço potente de subjetivação dos sujeitos. Tal compreensão está diretamente relacionada ao que Fischer (2002) denomina de “Dispositivo pedagógico da mídia”. Segundo a autora, a mídia opera como potente espaço de constituição de sujeitos e subjetividades, “namedida em que produz imagens, significações, enfim, saberes que de alguma forma se dirigem à “educação” das pessoas, ensinando-lhes modos de ser e estar na cultura em que vivem” (p.152). Nesse sentido, podemos pensar no dispositivo pedagógico da mídia atravessando os demais dispositivos, mantendo dessa forma uma relação com os demais de existência, manutenção e, até, de certa dependência. Essa característica corrobora com o que Marcelo (2009) destacou como sendo particularidade do dispositivo, que é a articulação com outros dispositivos.

Ruggieri Neto (2015) apontou para a existência de um dispositivo voltado para a juventude na modernidade. Segundo o autor, a juventude passou a ser objeto de governo na medida em que uma rede de discursos e práticas passaram a surtir efeitos de normalização das condutas e comportamentos dos indivíduos e da coletividade. Segundo o autor, ao trazer para a análise “a construção do *sujeito juventude*, estamos considerando que os discursos e os sujeitos se constroem no interior de relações sociais e políticas específicas” (RUGGIERI NETO, 2015, p.11, [grifos do autor]). Sendo assim, podemos pensar que a compreensão de juventude foi construída ao longo do tempo, de acordo com as condições sociais que deram sustentação para o aparecimento de um ou de outro modo de ser jovem. Partindo desta compreensão, podemos pensar que o dispositivo de juventude vem se modificando ao longo

dos anos, dando conta de abranger, e ao mesmo tempo produzir, as mais variadas modalidades de juventude que foram se constituindo nos interstícios históricos.

O dispositivo de juventude também pode ser aproximado do “dispositivo pedagógico da mídia” (FISCHER, 2002). Assim como nos demais casos, o sujeito jovem também é produzido em parte pelos discursos que circulam nos variados espaços midiáticos. Podemos pensar na internet como espaço potente de subjetivação desses sujeitos, tendo em vista que, como já mencionado anteriormente, grande parte desses sujeitos naturalizou artefatos das mídias digitais em seu cotidiano. Nestes espaços, há uma formação discursiva carregada de sentidos capaz de produzir modos de ser jovem.

Compreendendo a juventude como foco de um dispositivo, composto por uma rede de elementos discursivos e não discursivos que compõem determinadas formas de ser jovem na atualidade, passamos a discutir o engendramento de tais componentes que possibilitaram o surgimento do dispositivo de juventude, bem como seus possíveis deslocamentos. Segundo Foucault (2015b, p.365) o dispositivo é “um tipo de formação que, em um determinado momento histórico, teve como função principal responder a uma urgência”. Como forma de apresentar a urgência que o dispositivo de juventude responde, apresentamos um mapeamento dos deslocamentos do entendimento acerca da juventude ao longo dos últimos anos, tanto do ponto de vista legal quanto científico, bem como traçamos um paralelo entre a as tecnologias de época e a função que tiveram na produção de subjetividades jovens.

## **5.2. Investigando as condições de existência do dispositivo de juventude atravessado por relações de poder e saber**

Embora já tenha sido pontuado em outros momentos do trabalho é importante ressaltar o entendimento de juventude aqui adotado. Entendemos que existe, na atualidade, uma incitação à juventude, um conjunto de discursividades que colocam a juventude para além de uma fase da vida, mas como um estilo de vida pluralizado, ou seja, diversas modalidades de juventudes, acompanhadas de diferentes modos de ser jovem, que têm ganhado destaque e ocupado espaços na sociedade contemporânea. Faz-se necessário tal apontamento tendo em vista que, nesse espaço, serão apresentados diferentes entendimentos acerca da juventude que ganharam destaque ao longo do tempo. Serão evidenciados alguns discursos e saberes desenvolvidos que tem caracterizado a juventude. Serão mencionados, também, alguns artefatos legais e instituições voltadas para normalização e controle dessa população, no

entanto, não é objetivo desta pesquisa apontar para o que é a juventude, ou quem pode ou não pode ser considerado jovem, ao contrário, este estudo quer problematizar exatamente essa pluralidade de compreensões e deslocamentos de entendimento ao longo do tempo como sendo o que fez da juventude alvo do dispositivo.

A juventude que buscamos investigar neste trabalho é a que se aproxima da compreensão de “jovens intermináveis” (CANEVACCI, 2005, p.29), onde “cada jovem, ou melhor, cada ser humano, cada indivíduo pode perceber sua própria condição de jovem como não-terminada e inclusive como não-terminável”, ou seja, não está delimitada e definida por tabelas fixas, mas está na vontade de cada indivíduo de se sentir pertencente a essa população. Esse tipo de olhar se volta para a juventude como algo que supera a questão etária que definia essa geração em relação às outras, como a juventude ser uma transição da infância para a vida adulta. Segundo Canevacci (2005) a passagem da juventude para o mundo dito dos adultos tornou-se algo indeciso, e que reduzir a idade a um ciclo, especialmente o jovem a taxas demográficas não daria conta na atualidade de expressar esse novo sentido dado à juventude.

Embora o foco dos estudos deste trabalho esteja em olhar para a juventude como algo que ultrapassa classificações previamente estabelecidas, cabe delimitarmos historicamente o surgimento dessa categorização social e os deslocamentos que obteve ao longo dos anos, para que seja possível compreendermos qual a condição de possibilidade, ou a urgência histórica, para o aparecimento do dispositivo de juventude.

No que segue, apresentamos um mapeamento histórico acerca da divisão etária que constituiu a juventude como ciclo da vida, bem como estratégias de poder que se engendraram para o disciplinamento e controle desta população e discursividades que têm atravessado a produção da juventude nos últimos anos. Tais artefatos darão subsídios para explorarmos as possibilidades do aparecimento do dispositivo de juventude. Cabe ressaltar que aqui olhamos para a história não no sentido de reconstituí-la, mas sim para compreendermos o tempo presente, para entendermos algumas tramas dos interstícios históricos que possibilitaram que olhássemos para a juventude de um modo e não de outro.

Para mapear a emergência histórica da juventude faz-se necessário primeiramente compreender o surgimento da infância, pois em meados da alta idade média não existiam distinções e categorizações de adultos e crianças. Corazza (2000) afirma que as práticas sociais como jogos, ocupações, trabalhos, profissões não eram determinadas para idades

específicas, segundo a autora as crianças eram vestidas iguais aos adultos e não existia pudor a respeito de assuntos sexuais na presença delas.

Ruggieri Neto (2015) afirma que essa visão medieval da infância se dava muito, segundo o autor, pelo fato de a taxa de mortalidade infantil ser bastante alta ao mesmo tempo em que a taxa de natalidade também era elevada. Tal visão começa a se modificar a partir do século XVII, segundo Kohan (2003), essa mudança se deu por dois principais motivos. Primeiramente, a taxa de natalidade e fertilidade que diminuíram, acompanhados pelos avanços da medicina e da higiene, que tensionaram para baixo a taxa de mortalidade infantil. A segunda afirmação é que as crianças passaram a ser o centro das atenções dentro da instituição familiar. A criança passou a ser vista como única e as famílias passaram a cada vez mais se preocupar em cuidar dela. Para Ruggieri Neto (2015, p.23), “as crianças começam a ganhar uma atenção especial nos discursos científicos e filosóficos, nas proposições morais, nas ações e intervenções do Estado”. Neste período surge, também, a escolarização da infância, o que fez com que a criança que antes vivia junto dos adultos, passasse a ser segregada do restante da sociedade, se desenvolvendo socialmente e moralmente, seja no interior da família ou na escola.

Família e escola são, tanto em sua organização quanto em suas consequências, instituições disciplinares: sua organização isola a infância, individualizando cada criança como portadora de valor e características únicas; na família e na escola, cada criança torna-se alvo de um conjunto de medidas que visa seu pleno desenvolvimento em direção ao adulto que deverá se tornar; em contrapartida, a infância é subjetivada como fase exclusivamente circunscrita à proteção familiar e à escolarização. (RUGGIERI NETO, 2015, p.25-26).

Especificamente a respeito do papel da escola na subjetivação dos sujeitos, podemos pensá-la de acordo com Andrade (2008, p.236)

Ela faz-se e refaz-se, atualizada e imperativa, na vida de todos nós e, de um modo ou de outro, as capacidades, as condutas e os conhecimentos produzidos, especificamente no campo escolar, ainda ocupam um espaço significativo na vida das pessoas, seja por estarem incluídas nos processos de escolarização, ou porque deles foram excluídas.

A divisão etária é um ato político, as modernas fases da vida, como infância, adolescência, juventude, velhice, não são questões estanques ligadas ao fato biológico do envelhecimento que seriam trazidas à consciência pela razão e pela ciência, mas parte de dispositivos que governam e através dos quais se produz e se conduz subjetividades. De acordo com Foucault (2015b) podemos perceber que o governo dos sujeitos envolve

dimensões políticas, econômicas e morais, que se exercem na família, na escola e nas demais instituições disciplinares.

Ao passo que a infância foi se tornando uma experiência governável, então surgiu a noção moderna de juventude. Por um longo período, a infância e a juventude permaneceram confundidas. Segundo Àries (1986) apenas a partir dos séculos XVIII e XIX que começaram a surgir preocupações com os indivíduos que estavam em uma etapa da vida composta por “brincadeiras da infância e os assuntos sérios da idade adulta” (p.103). Essa fase de transição é marcada, muitas vezes, pela negatividade do indivíduo que não é mais, no caso criança, e o que ainda não é, referindo-se à idade adulta.

Nessa perspectiva, a juventude passou a ser considerada uma fase da vida compreendida no processo de amadurecimento que leva o indivíduo da infância para a maturidade adulta, logo, passou a ser atrelada principalmente a questões de idade, de corpo, de moradia e de estudo. A partir desse deslocamento histórico, a juventude passa e ser separada da infância, como uma fase onde os sujeitos precisam se preparar para serem adultos, ou seja, fase que “envolve a interiorização dos preceitos em dever ser. [...] A juventude torna-se, por excelência, a idade de aprender” (ROSSI, 2014, p.149).

A partir da categorização da juventude começam a surgir discursos científicos, sociológicos, filosóficos e psicológicos que sustentam que o “problema do homem”, vinculado a sua perversão, muitas vezes, está relacionado com a juventude. Tais campos do saber começaram a se interessar, também, pelas condições de vida de jovens e sua relação com os fenômenos sociais de desvio de conduta e “anormalidade”. De acordo com Andrade (2008) discursividades tem produzido ao longo do tempo um duplo sentido sobre a juventude. De um lado uma positividade extrema, do outro, extrema negatividade.

Nessa perspectiva, a juventude vem carregada de uma ideia de energia, rapidez, saúde e de habilidades que perdemos com o passar do tempo. Em outro extremo, os ditos carregam vários sentidos de negatividade: a juventude pode ser perigosa, difícil, uma posição implicada com vulnerabilidades e riscos. (ANDRADE, 2008, p.78).

Esses sentidos foram ganhando destaque nas sociedades de acordo com as condições sociais de cada lugar, pois as relações de saber/poder é que dão subsídios para que determinados modos de compreender o mundo se tornem hegemônicos. Ruggieri Neto (2015) afirma que a sociologia da juventude vai se firmar apenas em 1973, quando Rousseau publicou a obra “Emílio” que, segundo ele é um dos marcos na constituição da “ciência” da

juventude. Segundo Ruggieri Neto (2015) as questões voltadas para o desenvolvimento físico e psicológico também deram destaque discursivo ao sujeito jovem, quando coloca tal fase como crítica ao desenvolvimento humano. Segundo ele:

A psicologia estabeleceu um recorte mais preciso às fases do desenvolvimento, dando centralidade à adolescência, processo físico e psicológico de maturação do aparelho reprodutivo, entendida como momento crítico do desenvolvimento do indivíduo. [...] o crescimento no corpo humano das genitálias, se define pelo desenvolvimento de uma nova finalidade sexual, contrastante com o polimorfismo da sexualidade infantil. A maturação dos órgãos genitais, segundo Freud (1976), constitui um complicado aparato que espera sua utilização. [...] Este período de espera, que é regulado pelas normas sociais e valores da cultura, produz efeitos perturbadores sobre o psiquismo, sendo um momento de crise do indivíduo. (RUGGIERI NETO, 2015, p.29).

Desses sentidos atrelados à juventude, aos poucos, foram resultando discursos que produziram e tem produzido tecnologias de subjetivação e normalização dos sujeitos jovens. No Brasil, a institucionalização da juventude como objeto e sujeito de políticas públicas é recente, tal fato ocorre da virada da década de 1980 para 1990 e se deu, principalmente, em decorrência da redemocratização nacional, pela percepção de alguns setores sociais do jovem como segmento estratégico para o desenvolvimento do país e por ser considerada uma população suscetível a determinados riscos. Em boa parte do século XX, o poder público brasileiro se baseou em premissas desenvolvimentistas e no controle das condutas dos jovens “desviantes”. Um dos primeiros documentos oficiais voltado para os jovens foi o Código de Menores, publicado em 1927. Este código, também conhecido como Código Mello de Barros, propunha a “moralização do indivíduo e da ordem social, propondo para sua concretização a criação de mecanismos que protegessem a criança dos perigos que a desviassem do trabalho e da ordem”(CRUZ NETO, 2001, p.57). Este código vigorou até o Regime Militar, onde em 1979 foi publicado o novo Código de Menores, que permitia ao Estado reprimir e reintegrar todas as crianças e jovens que pudessem oferecer risco à ordem pública. Estes sujeitos eram recolhidos e tinham suas condutas corrigidas em instituições específicas para este fim, é então que surgem a FEBEM, a FUNABEM (centros de atendimento sócioeducativos aos adolescentes) e outros.

Outro movimento político destacável no Brasil em relação à juventude é a obrigação da Educação Moral, Cívica e Física para a infância e a juventude. Tal obrigação se deu nos anos 1940, no governo Getúlio Vargas, o qual tornou tal estudo obrigatório em todo o território nacional por meio de decreto. Tais modelos autoritários passaram a ser questionados

entres as décadas de 1980 e 1990, quando no país começaram a surgir debates acerca dos direitos humanos e sociais bem como lutas por um país mais democrático, pós regime militar. A participação da juventude na campanha das “Diretas Já” e no processo de impeachment de Collor é destacável. Segundo Ruggieri Neto (2015) o posicionamento forte dos jovens apoiados por organizações e movimentos sociais foi fundamental para que, na época, partidos políticos incluíssem a juventude em seus programas de governo.

Em 1990, segundo Ruggieri Neto, com a presença da juventude nos programas políticos dos partidos e o surgimento das ONG’s e movimentos sociais defensores dos direitos das crianças e adolescentes, o código de Menores de 1979 é substituído pelo ECA.

A novidade do ECA é que ele rompeu com o conservadorismo jurídico da maioria legal, viabilizando o entendimento das crianças e adolescentes pelo viés da cidadania, isto é, como sujeitos de direitos para os quais se desenharão políticas sociais específicas, superando a visão de “menores em situação irregular” contida no Código de Menores. O ECA propôs um recorte etário mais pautado pelos aspectos biopsíquicos do desenvolvimento humano (aqueles estabelecidos pela psicologia), adotando as categorias infância e adolescência, esta última se situando entre os 15 e 18 anos, correspondente aos processos físicos e psíquicos da puberdade, demarcando o início da juventude. (RUGGIERI NETO, 2015, p.45)

Seguindo a lógica do ECA, vários programas de governo foram propostos focalizando a situação de vulnerabilidade e exclusão social, abordando a juventude como risco social. Muitos dos programas abordavam o uso de drogas, a criminalidade, a exposição a contextos de violências tais como a exploração do trabalho infantil e a exploração sexual. No período do governo Lula, a juventude no Brasil começou ter contornos mais bem delimitados no cenário político e legal. A Lei n. 11.129, que institui a criação da Política Nacional de Juventude (PNJ), o Conselho Nacional de Juventude (CONJUVE) e a Secretaria Nacional de Juventude (SNJ) são exemplos das ações governamentais voltadas para a população jovem. Em 2013, no governo da presidenta Dilma Roussef, foi sancionada a Lei 12852, conhecida como o Estatuto da Juventude. O Estatuto da Juventude estabelece a responsabilidade dos governos municipais, estaduais e federal na execução de políticas para juventude. O Estatuto da Juventude considera como jovem os sujeitos entre 15 anos e 29 anos. Essa visão geral das modificações no aparato legal auxilia na representação das mudanças que ocorreram no entendimento da sociedade brasileira acerca da juventude. Esses instrumentos além de demarcá-la, a fim de garantir os direitos dos jovens e a promoção de políticas públicas, apresentam uma ampliação da noção de juventude no que diz respeito à faixa etária.

Os discursos que contribuíram para a criação e implementação dessas e outras políticas públicas, são os mesmos que constituem a noção de juventude na sociedade e que também subjetivam os sujeitos. Alguns exemplos desses discursos são o de atribuir a estes sujeitos uma constante conexão com a internet, a presença massiva em diversas redes sociais digitais, a saúde e a beleza do corpo, a versatilidade e a juventude como problema social, vulnerável a violência, drogadição, DST's, etc. Diversos trabalhos acadêmicos têm apontado para elementos discursivos e não discursivos<sup>47</sup> da sociedade atual que contribuem para a construção desses sentidos sobre a juventude. Simon (2014) e Damico (2011) investigam os discursos que vinculam a condição de juventude à situação de vulnerabilidade e de criminalidade. Ambos os autores apontam para uma recorrência discursiva que, apoiada em enunciados científicos e proposições antropológicas, atribuem ao jovem pobre a maior taxa de risco de exposição à drogadição, à criminalidade e aos demais desvios de conduta.

Até aqui olhamos para a constituição legal do termo juventude e das políticas públicas voltadas para essa população, apoiadas em saberes constituídos ao longo da história. Agora vamos fazer um apanhado de alguns movimentos culturais que atravessaram as juventudes e que as constituíram. Nessa correnteza, podemos pensar de acordo com Souza e Paiva (2012, p.354).

[...] a juventude não consiste um fenômeno meramente demográfico. Trata-se de uma complexa condição social, que influencia e é influenciada pelas diferentes culturas e possui uma condição dinâmica e mutável ao longo do tempo, de acordo com as transformações da sociedade.

Partindo deste entendimento, não é possível olhar para esses sujeitos como universais, ou seja, é preciso reconhecer a historicidade da juventude, que foi delineada ao longo do tempo de acordo com aspectos sociais e culturais. Nesse sentido, em cada época e em cada sociedade emergem juventudes diferentes, com suas características particulares, reflexos da sociedade na qual está imersa. Partimos, agora, ao traçado de alguns aspectos sociais e culturais que constituíram e transformaram a juventude brasileira ao longo dos anos, desde os primeiros movimentos culturais locais, até a atualidade, culminando aos aspectos globalizados da cultura contemporânea.

---

<sup>47</sup> O discursivo é composto pelos elementos que compõem as falas, as proposições, ou seja, aquilo que pode ser enunciado. O não discursivo está presente no comportamento dos sujeitos, em sua vestimenta, seu modo de agir, sua cultura, etc.

Até meados do século XIX e do século XX, principalmente antes da revolução industrial, os jovens eram considerados pequenos adultos que deveriam se preocupar principalmente em aprender a profissão do pai, caso fosse homem, para manter o legado da família nas áreas da manufatura e da agricultura, e, caso fosse mulher, aprender os afazeres domésticos para ser uma futura dona de casa. Alguns relatos afirmam que esses jovens se comportavam como os pais e que até se vestiam como eles, ou seja, não tinham espaço para expressarem suas individualidades e personalidades em um ambiente extremamente rígido.

De acordo com Canevacci (2005), grosso modo, a juventude como faixa etária passou a ser reconhecida a partir de 1950. Logo, até este momento, não é possível mapear movimentos culturais que tenham tido como mola propulsora os jovens. No entanto, é importante ressaltar mudanças sociais importantes que ocorreram desde o século XIX até esse ponto. No final do século XIX crianças de menos de nove anos trabalhavam nas fábricas como os adultos, e não tinham nenhum tipo de tratamento especial. Somente no começo do século XX que leis específicas proibiram a utilização de mão de obra infantil de tal maneira (MULHERN, 1959). Na década de 1950, o trabalho infantil já tinha migrado das fábricas para as escolas, ou seja, nesse período histórico a educação em série como conhecemos hoje em dia davam seus primeiros passos. As crianças e jovens que frequentavam a escola encontravam lá métodos para levá-los ao aprendizado semelhantes aos utilizados para obrigá-los a trabalhar no campo e nas fábricas, anteriormente. Esses métodos abrangiam punições, maus-tratos e privação de brincadeiras.

No final da década de 1950 e início da década de 1960 começaram a surgir os movimentos culturais da juventude, até então o consumo de mídia, vestimenta, diversão, entre outros, tinha origem no público adulto, e era transmitido aos mais novos. Nesse período, os mais jovens começaram a se manifestar contra o ideal de sociedade e cultura estabelecido até então, principalmente questionando os princípios morais e comportamentais (SCHOEN-FERREIRA, 2010). Buscando se opor aos valores sociais vigentes, o movimento se auto denominou “contracultura”, atestando sua dimensão opositora a cultura hegemônica ou dominante que moralizava a sociedade (CANEVACCI, 2005).

Os primeiros movimentos culturais juvenis foram marcados por características mais evidentes, ou seja, os cabelos compridos, roupas coloridas, tipo de música ouvido e uso de drogas. Tais exterioridades começaram a ser atribuída à juventude, que passou a ditar a moda, o que é bom e o que não é, em uma ideia de inovador, moderno, atingindo inclusive sujeitos

mais velhos. Nesse período, a música foi um potente artefato de disseminação da cultura jovem e subjetivação dos sujeitos. Bandas de Rock como os Beatles, por exemplo, multiplicavam a cultura juvenil, alcançando pessoas de diferentes regiões do mundo, como um embrião da globalização cultural que os artefatos digitais proporcionam na atualidade. A música e o rádio podem ser comparados à internet e às redes sociais no que diz respeito à difusão da cultura juvenil e da subjetivação dos sujeitos ao dispositivo de juventude.

Essas características visíveis presentes nos primeiros movimentos culturais juvenis também eram acompanhadas de novas maneiras de pensar, de se relacionar e de se comportar. Nesse período, emergiram dois movimentos que tomaram proporção mundial, o “movimento Hippie” e o “movimento estudantil”. O movimento Hippie, inspirado principalmente nos princípios da “contracultura” e nas letras das músicas que “embalavam” os festivais da época, pregava uma sociedade de respeito e de amor ao próximo, como o *Woodstock*, por exemplo. Esse movimento teve seu auge no “Verão do Amor”, manifestações mundiais realizadas pelos jovens e adeptos ao movimento para protestar contra as bombas e, principalmente, contra a guerra do Vietnã em meados de 1967. O movimento estudantil, também inspirado na contracultura, composto por jovens estudantes e professores, protestava contra os movimentos políticos repressivos, autoritários e pautados na guerra. O movimento também buscava a ampliação dos direitos civis e a diminuição das repressões morais históricas, como as sexuais, por exemplo. Slogans e músicas com frases como “é proibido proibir”, música de Caetano Velozzo contra o Regime Militar brasileiro, compunham aquele movimento. Esses dois movimentos juvenis estavam carregados de duas discursividades que são vinculadas à juventude até os dias de hoje, que são a rebeldia e a vitalidade.

A exemplo dos primeiros movimentos culturais da juventude, ao longo do tempo a cultura juvenil esteve vinculada principalmente à música e ao estilo de vida e modo de pensar que a letra das músicas carregam. As ideias trazidas por esses movimentos se apoiaram na grande capacidade que a mídia tem de alcançar pessoas de diferentes lugares, origens e classes sociais, e essa característica têm acompanhado a constituição das juventudes ao longo dos anos. Seja pelo rádio, pelos programas de TV ou pelos vídeos na internet, o modo de vida jovem produzido pelos movimentos culturais tem alcançado os sujeitos e os subjetivado por meio de artefatos midiáticos, que funcionam como um potente “dispositivo pedagógico” (FISCHER, 2002). Nessa correnteza, podemos observar que ao longo do tempo, surgiram outros movimentos culturais juvenis que foram impulsionados pela expressividade

mediática e destaque que tiveram. Entre eles, estão os novos estilos musicais, a exemplo do Funk, do Hip Hop, do Heavy Metal, do Pagode, etc.

Além da música, outras características de consumo de produtos e de mídia contribuíram para a constituição das juventudes, como é o exemplo da cultura *Nerd*, grupo de indivíduos que estão vinculados ao estereótipo de estudiosos, que gostam de ciências, de games e de quadrinhos. De acordo com Bicca et al. (2013), tal grupo cultural pode ser considerado como pós-moderno, e recebeu tal denominação inicialmente para caracterizar jovens pouco populares estudantes do Ensino Médio, inicialmente nos Estados Unidos. Ainda segundo Bicca et al. (2013), essa significação se modificou no início de século XXI, voltando-se para algo mais positivo em função da popularidade que as tecnologias virtuais e digitais têm ganhado. Com essa mudança surgiu também o termo *geek*, que se refere a pessoas que gostam de tecnologia, porém, sem a conotação pejorativa.

Todos estes movimentos juvenis, além dos outros não mencionados aqui, contribuíram para a constituição das múltiplas juventudes que compõem as modalidades jovens do dispositivo de juventude, e esses sujeitos podem ser capturados por um ou mais modos de ser jovem. Tais modalidades estão em constante atualização, modificação, ampliação e resignificação, dando conta das mais diversificadas formas de se viver a juventude, alcançando pessoas de diferentes faixas etárias, classes sociais, etnias e gêneros. Para Portinari e Coutinho (2006), em nossa sociedade, tais modos de vida tem origem na cultura e na moda, especialmente alavancados pela mídia e a incitação ao consumo, e tem feito da juventude algo para além de um recorte objetivo e numérico, mas também um “estilo de vida”, em um fenômeno de “juvenilização”, o que corresponde à alta capacidade de captura do dispositivo. Para Bauman (2005) e Bicca et al. (2013), as “identidades” jovens e as culturas juvenis são cada vez mais próximas a produtos consumíveis como qualquer outro, e que estão sendo construídas e reconstruídas em um processo infinito, principalmente nas mídias digitais.

Tais construções constantes de culturas e identidades jovens correspondem à atualização do dispositivo de juventude que precisa manter-se em movimento para capturar o maior número de sujeitos possíveis. Para que esse dispositivo se estabelecesse ao longo do tempo foram necessárias condições históricas para que ele emergisse, fosse estabelecido e se atualizasse. Para Foucault (2015b), essas condições são chamadas de urgência histórica de um dispositivo. Para relacionar os elementos que foram de fundamental importância para que o dispositivo se estabelecesse é necessário investigar os acontecimentos (FOUCAULT, 2008c),

que o atravessam. Esses acontecimentos não são os grandes marcos históricos, mas sim pequenos movimentos que constituíram o campo de domínio envolvido e a rede discursiva que o sustentam.

Para mapear o conjunto de elementos que fizeram com que o dispositivo de juventude se fabricasse ao longo do tempo é necessário buscar na história interstícios que deram condição e solo positivo para que um processo longo e heterogêneo pudesse irromper. Tal estudo não tem a pretensão de procurar encontrar um marco de origem. Pretendemos sim, perceber que diversos elementos ao longo do tempo foram constituindo saberes, discursos, tecnologias de poder que fizeram da juventude alvo do dispositivo.

Na tentativa de encontrar brechas e pistas na história que respondam quais as condições de emergência do dispositivo de juventude apontamos, inicialmente, para o período da Revolução Industrial como ponto de ruptura. Posteriormente, assinalamos alguns aspectos históricos que potencializaram a propagação do dispositivo de juventude, que são o movimento social da contracultura e a popularização dos dispositivos eletrônicos e da internet.

A emergência da juventude como faixa etária e como população foi um fato importante no que diz respeito à implantação e funcionamento do dispositivo de juventude, no entanto, é necessário olhar para o “acontecimento” histórico que possibilitou que saberes e relações de poder se articulassem culminando na trama heterogênea que se tece em torno da juventude na atualidade. Entendendo acontecimento não como algum ponto fixo na história que serviria como divisor de águas, mas como conjunto de fatos que, articulados, possibilitam que determinada condição social se estabeleça. Curiosamente ao buscarmos possíveis pistas de um começo, fomos inspirados por alguns “fins” destacados por Canevacci (2005): o fim do trabalho; o fim do corpo e o fim das faixas etárias. Começamos pelo fim do trabalho.

As sociedades historicamente foram pautadas pelo trabalho. Na idade média<sup>48</sup> a economia e a sociedade eram predominantemente sustentadas pelo trabalho braçal e agrário. Inicialmente, na sociedade feudal, a produção e consumo se limitavam ao que fosse produzido no interior dos feudos pelos servos, que se submetiam aos interesses do senhor feudal em troca de proteção. Com o passar dos anos surgiram novos papéis na sociedade econômica,

---

<sup>48</sup> Fonte: <http://jackelineazevedoadv.blogspot.com/2014/12/o-trabalho-na-idade-media.html>. Acesso em: 10/07/2018.

como foi o caso dos mestres de ofício, pessoas que tinham aptidões profissionais em serviços manuais, como os artesãos, por exemplo. Nesse período surgiram os aprendizes, pessoas geralmente mais novas que tinham como objetivo o aprendizado do ofício, que muitas vezes era passado de pai para filho. Nos séculos XVIII e princípio do XIX, a economia e a mão de obra eram controladas pela burguesia, que detinha os meios de produção da época e empregava os trabalhadores em troca de um salário, ou seja, a troca do tempo e da força de trabalho por moeda que possibilitava o sustento e o consumo. Entre os anos de 1820 e de 1840 houve evoluções no sistema de produção, substituindo o trabalho manual e artesanal por máquinas a vapor, acompanhadas de reivindicações dos trabalhadores por melhores condições de trabalho que culminaram no que conhecemos como revolução industrial.

A revolução industrial iniciou um processo de substituição da mão de obra humana pela das máquinas, ou seja, da manual para a mecânica/eletrônica. Canevacci (2005) afirma que tal cenário pode ser caracterizado por um novo período histórico em que os seres humanos serão liberados das tarefas enfadonhas, fáticas e repetitivas. Libertação de tal tipo de atividades pode dar espaço para a difusão de outro tipo de trabalho, de cunho criativo e individual. Essa característica corresponde bem à sociedade atual onde a tecnologia cada vez mais substitui atividades humanas, acompanhadas de novas atividades e profissões que têm surgido (*youtubers, gamers, etc.*). Para Canevacci (2005) essa condição social dilata a transição da juventude para a vida adulta, desmoronando as delimitações anteriormente claras, exatas e fixas que o trabalho, agora morto, estabelecia, atingindo os presentes-futuros jovens, compondo um modo de ser jovem que não é mais “objetivo ou coletivo, mas sim transitivo” (p.30), atravessado e modalizado pelas “individualidades momentâneas do sujeito-jovem” (p. 31).

O corpo, limitado ao organismo biológico, também não existe mais segundo Canevacci (2005). O entendimento de corpo sempre foi atravessado por significados simbólicos, o que por si só já nos permite pensar que não está limitado ao biológico. Nessa correnteza, as tecnologias têm funcionado como extensão/complemento/parte do corpo dos seres humanos desde a invenção das primeiras ferramentas. Assim como no caso do trabalho, as novas tecnologias têm substituído funções no cotidiano das pessoas, é só pensarmos a quantidade de coisas que fazemos com os nossos *Smartphones*, por exemplo.

Na atualidade, com a ampla utilização das redes sociais digitais, podemos ampliar ainda mais o entendimento acerca do corpo. As contas nas redes sociais também podem ser

consideradas como extensão dos corpos dos usuários. Nesses espaços, os sujeitos cuidam tanto da aparência física, no que diz respeito ao conteúdo midiático produzido e publicado, quanto comportamental, relacionado ao tipo de produto que consomem, lugares que frequentam atividades que praticam, etc. Na correnteza do que Debord (1997) considerou como uma “sociedade do espetáculo”, podemos relacionar esse “fim do corpo” como uma característica dessa sociedade onde a produção e consumo midiático é espaço onde esse “novo corpo” se manifesta, contempla e é contemplado.

Para finalizar, a tentativa de apontar para as condições de possibilidades que resultaram no dispositivo de juventude apontamos para mais um fim, o “fim das faixas etárias”. No decorrer dos anos os estudos antropológicos conheceram, desenvolveram saberes, classificaram e dividiram os seres humanos em faixas etárias. A principal característica das faixas etárias é categorizar os indivíduos de acordo com elementos biológicos e comportamentais. A juventude, enquanto faixa etária, foi caracterizada pela fase onde os indivíduos estavam em transição da infância para a vida adulta. Entre os elementos dessa transição estão os fatores biológicos, voltados principalmente para as questões sexuais. Outro aspecto que caracterizou a juventude enquanto faixa etária foram os ritos de passagem para vida adulta. Entre os ritos conhecidos estão o casamento, a entrada no mercado de trabalho e o fim dos estudos. Na atualidade, cada vez mais esses ciclos bem definidos estão em decadência. Muitas pessoas têm vivido na casa dos pais por mais tempo, mesmo após terminarem os estudos e/ou entrarem no mercado de trabalho. Outros saem da casa dos pais bastante cedo, para morarem sozinhos ou com amigos. O casamento também tem mudado. Muitas pessoas têm optado por não casar, simplesmente vivem sozinhos ou dividem a vida com outra pessoa sem firmarem os laços tradicionais do matrimônio.

Esses três fins (corpo, trabalho e faixa etária) refletem bem características das modalidades jovens que compreendem o dispositivo de juventude. A ideia de corpo limitada ao biológico contrasta com a utilização maciça das tecnologias na vida das pessoas em substituição de processos analógicos. O prazer e o trabalho juntos, superando a ideia do “ganho do pão” por meio do suor. Esses fins talvez coincidam com a emergência de uma juventude plural, que emergiu durante esse processo, e que responde às condições sociais da atualidade, superando a ideia de juventude como faixa etária, mas se apresentando como estilo de vida.

Essa fluidez dos ciclos da juventude em conjunto com a incitação à juventude que parece haver na atualidade, onde ser jovem parece sinônimo de ser feliz, fazem da juventude um estilo de vida alargado, que pode ser experimentado por todos e de várias formas. Essas juventudes, produto do dispositivo de juventude, foram possíveis, entre outros, pelos fins mencionados aqui, eles ajudaram a dar condição e corroboram para o funcionamento do dispositivo.

## **6. ALGUNS ENUNCIADOS QUE AUXILIAM NA FABRICAÇÃO DO DISPOSITIVO DE JUVENTUDE**

Entendendo a juventude enquanto dispositivo, assume-se que em seu entorno circula uma rede discursiva vasta e conectada que a produz e a coloca em funcionamento, normatizando os sujeitos. Nesse sentido, objetivamos nessa seção, articular alguns pontos desse tecido, buscando analisar parte da rede discursiva e das regras de formação que constituem o dispositivo de juventude.

Segundo Fischer (2012) ao trabalhar com o discurso, em uma perspectiva foucaultiana, não devemos procurar significados únicos ou o sentido oculto das coisas. Segundo ela, precisamos tentar ficar no nível das palavras, ou seja, das coisas ditas. Para Foucault (2008c) não há nada no discurso que precise ser desvelado ou interpretado, para ele o discurso é uma prática que constitui os objetos. Nesse sentido, as regras de formação dos conceitos não estão localizadas nos indivíduos, mas sim nos discursos, e ele afeta aqueles que falam dentro de um campo discursivo. Para Fischer (2012) um passo importante para quem deseja trabalhar nessa perspectiva é o de desprender o entendimento de discurso como apenas um conjunto de signos, que carregam significados e que, muitas vezes, estão ocultos nos textos.

Para Foucault (2008c) os discursos são práticas, eles dão sentido às coisas, articulando saberes no interior das relações de poder, constituindo os sujeitos e as subjetividades. Como os discursos formam os objetos que falam, podemos compreender que na produção da juventude enquanto objeto discursivo funciona um discurso que dá sentido a esse objeto, carregado dos saberes, poderes e verdades do seu tempo. Esse conjunto de verdades aceitas como regras em cada período histórico constituem e moldam os atos de fala e práticas dos sujeitos envolvidos por uma formação discursiva. Cabe ressaltar que o discurso é composto por duas dimensões, o visível e o enunciável, que segundo Deleuze (2005) compõem as múltiplas linhas que dão sustentação, que são as práticas discursivas e não discursivas. Dessa forma, o discurso é prática. Assim, podemos compreender que as práticas discursivas englobam enunciados científicos, proposições filosóficas, ditos populares, documentos legais, letras de músicas, etc. Quanto às práticas não discursivas correspondem às ações e práticas sociais que são adotadas seguindo determinadas regras de conduta que são válidas em determinado período histórico (FOUCAULT, 2008c).

Interessa-nos, nesse trabalho, a dimensão discursiva que constitui um discurso de juventude, buscando apontar para algumas recorrências. Recorrências essas que se apoiam em saberes e relações de poder para determinar regras de conduta da juventude ou que caracterizam a juventude a partir de um determinado tipo de existência. Foucault aponta para a compreensão de discurso como “um conjunto de enunciados, na medida em que se apoiam na mesma formação discursiva [...]” (FOUCAULT, 2008c, p. 132). Para compreendermos esta definição primeiramente precisamos compreender o que são enunciados e o que é formação discursiva na teorização foucaultiana. Vamos começar pela formação discursiva. Para Foucault, uma formação discursiva funciona quando for possível descrever, entre “um certo número de enunciados, semelhante sistema de dispersão, e no caso em que entre os objetos, os tipos de enunciação, os conceitos, as escolhas temáticas, se puder definir uma regularidade” (FOUCAULT, 2008c, p.43). Segundo Fischer (2012), nossos atos ilocutórios estão inscritos em formações discursivas porque seguem determinados regimes de verdade, obedecendo determinadas regras vigentes em seu tempo, o que Foucault denomina prática discursiva, pois se refere à fala como algo para além da exposição de ideias e pensamentos supostamente individuais e particulares, mas sim dentro de um conjunto de regras que compõem o discurso. Dessa forma, as falas estão ligadas às dinâmicas de poder e de saber do tempo em que são ditas. Nessa correnteza, podemos compreender que os ditos veicula dos na mídia corresponderiam a certa lógica de “verdade” presente nos discursos em que se inscrevem. No caso dos *YouTubers*, que ocupam seus espaços para falar sobre a juventude, percebe-se o quanto suas falas estão inscritas em uma formação e regularidade discursiva embasada num regime de verdade atual.

Quanto ao enunciado, primeiramente, Foucault (2008c) procura demarcar de forma clara o que não é o enunciado. Segundo o filósofo, o enunciado não pode ser confundido com atos de fala, frases, proposições ou palavras. Para Foucault, o enunciado não está imediatamente visível, mas também não está oculto. Em uma analítica do discurso a partir da teorização foucaultiana, cabe ao pesquisador reunir as regularidades enunciativas, estabelecendo as relações entre o material e examinar a função que esse conjunto de enunciações/proposições exerce no interior do discurso (GARRÉ, 2015).

Examinando o material empírico da pesquisa encontramos regularidades discursivas que reunimos em três grupos enunciativos. A primeira delas narra os jovens como sujeitos digitalizados, fortemente ligados a artefatos digitais. O segundo conjunto de enunciações

retrata o jovem como sujeito espetacular, preocupado com a sua imagem e, em especial, preocupado em produzir conteúdo midiático para “alimentar” seus perfis nas redes sociais digitais. Por fim, organizamos outro grupo enunciativo que aponta diversas juventudes em uma abordagem nostálgica, segregando-a em gerações, atribuindo a uma ou a outros fatores que as tornam melhores ou piores em relação às demais.

Segundo Fischer (2012), um enunciado, em uma vertente foucaultiana, precisa atender quatro elementos básicos para que seja possível demarcá-lo: a referência a algo que identificamos; haver um sujeito que efetivamente afirme o enunciado; não existir isolado, mas sempre em correlação e associação a outros enunciados do mesmo discurso; materialidade, ou seja, formas concretas onde ele aparece. As unidades enunciativas anteriormente citadas satisfazem esses requisitos e, portanto, compreendemos que podem ser consideradas enunciados do dispositivo de juventude. Um desses elementos básicos, a correlação com outros enunciados, pode ser percebida, inclusive, na interação entre os enunciados que foram observados no próprio material empírico. Os enunciados da *juventude digitalizada* e da *juventude espetacularizada* interagem reciprocamente. Por meio dos artefatos digitais, como as mídias sociais digitais, os jovens consomem e produzem conteúdo midiático, evidenciando a correlação entre esses enunciados. O enunciado da *nostalgia de juventude* interage com os outros dois enunciados simultaneamente. Este conjunto enunciativo se constitui das afirmações dos sujeitos que se identificam como pertencentes às juventudes do passado. Tais afirmações partem da comparação entre as juventudes do presente com as do passado, com foco nas diferenças existentes entre elas, em uma abordagem super valorizadora dos atributos do passado.

Nas seções a seguir demonstraremos que os demais elementos declarados por Fischer (2012) como básicos de um enunciado também são compreendidos, demonstrando que as unidades enunciativas supracitadas podem ser consideradas enunciados do dispositivo de juventude.

### **6.1. O enunciado da juventude digitalizada**

Colocamos em discussão nesta seção um potente enunciado do dispositivo de juventude, o enunciado da juventude digitalizada. Pretendemos demonstrar o quanto o dispositivo de juventude é sustentado e atravessado por este enunciado, apresentando alguns argumentos que buscam demarcá-lo. Inicialmente, vamos examinar algumas enunciações que

estão presentes no material empírico que compõe o corpus analítico deste trabalho. As enunciações mapeadas e organizadas nessa unidade analítica podem ser observadas no

APÊNDICE A: Unidades analíticas. Por meio do exame do material empírico procuramos demonstrar que os requisitos básicos necessários para que se constitua um enunciado (FISCHER, 2012) são satisfeitos. Paralelamente à analítica empreendida serão apresentados elementos externos ao *corpus* de pesquisa e que corroboram para as análises, ou seja, outros espaços onde o enunciado também circula, seja na mídia, na literatura ou nas leis e políticas públicas. Interessa-nos olhar e analisar o quanto há uma exterioridade discursiva do enunciado, um conjunto de discursividades que o potencializam e o colocam em funcionamento para além do material aqui selecionado. Entendemos que estes dizeres estão espalhados por todo o tecido social.

O enunciado da juventude digitalizada compreende discursividades que atrelam a juventude à naturalização de artefatos tecnológicos digitais em seu cotidiano, como é o caso da internet, das redes sociais digitais e do *Smartphone*, por exemplo. Nessa correnteza, aos jovens são atribuídas características de comportamento que seriam resultantes dessa hiperconectividade, algumas das peculiaridades são a necessidade do imediatismo, a capacidade de trabalho com multitarefa, a produtividade, etc. Partindo dessa mesma compreensão de uma juventude digitalizada emergem entendimentos distintos, a respeito do que essas características produzem nos sujeitos.

Partindo da naturalização do uso desses artefatos e a adesão a tais características, muitas enunciações atribuem a esse uso um caráter negativo, pela perda do contato com outras coisas, ditas naturais ou por afirmarem que essas práticas podem gerar outros problemas, inclusive patologias. Nos excertos “*eles usam celular demais*” [1:53]<sup>49</sup>, “*a infância de hoje está presa a um PC*” [1:60], “*perdendo tempo no seu WhatsApp*” [1:95], “*Só você não vê. O tempo que você gasta. O celular que não se afasta de você*” [5:24-26], podemos observar alguns exemplos no material empírico de afirmações a respeito da perda de tempo

---

<sup>49</sup> Os elementos no interior dos colchetes representam, respectivamente, o número do vídeo e a correspondente linha da transcrição em Anexo. Os elementos são separados por dois pontos (“:”). Caso a enunciação compreenda mais de uma linha da transcrição será utilizado o traço (“-”) para representar o intervalo.

com o uso de dispositivos eletrônicos. É recorrente em muitas discursividades, no material empírico e para além dele, o aparecimento deste tipo de entendimento. Recentemente, um jornal de grande circulação da cidade de Pelotas/RS publicou uma coluna que trata o uso do celular por adolescentes como excessivo, a chamada da matéria pode ser observada na Figura 1. Segundo o jornal, muitos jovens estão constantemente verificando o aparelho quanto à chegada de novas mensagens e/ou notificações, segundo a reportagem preocupando os próprios usuários dos *smatphones* quanto aos malefícios do uso excessivo.

Fonte: Diário Popular



Figura 1: Coluna do Jornal Diário Popular - 29/08/2018

Nessa correnteza, muitas discursividades atrelam um caráter patológico ao uso dito excessivo das tecnologias contemporâneas. Podemos observar na enunciação *“quero ficar conversando no WhatsApp. O grupo tá bombando e eu tenho que fazer parte. Com o celular vibrando, o sono não bate. Evito, evito, mas isso é um vício!”* [4:36-38] a relação estabelecida entre o uso dito excessivo de dispositivo eletrônico e a presença nas mídias digitais como um vício. Tais afirmações podem ser percebidas em outros espaços para além do material empírico da pesquisa. Encontramos na literatura, em especial em algumas voltadas para os estudos psicológicos, a relação entre o uso dito excessivo da tecnologia e o aumento da possibilidade de casos de ansiedade. Augusto Cury, Psiquiatra brasileiro, tem dedicado seus estudos na investigação da relação do uso da tecnologia e da ansiedade. O autor afirma existir uma síndrome, chamada por ele de SPA (síndrome do pensamento acelerado), que afeta os indivíduos que utilizam os dispositivos eletrônicos e a internet em demasia. Ainda segundo Cury, essas pessoas teriam dificuldade de se concentrarem atividades cotidianas por conta do dinamismo e imediatismo presente nas tecnologias digitais. O psiquiatra afirma, no prefácio

de um de seus livros,<sup>50</sup> que quase todos os jovens “não gostam muito de estudar, vivem brigando e não tiram os olhos do celular”.

Algumas discussões abordam dicotomicamente o mundo em relação às tecnologias digitais. Para essa correnteza discursiva existiria um “mundo real” e outro “digital”. Tal abordagem pode ser observada em “*Like é importante pra você. Viver a vida real pra quê? Troque likes pare de sofrer*” [7:11-13]. Tais afirmações circulam em diversos espaços, muitas vezes apontando para a perda que se tem ao estar mais presente no mundo digital do que no real. Tal abordagem pode ser observada em “*As crianças de hoje não brincam de verdade. Só quer Snapchat, Instagram, Whatsapp*” [1:76-77]. Em uma charge postada na internet pela Igreja Batista Central<sup>51</sup>, intitulada “Juventude Digital”, aparece um menino na rua que se depara com um pássaro, ao vê-lo o menino afirma: “*Olha mãe! um Twitter*”. A charge faz referência ao reconhecimento que o jovem fez de um pássaro por meio do logotipo da rede social, o *Twitter* ao invés de reconhecer o animal – o pássaro – por sua representação na natureza. A visibilidade presente na charge está atrelada a uma discursividade que vincula a imersão em um “mundo digital” a um abandono danoso das coisas ditas naturais.

Não são todas as discursividades que apontam para a negatividade da relação do jovem dito digitalizado com os artefatos digitais. Reverbera em muitos espaços a ideia de que esses sujeitos são frutos de um novo tempo, no qual a tecnologia é artefato indissociável do cotidiano contemporâneo. Para essa perspectiva, tais características fazem parte da constituição destes sujeitos e existiriam positivamente na adesão de tais ferramentas no cotidiano. A literatura e a legislação, por exemplo, são espaços onde circulam enunciações que classificamos jovens e/ou adolescentes em relação à naturalização que fizeram do ciberespaço (LÉVY, 1999). Nesse ambiente, dito digital, estão tais artefatos da contemporaneidade, como o *Smartphone*, *Smart TVs*, redes sociais digitais, etc. Tais categorizações e nomenclaturas têm sido destaque em pesquisas das ciências sociais. “Nativos Digitais”, “Geração Y, Z”, são exemplos dessas nomenclaturas, onde a principal característica atribuída é o fato de não distanciarem o “mundo real” do “mundo digital”. Tais conceitos acerca da juventude são construções culturais que nem sempre existiram e que estão em constante mudança, e espaços como os supracitados ajudam a compor essa ideia.

---

<sup>50</sup> CURY, Augusto. *Ansiedade: como enfrentar o mal do século para filhos e alunos*. São Paulo: Benvirá, 2015.

<sup>51</sup> Fonte: <http://ibc.org.br/cr/wp-content/uploads/2013/01/charges-sb-internet-21.jpg> Acesso em: 06/09/2-18.

No material empírico da pesquisa podem ser observadas enunciações que apontam para a naturalização da utilização de artefatos contemporâneos pelos jovens e o quanto estes dispositivos substituem outros artefatos e tecnologias, em uma perspectiva de facilitação. Em “*Tá bem mais fácil, cara! No Smartphone eu vejo tudo que eu desejo*” [5:38-40] e em “*YouTube é minha TV*” [5:42] podemos observar uma abordagem dos artefatos contemporâneos como substitutos de tecnologias consideradas consagradas, como a TV, por exemplo. No que diz respeito ao *Smartphone* percebemos que há uma recorrência discursiva que aponta para ele como um dispositivo indispensável e polivalente, afinal é possível “fazer tudo” através dele.

A caracterização que os discursos fazem dos sujeitos carrega consigo a produção de subjetividades que atendem a tais características. Tratando-se de juventude, cultura jovem, e mais especificamente de uma juventude digitalizada, muitos artefatos, produtos consumíveis de modo geral são produzidos para suprir essa demanda de um sujeito conectado, digital, acelerado e dinâmico. Os novos dispositivos eletrônicos prometem fazer cada vez mais funções e com melhor qualidade. O aparato que dá sustentação para que estes dispositivos funcionem se propõem cada vez mais atender demandas desse consumidor, como é o caso dos pacotes de internet e os periféricos que se conectam a esses dispositivos. Nessa correnteza, podemos perceber o quanto o enunciado da juventude digitalizada funciona no interior do dispositivo de juventude, na produção de subjetividades que consomem modos de ser.

Para Bauman (2008, p.152) a própria subjetividade se torna uma mercadoria em uma sociedade consumista, para Bauman ela “se torna uma mercadoria a ser comprada e vendida no mercado”. Consumir é a máxima de uma sociedade capitalista. Paralelo aos sujeitos produzidos pelos discursos caminha uma rede de produtores ávidos para atender/criar as necessidades de um público. O consumo não se trata apenas de bens e produtos, rememorando Bicca et al. (2013), a cultura também é consumível. No que diz respeito à juventude digitalizada encontramos na mídia diversos espaços que pretendem entregar produtos que visam atender o que esses grupos culturais procuram. Grupos culturais como o *Nerd* e o *Geek* são constituídos e potencializados pela mídia. Tais grupos são caracterizados pelo interesse pelas novas tecnologias, em especial as que fazem uso da internet, jogos eletrônicos ou de tabuleiro, histórias em quadrinhos, livros, filmes, animes e séries. No material da pesquisa aparecem algumas enunciações que ajudam a compor essa discursividade.

“Mas fui jogar Playstation, e agora pra parar?” [4:3-4]. “Uh! No décimo sono eu já devia ta. Mas a minha série eu fui atualizar. Era um episódio só, mas vi uns cinco” [4:9-11]. “Passa o dia em casa jogando COD” [1:10]. Na correnteza de suprir demandas como as declaradas nas enunciações acima funcionam diversos mecanismos, e a mídia é um deles. O programa de TV da Rede Globo denominado Zero1, menção à linguagem binária compreendida por computadores, apresentado por Tiago Leifert é um exemplo. O programa aborda jogos, filmes, campeonatos de eSport, cultura pop e Geek. Segundo o próprio apresentador do programa, que se intitula um jovem Geek e Nerd, “[...] finalmente teremos um lugar pra conversar sobre essa cultura que envolve tantos assuntos como games, filmes, animações, RPGs, HQs, Gadgets, Action Figures e muito mais<sup>52</sup>”

Retomando os elementos básicos apontados por Fischer (2012) como necessários para a existência de um enunciado, podemos perceber que se tratando do enunciado da juventude digitalizada eles são atendidos. Conforme exposto no material empírico da pesquisa e em outros espaços midiáticos, o enunciado da juventude digitalizada aparece em diferentes espaços, onde são apontadas características dos sujeitos ditos jovens que o colocam em relação a naturalização dos espaços tidos como “digitais”. Por reverberar nos mais diversos espaços, seja na mídia, na legislação ou nos discursos científicos, a recorrência das afirmações acerca da juventude dita digital ajuda a constituir um enunciado em uma perspectiva foucaultiana.

Para Foucault (2008c) o enunciado é a unidade elementar do discurso. Assim sendo, o enunciado da juventude digitalizada é um dos átomos do dispositivo de juventude. Para o filósofo os enunciados se relacionam, se atualizam e se sustentam, dando sentido aos discursos. Foucault compreende os discursos e enunciados como produtivos, eles constituem os sujeitos que por eles são atravessados. “Analisar uma formação discursiva é, pois, tratar de um conjunto de performance verbais, ao nível dos enunciados e da forma de positividade de um discurso” (FOUCAULT, 2008c, p. 141-142).

Os comunicadores dos espaços de visibilidade citados anteriormente ajudam a dar voz ao enunciado. No caso da juventude digitalizada pode se observar que essa voz emerge de diferentes sujeitos que afirmam o enunciado. São eles profissionais da área da antropologia,

---

<sup>52</sup> Fonte: <http://ego.globo.com/televisao/noticia/2016/10/tiago-leifert-vai-comandar-zero-1-o-novo-programa-geek-da-globo.html> Acesso em: 06/09/2018.

professores, apresentadores de programas de TV, influenciadores digitais, governantes, entre outros. Tais sujeitos operam no interior do dispositivo de juventude atribuindo a algo que se conhece, ou seja, aos sujeitos que utilizam os dispositivos eletrônicos com frequência, uma “verdade” construída pela relação entre os saberes e as relações de poder estabelecidas neste cenário.

Nessa perspectiva, as afirmações a respeito de uma juventude tida como digitalizada ajudam a fazer com que as pessoas confirmem aos sujeitos caracterizados pelo enunciado as peculiaridades a eles atribuídas. Sendo assim, é recorrente olharmos para pessoas de pouca idade, que nasceram após a invenção dos equipamentos tecnológicos que conhecemos como digitais, como pertencentes a essa juventude digitalizada, sem refletir acerca das outras possibilidades de experiências que esses sujeitos possam ter sido expostos.

Não obstante, alguns sujeitos capturados pelo dispositivo de juventude têm se constituído por meio desse enunciado e adotado características de consumo e de estilo de vida que correspondem às discursividades presentes nele. Nesse sentido, é possível observar, por exemplo, na característica desenfreada de consumo de equipamentos eletrônicos por alguns sujeitos uma resposta a essas investidas presentes no enunciado. Tal exemplo nos ajuda a compreender o entendimento de Michel Foucault (1995) quanto ao caráter produtivo das relações de poder e dos discursos. A essa perspectiva não cabe julgar se o consumo dos produtos eletrônicos é bom ou ruim, por exemplo, mas sim o quanto ele é produzido, incitado nas diferentes discursividades.

Diante das argumentações destacadas, compreendemos a existência de um enunciado que aponta para uma juventude digitalizada, a qual é objeto de discursividades nos mais diversos espaços da sociedade, conforme apresentado em alguns exemplos. Tais apontamentos ratificam que o discurso da juventude é atravessado e sustentado por este enunciado, o qual corrobora para a constituição de modalidades de sujeitos jovens.

Na próxima seção vamos discutir acerca de outro enunciado que também opera no interior do dispositivo de juventude, a saber, o enunciado da juventude espetacularizada.

## **6.2. O enunciado da juventude espetacularizada**

Continuando a discussão acerca de alguns enunciados que compõem o dispositivo de juventude tomamos agora para análise o enunciado da juventude espetacularizada. O dispositivo de juventude também é sustentado e atravessado por este enunciado, é isso que

pretendemos demonstrar. Assim como fizemos com a análise do enunciado anterior buscaremos, inicialmente, o material empírico da pesquisa, examinando algumas enunciações.

Há uma recorrência discursiva que aponta para a juventude como uma população que expõe sua vida na “vitrine” das redes sociais como se fossem roteiros de uma produção cinematográfica. A essa recorrência relacionamos o conceito de “espetáculo” (DEBORD, 1997) já abordado, entendendo que o conceito e sua repercussão ajudam a compor o enunciado da juventude espetacularizada. Entendemos que estes dizeres se espalham pelo tecido social, construindo um senso comum que define tal juventude como superexposta. Por estarem dissolvidas na sociedade, tais ideias circulam na literatura, nas leis e políticas públicas, nos saberes científicos, na mídia, inclusive no material empírico da pesquisa, potencializando e colocando o enunciado em funcionamento.

Nos vídeos analisados podem ser observados fragmentos como *Tiro uma selfie sempre a cada refeição. Eu perco a fome mais a pose na-não. Posto no Snapchat e no Instagram também. Se ninguém comentar eu não como bem* [3:1-4] *Snap do prato tenho que postar!* [2:25-27]. Nessas passagens é possível perceber uma preocupação dos sujeitos com a produção de mídia, inclusive de conteúdos comuns do cotidiano, que aparentemente não teriam importância. Parece existir uma busca pelo protagonismo, transformando suas mídias sociais em diários que podem ser acompanhadas por quem os “segue”.

Nessa perspectiva, podemos observar que há uma expectativa por parte dos produtores de conteúdo por uma audiência que os venere de alguma forma, seja por curtidas ou comentários elogiosos. Em *Se eu ficar gordo vou me retocar pra ter uma curtidinha a a* [7:8-9] e em *Tenho medo de postar uma foto no insta e ninguém comentar nem elogiar, vou apelar* [7:17-19] podemos observar enunciações que caracterizam esse tipo de comportamento. Essa relação entre seguidores e seguidos lembra a relação de fã e celebridade, corroborando com o entendimento de Sibilia (2010). Para a autora esse tempo é caracterizado pela exposição do privado, tornando-o público. Segundo Sibilia as intimidades estão na vitrine, e essa exposição produz celebridades que nunca fizeram nada extraordinário, apenas conquistaram a fama pelo destaque que obtiveram expondo suas vidas nas mídias sociais digitais.

Outros exemplos no material empírico acerca da expectativa por reações positivas dos seguidores são: *Sem curtida fico boladão* [3:5]; *Só pra ganhar like, tiro um Selfie fazendo biquinho. De tudo eu faço só pra alguém curtir* [3:11-12]; *Eu faço de tudo para ter um like* [7:2]. Parece existir uma constante busca por popularidade, *preciso parecer popular se não as*

*peças não vão me notar* [7:5-6]. Nessa perspectiva, percebemos que os sujeitos se comportam para atender as demandas de sua audiência, ou seja, de acordo com a reação do público que os segue modificam sua conduta para agradá-los e receber o retorno em *likes* e comentários positivos. Aplicativos como o *Instagram* possibilitam, inclusive, a criação de enquetes para que os usuários interajam com seus seguidores para saber qual a opinião deles a respeito das escolhas que deve fazer.

Essa busca por aceitação e reconhecimento aparece em algumas enunciações apontando para os sujeitos espetacularizados vivenciando uma experiência diferente da vida real. *Like é importante pra você. Viver a vida real pra quê? Troque likes pare de sofrer* [7:11-13]. Nesse excerto, fica caracterizada uma possibilidade de vida paralela à vida real, que seria a vida dos perfis<sup>53</sup> nas redes sociais, talvez uma vida digital. Nessa perspectiva, é possível pensar em um indivíduo que é uma pessoa diferente nos ambientes digitais do que ele é na vida real, ou parece ser, afinal, já que nesse espaço o que prevalece é a imagem. Nessa linha, temos as recorrências que apresentam os sujeitos apresentando sua vida na busca por inventar realidades. *Minha vida é tão sem graça, mas escondo bem* [3:20]. *Até andando de ônibus, segurando o pega-mão, passando mal, no Snapchat eu tô legal* [3:32-34]. *O gás terminou já mas eu tenho que deixar rolar porque no Snapchat eu como caviar tá, só pra disfarçar né* [3:26-29].

Seguindo essa lógica podemos refletir acerca da possibilidade de sujeitos que tem dificuldade de comunicação nas relações pessoais demonstrarem destreza nas relações sociais digitais e a elas causarem certa dependência. Nesse sentido, apresentam-se situações como a do *youtuber* PC Siqueira que relatou recentemente seu sentimento de solidão. PC Siqueira possui cerca de cinco milhões de seguidores em suas redes sociais. Em entrevista ao programa de TV “Globo Repórter”<sup>54</sup> ele relatou “*Quanto mais eu sigo pessoas e mais pessoas me seguem, eu tenho uma sensação de solidão muito maior*”.

Nesse ponto, os enunciados da juventude digitalizada e espetacularizada se cruzam. Os ambientes virtuais viabilizados pelos artefatos digitais proporcionam o espetáculo fruto do

---

<sup>53</sup> Perfis, em redes sociais, sites de relacionamento, blogs pessoais, ou comunidades virtuais, referem-se a um cadastro de dados pessoais, de contato, e preferenciais de um determinado usuário, é sua identidade nesses ambientes.

<sup>54</sup> Reportagem disponível em: <https://globoplay.globo.com/v/7036460/programa/>. Acesso em: 09/10/2018.

conjunto de materiais midiáticos publicados pelos usuários de tais ferramentas. A possibilidade de pensar em uma vida digital, como apontado pelas enunciações anteriormente mencionadas, é potencializada pela compreensão de sujeitos digitalizados, que possuem estreitos laços com os artefatos digitais. Tal propriedade corrobora com o pensamento de Foucault (2008c) de que os enunciados não estão soltos no interior dos discursos, mas se conectam.

Há certa recorrência discursiva no que diz respeito aos riscos de se expor “demasiadamente” nas redes sociais. Artigos científicos, cartilhas de conduta segura e estudos de engenharia social têm apontado para alguns problemas na exposição nesses espaços. A cartilha de segurança no uso das mídias sociais digitais como a do CERT<sup>55</sup> (centro de estudos, respostas e tratamento de incidentes de segurança no Brasil) orienta aos usuários a não compartilharem informações pessoais, bem como sua localização atual ou onde estará em um futuro momento, evitando assim o uso das informações por pessoas mal-intencionadas. Outra preocupação que aparece nas discursividades é o uso indevido das imagens particulares com objetivo constrangedor ou difamatório. Os mais jovens, geralmente, são apontados como principais alvos desse tipo de golpe. “[...]adolescentes postam fotos sensuais nas redes sociais. São fotos lindas, maravilhosas, cheia de charme, correndo o risco de alguém publicá-la sem sites pornográficos. São pessoas que podem se tornar alvos fáceis [...]”<sup>56</sup>.

Podemos encontrar discursividades que apontam para a espetacularização da juventude em diferentes espaços midiáticos. No filme *O círculo*, já mencionado neste trabalho, a protagonista do filme é contratada por uma empresa dona de uma grande rede social. Sua função na empresa é atender clientes insatisfeitos. Entre as atividades da empresa, uma delas é a produção de micro câmeras que possibilitavam tudo em tempo real. A protagonista do filme passou a utilizar uma dessas câmeras para compartilhar seu dia-a-dia com seguidores. A princípio, a personagem permaneceu com seus hábitos comuns, mas aos poucos foi modificando-os para tornar seu cotidiano mais atrativo. Atividades como ficar o final de semana na casa dos pais foram substituídos por atividades mais envolventes, como

---

<sup>55</sup> Disponível em: <https://www.cert.br/> Acesso em: 10/10/2018.

<sup>56</sup> Disponível em: <http://www.ietec.com.br/imprensa/o-risco-da-alta-exposicao-pessoal-nas-redes-sociais/> Acesso em: 10/10/2018.

praticar esportes radicais, por exemplo, tornando sua vida uma constante produção de espetáculo para seus seguidores.

Outro exemplo desse tipo de produção midiática é a série *Black Mirror*<sup>57</sup>. A série, como um todo, é voltada para possíveis consequências irônicas da maciça presença das tecnologias na sociedade atual. Entre os episódios da série existem dois que são destaque por terem sido aclamados pela crítica ao suscitar reflexões importantes. Os episódios são: *Fifteen Million Merits* (versão brasileira - 15 milhões de méritos) e *Nosedive* (versão brasileira – queda livre).

*Fifteen Million Merits* é o segundo episódio da primeira temporada. Ele retrata uma sociedade onde as pessoas devem praticar exercícios em bicicletas para gerar energia. As pessoas são recompensadas ganhando uma moeda chamada "Mérito". As atividades diárias são constantemente interrompidas por propagandas que surgem em superfícies interativas, como paredes por exemplo. As propagandas não podem ser ignoradas sem penalidade financeira. As pessoas obesas são consideradas de segunda classe e trabalham limpando as máquinas e são humilhados em programas e jogos eletrônicos. Para sair dessa lógica social, as pessoas possuem uma única possibilidade, vencer um show de talentos onde a inscrição custa 15 milhões de “méritos”, ou seja, é muito difícil alcançar tal marca, o que só será possível para pessoas que praticam muitas atividades físicas.

Esse episódio aborda algumas questões pertinentes ao enunciado da juventude espetacularizada. Inicialmente, podemos fazer uma relação muito próxima entre a realidade experimentada pelos personagens da série e os usuários dos aplicativos de *Streaming*<sup>58</sup> que utilizam de propagandas para financiar o funcionamento das plataformas, que geralmente disponibilizam para seus usuários a possibilidade de não as ver, desde que façam a adesão a uma conta paga (o *YouTube* recentemente disponibilizou essa opção). O segundo tema abordado é a questão da exposição do tipo de imagem dos sujeitos que é aceita na lógica da sociedade atual. Só é possível participar do Show de talentos se o personagem possui um corpo atlético, afinal é por meio dos “méritos” conquistados nas pedaladas que os

---

<sup>57</sup> Série de TV britânica voltada para a ficção científica. A série é centrada em temas obscuros e satíricos que examinam a sociedade moderna, particularmente a respeito das consequências imprevistas das novas tecnologias.

<sup>58</sup> Forma de distribuição de mídia em formato digital (músicas e vídeos, por exemplo).

participantes se inscrevem. Nesse sentido, podemos relacionar esse padrão de imagem com o que a contemporaneidade entende como aceitável, bonita e saudável. Tais tributos demandam ajustes de condutas, como é caso da própria prática de exercícios e a alimentação saudável, por exemplo.

O episódio *Nosedive* é o primeiro da terceira temporada. A série apresenta uma sociedade onde as pessoas podem avaliar e são avaliadas em uma rede social com um número de estrelas (de zero a cinco). As avaliações podem ser acerca de conteúdos midiáticos postados na própria plataforma ou a partir de interações pessoais entre as pessoas. Cada pessoa possui uma nota geral que é uma espécie de média das notas recebidas ao longo do tempo. Nessa sociedade, todas as oportunidades são disponibilizadas para as pessoas de acordo com a sua nota, se a nota não alcança determinado valor a pessoa não tem acesso ao item. Durante o enredo, a personagem principal vai viajar para ir ao casamento de uma amiga que possui uma pontuação alta, o que pode refletir em aumento da pontuação da protagonista. Durante a viagem, alguns contratempos acontecem com a personagem e sua pontuação começa a baixar fazendo com que várias opções estejam indisponíveis para ela, como comprar uma passagem de avião, por exemplo. A sua média cai tanto ao longo da viagem por conta das interações não amigáveis que a personagem vai acumulando que sua amiga entra em contato para desconvidá-la da festa, pois não quer ser vista com alguém tão mal avaliado.

Nesse episódio, embora seja produto de ficção, podemos encontrar algumas peculiaridades da sociedade espetacularizada presente nas redes sociais. A necessidade de constantemente produzir conteúdo para as mídias sociais digitais é uma delas. Parece existir um entendimento nessas discursividades de que se os sujeitos não estão produzindo conteúdo é porque não estão fazendo nada interessante, ou até que não estão vivendo. Outro aspecto interessante é a questão da avaliação dos espectadores das mídias e no que isso pode refletir em mudanças de comportamento dos sujeitos para que sua avaliação melhore. Nesse sentido, para serem aceitos em grupos específicos os sujeitos são estimulados a produzirem cada vez mais conteúdo para manter o espetáculo, no entanto, precisam ser conteúdos que sejam aceitos pela lógica vigente.

Tornar a rotina de pessoas comuns em espetáculos orquestrados pelos espectadores não é exclusividade de produções cinematográficas ou de páginas das redes sociais. Nos últimos anos diferentes tipos de *Reality Shows* têm composto a programação dos canais de TV. São eles programas voltados para a música, a dança, a cozinha, ao confinamento, etc.

Embora as temáticas sejam diferentes o que os une é a apresentação de pessoas comuns, geralmente fazendo coisas comuns, que tem seu futuro no programa determinado pela audiência. Um exemplo bastante popular na TV brasileira é o programa *Big Brother Brasil*. O *Reality* consiste no confinamento de participantes em uma casa, sendo vigiados por câmeras 24 horas por dia, sem conexão com o mundo externo, seja pelo contato com seus parentes e amigos, ou por meio de mídias.

Tais exemplos de espaços onde se explora a espetacularização da imagem dos sujeitos, sejam de pessoas reais ou personagens de ficção, demonstram que a ideia de consumo da imagem e produção de subjetividade que atendam a essas demandas está espalhada em diversos artefatos da sociedade, que são potentes na subjetivação dos sujeitos. Podemos perceber, nos exemplos apresentados nesta seção, que os atributos de um enunciado são atendidos no que diz respeito à espetacularização da juventude. Primeiramente, o enunciado da juventude espetacularizada funciona articulado com outros pertencentes ao dispositivo de juventude, em especial o da juventude digitalizada. A concretude do enunciado está na ampla utilização de redes sociais digitais que tem como princípio a exposição dos sujeitos por meio de conteúdos midiáticos. O enunciado é afirmado por diferentes tipos de sujeitos, entre eles especialistas em segurança da informação, sociólogos, psiquiatras, educadores que apontam para os problemas que acompanham essa exposição tida como excessiva. O enunciado circula em artigos científicos, conteúdos midiáticos, como o *YouTube*, por exemplo, cartilhas de segurança, entre outros.

Na seção seguinte refletiremos sobre o enunciado da nostalgia de uma juventude, que ajuda a compor o dispositivo de juventude.

### **6.3. O enunciado da nostalgia de uma juventude**

Após analisarmos os enunciados de juventude digitalizada e espetacularizada, encerramos a apreciação dos enunciados encontrados pela pesquisa olhando para o enunciado da nostalgia de uma juventude. Se nos enunciados anteriores encontramos discursividades que atrelam à juventude características ditas tipicamente da atualidade, no enunciado da nostalgia de juventude encontramos uma recorrência que aponta para a comparação de tais características em relação às de jovens que não são identificados como tal através da faixa etária, mas pela forma como se comportam. Esse aspecto corrobora com a ideia da existência de um dispositivo de juventude. Uma das propriedades do dispositivo é o fato de ele abranger

o maior número de sujeitos possíveis, utilizando estratégias de atualização para que diferentes tipos sejam capturados. A nostalgia de uma juventude é um enunciado que está atrelado aos sujeitos que de alguma forma se caracterizam jovens, mesmo que de modalidades distintas aos que outros enunciados caracterizam.

Foram encontrados no material empírico da pesquisa enunciações que relacionam à juventude nostálgica com a juventude da atualidade, principalmente apontando para negatividades da juventude contemporânea. *Se for brincar na rua não pode. Pra não sujar o short. Passa o dia em casa jogando COD* [1:8-10]. *As crianças de hoje não brincam de verdade. Só quer Snapchat, Instagram, Whatsapp* [1:76-77]. *Mas dessa geração eu tenho dó, ó. Isso só tende ficar pior, ó. Aprendem com a Peppa e Dora a Aventureira* [1:121-123]. *Não sabem o que é um quintal* [1:3]. *Nem de casa sai* [1:52]. São alguns exemplos dessas enunciações.

Muitas das enunciações partem de críticas feitas à juventude atual relacionadas à utilização excessiva de tecnologias digitais e à falta de intimidade com elementos ditos naturais, como a prática de esportes, as relações humanas e o contato com o meio ambiente, por exemplo. No recorte *10 anos eu tava jogando minha bola, hoje em dia a criança só quer saber do seu perfil* [1:91-92] encontramos esse tipo de crítica.

Alguns especialistas defendem que a falta de contato com a natureza pode ocasionar problemas físicos e mentais, o que é chamado de “déficit de natureza”<sup>59</sup>. Tais recorrências circulam, também, em pesquisas da área da saúde que afirmam que ficar nas redes sociais faz com que as pessoas se alimentem de maneira incorreta, escolhendo alimentos desprovidos dos nutrientes balanceados<sup>60</sup>. Embora essas afirmações sejam fruto de saberes constituídos pela ciência e as vozes autorizadas a proferir tal discurso sejam profissionais da área, ele supera esses limites e encontramos tais afirmações sendo proferidas por outros sujeitos, inclusive youtubers.

Além do já mencionado, algumas discursividades afirmam que as relações sociais nas redes digitais são superficiais e instáveis, enquanto as relações pessoais são estáveis e aprofundadas. O sociólogo francês Dominique Wolton afirma que “as redes sociais mascaram

---

<sup>59</sup> Disponível em: <https://www.bbc.com/portuguese/geral-36592620> Acesso em: 10/10/2018.

<sup>60</sup> Disponível em: <https://www.otempo.com.br/interessa/redes-sociais-prejudica-m-rela%C3%A7%C3%B5es-com-amigos-e-fam%C3%ADlia-1.1431809> Acesso em: 10/10/2018.

a ausência de comunicação entre as pessoas<sup>61</sup>”. Nessa perspectiva, podemos observar na Figura 2 outro exemplo da recorrência discursiva que aponta para um afastamento físico das relações humanas por causa do uso das redes. Na imagem podem ser observadas pessoas comentando a própria questão do afastamento que as redes sociais podem provocar. Em uma abordagem cômica os personagens discutem o assunto pessoalmente, no entanto interagem por meio das redes sociais digitais.

Fonte: blink102.br



**Figura 2: pessoas se comunicando pessoalmente por meio de redes sociais digitais**

Tais recorrências apontam para a negatividade da falta de contato físico entre as pessoas, algo que era diferente em outras épocas, o que tornaria a juventude nostálgica detentora de relações mais humanizadas do que as da juventude atual.

As comparações da juventude nostálgica em relação às da atualidade não se limitam ao comportamento. Observamos, no material empírico, recorrência discursiva que caracteriza o material midiático consumido anteriormente como melhor do que os que são consumidos na contemporaneidade. *Eu ligava a TV era só desenho massa e hoje nem passa mais animê, na TV [5:20-22]. Odiei crescer [5:13]* são exemplos das enunciações encontradas. A presença de tais enunciações no material empírico é ao menos curiosa, tendo em vista que parte da mídia consumida pela juventude da atualidade é produzida pelos próprios *youtubers* que compõem o *corpus* de análise.

Em se tratando de *YouTube*, há um canal amplamente conhecido, com mais de 10 milhões de inscritos, que ostenta o nome de Nostalgia. O *youtuber* Felipe Castanhari

---

<sup>61</sup> Disponível em: <https://www.blink102.com.br/redes-sociais-e-o-isolamento-social/> Acesso em: 10/10/2018.

afirmou<sup>62</sup> que o objetivo do canal é abordar temas da juventude que as pessoas sentem saudades, em especial os games, os filmes e os desenhos animados. A julgar pela popularidade do canal, podemos perceber que há uma inclinação dos usuários da plataforma a conteúdos que de alguma forma remetem a preferências que fizeram ou fazem parte do que pode ser caracterizado como parte dessas juventudes.

Há certa tendência dos sujeitos em atrelarem ao passado um olhar nostálgico e de admiração. De acordo com Hernandez (2011) a nostalgia geralmente retrata o passado como anos em que a vida foi melhor. Segundo a autora, esse sentimento pode buscar por um passado que nunca existiu, já que há uma possibilidade de os momentos serem tão idealizados que traços negativos são esquecidos. Nesse sentido, a nostalgia de uma juventude reflete esse olhar para características de juventudes distintas das que estão em maior destaque na atualidade, que pode ser comparado ao processo de comparação entre gerações, que são diferentes, mas se sobrepõem em diversos aspectos, o que dificulta a diferenciação.

Assim, encontramos recorrências que apontam para a positividade de características evidentemente ruins dos tempos nostálgicos rememorados por essa juventude, que por fazerem parte de seus contextos passam a ganhar outra denotação. Exemplos desse tipo de inversão estão em *é cada racha eu vejo o quanto que meu pé é calejado, não tinha chuteira, mano, era descalço cada chute no chão já ficava o couro, caía no choro* [1:117-119] e *Jogar bola até tarde e quando me ralava a mãe passava Merthiolate vai arder, aieh, aieh-eh*[5:6-8]. Tal característica do enunciado da nostalgia de uma juventude aparece fortemente no movimento “raiz vsnutella” das redes sociais. De acordo com Maia e Oliveira o movimento funciona a partir de memes<sup>63</sup> que seguem a seguinte lógica “tudo que é considerado *raiz*, é autêntico, legítimo, melhor, original, entre outros; já tudo que é *nutella*, é considerado forjado, sem essência, *gourmetizado* e assim por diante” (MAIA, OLIVEIRA, 2017, p.13). A Figura 3 ilustra esse tipo de meme.

---

<sup>62</sup> Disponível em: <https://super.abril.com.br/blog/turma-do-fundao/tdf-entrevista-8211-felipe-castanhari-canal-nostalgia/> Acesso em: 11/10/2018.

<sup>63</sup> “[...] os memes são espécies de bordões, que possuem uma forte carga semântica, passando a ser disseminados rapidamente, especialmente nas redes sociais digitais. A síntese dessa narrativa original é transformada em frases e/ou imagens, vídeos, entre outros, que por sua vez, são utilizados pelas pessoas que se identificam com a situação expressa” (MAIA, OLIVEIRA, 2017, p.2).

Fonte: bananinnazueiro



Figura 3: Movimento raiz vs nutella

Entendemos que a nostalgia de uma juventude é um enunciado importante do dispositivo de juventude. Vivemos em tempos em que a relação com as tecnologias modificou a sociedade nas últimas décadas, mudando a vida das pessoas e a relação delas com o mundo e consigo mesmas. Por abarcar sujeitos de diferentes faixas etárias, o dispositivo de juventude contrasta diferentes sujeitos jovens que possuem características diferentes e que são capturados por modalidades distintas de juventude.

Nesse sentido o enunciado da nostalgia de uma juventude está articulado com os dois enunciados discutidos anteriormente, o da juventude digitalizada e o da juventude espetacularizada, seja por se opor a eles ou por também ser capturado pelas práticas que os envolvem. Nessa perspectiva, podemos observar no material empírico a presença de algumas enunciações que apontam para essa captura dos sujeitos nostálgicos por artefatos da atualidade. Em *Sentir saudade, para! Tá bem mais fácil, cara! No Smartphone eu vejo tudo que eu desejo* [5:37-40] podemos observar a captura dos sujeitos nostálgicos pela utilização de artefatos digitais no seu cotidiano. Ou seja, o enunciado da nostalgia de uma juventude abrange discursividades voltadas para jovens de todas as idades, que geralmente comparam os artefatos que capturaram os próprios em relação aos que capturam os jovens de outras gerações.

Do ponto de vista da formalização do enunciado da nostalgia de uma juventude, de acordo com o conceito foucaultiano (2008c), podemos observar que o mesmo está relacionado com outros enunciados, como é o caso da juventude digitalizada e espetacularizada. Ele faz referência a algo identificável, ou seja, algo que pode ser percebido

no dispositivo de juventude, a saber, os jovens que não se enquadram na classificação etária, mas que se consideram jovens de alguma forma. Esse enunciado é afirmado constantemente pelos próprios sujeitos que regularmente se comparam com outros jovens, creditando a suas características positivities ou negatividades em relação aos demais tipos de jovens. O enunciado da nostalgia de uma juventude se materializa nas discursividades presentes em ditos dos sujeitos capturados por este enunciado, e que podem ser encontrados em diferentes tramas sociais, inclusive, nas redes sociais digitais.

Entendendo que os enunciados ajudam a compor subjetividades, e como sendo parte de um dispositivo maior, podemos pensar no papel do enunciado da nostalgia de uma juventude como produtora de sujeitos que são capturados pelo dispositivo de juventude em diferentes espaços sociais. Embora tais sujeitos possam acreditar que, de alguma forma, estejam resistindo à lógica social vigente, nesse momento o dispositivo se atualiza e (re)captura tais sujeitos por meio de tecnologias distintas, como é o caso do enunciado da nostalgia de uma juventude. Nesse contexto, tais sujeitos consomem produtos e culturas que, de alguma forma, estão alinhados com a norma.

Retomando o objetivo deste capítulo, mostrar a formação dos três enunciados presentes no material pesquisado, podemos perceber que o dispositivo de juventude é composto por diferentes linhas de enunciabilidade e subjetividades que fabricam e educam sujeitos ao incidirem sobre eles. Os sujeitos jovens digitais, espetaculares, nostálgicos, ou outros aqui não mencionados, são constituídos no interior das relações de poder, atravessados por discursividades que os caracterizam, os diferenciam ou os igualam. Logo, as recorrências discursivas que compõem o material empírico da pesquisa, em conjunto com outros elementos externos apresentados, ajudam a constituir enunciados que ocupam papel central do dispositivo de juventude.

## 7. CONSIDERAÇÕES FINAIS

Nesse capítulo procuro<sup>64</sup> fazer um movimento de fechamento desta empreitada de pesquisa, não por compreender que ela se encerra aqui, pois entendo que os questionamentos de pesquisa aqui tratados, bem como os que emergiram dela, me acompanharão ao longo da carreira docente e de pesquisa, mas sim por ser um movimento necessário para atividade acadêmica aqui empreendida. Logo, buscarei neste espaço reunir alguns aspectos importantes deste trabalho que possibilitaram refletir acerca dos problemas de pesquisa, colaborando na compreensão da dinamicidade com que as juventudes se constituem ao serem atravessadas pelas discursividades da contemporaneidade.

Movimentou-me olhar para as discursividades presentes em alguns canais do *YouTube* a maciça utilização dessa e outras tecnologias digitais que tenho percebido por parte de jovens que tenho entrado em contato, seja nas relações familiares ou profissionais. Minhas relações sociais e formação acadêmica têm me incentivado a olhar para esses indivíduos como "naturalmente" ligados a processos tecnológicos e a me afastar deles por ter sido adolescente em outra época. Em meu fazer docente este tema sempre me inquietou, principalmente no que diz respeito às práticas de ensino que deveria adotar para atingir esse "novo tipo" de jovem. No entanto, a experiência da pesquisa me ajudou a compreender que esse entendimento sobre a juventude, e os próprios sujeitos, são constituídos discursivamente, de acordo com o meio e o tempo em que estão inseridos.

Nessa perspectiva, procurei no trabalho fazer uma problematização acerca dos processos que objetivam a população dita jovem e as verdades produzidas sobre ela. Busquei me apropriar das discursividades que fazem circular tais verdades e que ajudam a construir juventudes, buscando fazer uma analítica discursiva. Nesse caminho, me servi de alguns conceitos/ferramentas foucaultianos, entre eles os conceitos de dispositivo, de discurso e de enunciado.

Escolher o material empírico da pesquisa talvez tenha ocorrido antes de delimitar seus objetivos, pois os problemas de pesquisa emergiram principalmente da observação que tenho

---

<sup>64</sup> Nesse capítulo retomo a escrita na primeira pessoa, compreendendo que nesse espaço é necessário aparecer a minha "voz" enquanto pesquisador.

feito da grande utilização do *YouTube* por parte dos jovens, com diferentes enfoques. Observei que protagonistas de canais da plataforma, até então desconhecidos, tem alcançado grande número de espectadores (seguidores) que os tornaram extremamente populares. Partindo dessa percepção inicial, somada ao entendimento do papel central da mídia na constituição dos sujeitos, foi objeto de estudo deste trabalho investigar algumas construções/modalidades discursivas que vêm atravessando e constituindo uma população dita jovem, capturando-os ao dispositivo de juventude.

Passei a compreender ao longo da pesquisa a juventude como uma invenção que é fruto da articulação entre os saberes e as relações de poder estabelecidas na sociedade que deram condição de possibilidade para a objetivação e emergência de uma população que não está caracterizada pela idade, pelo sexo ou pelo gênero, mas por um estilo de vida – ou talvez fosse melhor colocar como estilos múltiplos de levar a vida, que de alguma forma se aproximam. Nesse sentido, compreendo que há uma positividade voltada para juventude e uma vontade dos sujeitos de serem considerados jovens, uma espécie de incitação à juventude, voltado a forma de se vestir, de se comportar, ou seja, a forma como se conduz a vida. Procurei fazer uma investigação histórica que objetivou apresentar as mudanças ao longo das últimas décadas em relação ao entendimento do indivíduo jovem (termo que nem sempre existiu) e de alguns processos que corroboraram para a emergência do dispositivo de juventude, bem como a urgência histórica que o mesmo atende.

Compreendendo a juventude como dispositivo, podemos pensar nela como objeto dessa ampla categorização que está para além de mapear os sujeitos da sociedade, mas também para capturá-los a adotarem diferentes estilos de vida, mas que respondam a ordem discursiva vigente. Nessa abordagem, percebi também que os movimentos sociais de resistência que envolvem a juventude tiveram o papel de atualizar esse dispositivo, que precisa se adaptar para abranger todos os indivíduos.

Ao olhar para discursividades presentes em legislações, políticas públicas, ditos científicos, saberes pedagógicos e conteúdos midiáticos, em especial os do material empírico da pesquisa, que atravessam a juventude encontrei recorrências discursivas que me possibilitaram analisar a constituição de alguns enunciados que compõe o dispositivo de juventude, a saber, o enunciado da juventude digitalizada, o enunciado da juventude espetacularizada e o enunciado da nostalgia de uma juventude. Tais enunciados não são dissociáveis, funcionam juntos, articulados entre si e com outros não mapeados nesse estudo.

Nos vídeos analisados na pesquisa observei que esses enunciados são reafirmados e muitas vezes podem ser encontrados juntos no mesmo material.

Nos vídeos dos *youtubers* analisados pude encontrar conteúdos que reforçam e apoiam o uso de recursos eletrônicos e de artefatos digitais, inclusive a produção e exposição de conteúdo midiático para esses espaços, e também materiais que criticam tais posturas, apontando-as como nocivas. Foi possível observar, em alguns materiais, a defesa acerca de condutas de juventudes ditas de outro tempo em contraste com outros que apontavam para a juventude atual como a melhor a ser vivida, inclusive esse antagonismo foi observado em materiais do mesmo *youtuber*. Esses aspectos corroboram com o entendimento de que uma multiplicidade de sujeitos que são atravessados pelos enunciados e constituídos por eles, adotando discursividades que podem responder a um ou vários deles.

As análises e discussões que propus fazer nesta empreitada me auxiliaram a compreender aspectos importantes sobre a juventude que serão importantes para meu futuro enquanto docente e pesquisador. Talvez não tenha respondido todos os questionamentos que fomentaram minha pesquisa e que me propus a responder. As respostas que encontrei talvez também sejam passageiras e muitos outros questionamentos tenham emergido desse trabalho, e que continuarão me movendo, pois esse é o caminho da pesquisa.

Cabe nesse momento encerrar esta etapa, talvez decepcionando algum leitor que buscava encontrar alguma resposta acerca da positividade ou negatividade do contato dos jovens com os canais do *YouTube*, quem sabe buscando uma opinião sobre se deve permitir ou proibir o acesso de filhos, sobrinhos, alunos a esse tipo ferramenta. De fato, não foi objetivo com o trabalho fazer esse tipo de avaliação, pois a perspectiva analítica que moveu a pesquisa compreende que os modos de subjetivação dos sujeitos, como é o caso do *YouTube*, tem um caráter produtivo, ou seja, constituem subjetividades, não cabe a esse referencial julgá-las.

Desse modo, o trabalho aqui empreendido pode ser um potente fomentador de reflexões acerca da construção discursiva de uma população dita jovem. Nesse sentido, no que diz respeito ao campo em que está inserido, o da educação, mais especificamente na área das políticas e práticas de formação, esta pesquisa pode auxiliar no entendimento de que a compreensão que temos da juventude é histórica e foi construído ao longo do tempo de acordo com as condições sociais que a fizeram emergir. Logo, é possível refletir acerca da adoção ou não de algumas práticas de normalização no dia-a-dia de sala de aula. Muitas

vezes, ao estarmos imersos na trama discursiva que dá sentido para tais práticas, não problematizamos o quanto elas podem inserir-se numa lógica perversa. Tais reflexões não devem servir como manual de rebeldia, para que abandonemos todas as práticas cotidianas, mas para que sejamos capazes de pensar na possibilidade de pequenas rupturas em sistemas amplamente consolidados, desconfiando de verdades absolutas.

## 8. REFERÊNCIAS

- AGAMBEN, Giorgio. **O que é um dispositivo?** Outra travessia, n. 5, p. 9-16, 2005.
- ANDRADE, Paula Deporte de. A invenção das pedagogias culturais. In: CAMOZZATO, Viviane Castro; DE CARVALHO, Rodrigo Saballa; DE ANDRADE, Paula Deporte. **Pedagogias Culturais: a arte de produzir modos de ser e viver na contemporaneidade.** Curitiba: PR, Appris editora, 2016.
- ANDRADE, Sandra dos Santos. **Juventudes e processos de escolarização: uma abordagem cultural.** Porto Alegre, 2008. 258 f. 2008. Tese de Doutorado. Tese (Doutorado em Educação)–Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, UFRGS.
- ARIÈS, Philippe. **História social da criança e da família.** Rio de Janeiro: Guanabara, 1986.
- BAUMAN, Zigmunt. **Identidade.** Rio de Janeiro: J. Zahar, 2005.
- BAUMANN, Zigmunt. **Vida líquida.** Rio de Janeiro: Jorge Zahar Editora, 2007.
- BAUMAN, Zigmunt. **Vida para consumo: a transformação das pessoas em mercadoria.** Rio de Janeiro: Zahar Ed., 2008.
- BICCA, Angela Dillmann Nunes et al. Identidades Nerd/Geek na web: um estudo sobre pedagogias culturais e culturas juvenis//Nerd/Geek Identities on the web: a study on cultural pedagogies and youth culture. **CONJECTURA: filosofia e educação**, v. 18, n. 1, p. 87-104, 2013.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa brasileira de mídia 2015: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira.** Brasília: Secom, 2014.
- BRASIL. Presidência da República. Secretaria de Comunicação Social. **Pesquisa brasileira de mídia 2016: hábitos de consumo de mídia pela população brasileira.** Brasília: Secom, 2016.
- LOPES, Poliana e BRANDT, Karine. We Love Fashion Blogs: estratégias de aproximação da Petite Jolie com produtoras de conteúdo digitais. **Temática**, v. 7, n. 03, p. 124-137, mar. 2016.
- CANEVACCI, Massimo. **Culturas eXtremas: mutações juvenis nos corpos das metrópoles.** Rio de Janeiro: Dp&A, 2005.
- CORAZZA, Sandra. **História da infância sem fim.** Ijuí, RS: UNIJUI, 2000.
- CORRÊA, Laura Josani Andrade. Breve história do videoclipe. In: VIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação da Região Centro-Oeste–Cuiabá–MT. 2006.

COSTA, Marisa Vorraber. e ANDRADE, Paula Deporte de. **Na produtiva confluência entre educação e comunicação, as pedagogias culturais contemporâneas**, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufsc.br/index.php/perspectiva/article/view/32242>>. Acesso em 27 nov 2017.

CRUZ NETO, O. **Nem soldados nem inocentes: juventude e tráfico de drogas no Rio de Janeiro**. Rio de Janeiro, Ed. Fiocruz, 2001.

DAMICO, José Geraldo. **Juventude Governadas: dispositivos de segurança e participação no Guaçuarias (Canoas -RS) e em Grigny Centre (França) Porto Alegre: UFRGS**, 2011. 290f, Tese (Doutorado em Educação) Programa de Pós-graduação em Educação, Faculdade de Educação. Universidade Federal do Rio Grande do Sul, 2011.

DEBORD, Guy. **A Sociedade do espetáculo**. São Paulo: Contraponto, 1997.

DELEUZE, Gilles. **Conversações**. Rio de Janeiro: Editora 34, 1992.

DE SOUZA, Candida; LEMOS DE PAIVA, Ilana. Faces da juventude brasileira: entre o ideal e o real. **Estudos de Psicologia**, v. 17, n. 3, 2012

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

FISCHER, Rosa. **Trabalhar com Foucault: arqueologia de uma paixão**. Belo Horizonte: Autêntica, 2012.

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

FOUCAULT, Michel. **A arqueologia do saber**. Rio de Janeiro: Forense Universitária, 2008c.

FOUCAULT, Michel. A Governamentalidade. in: **Microfísica do Poder**. Tradução e organização de Roberto Machado, 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015c.

FOUCAULT, Michel. **As palavras e as coisas: uma arqueologia das ciências humanas**. Tradução António Ramos Rosa. 1966.

FOUCAULT, M. **A ordem do discurso**. São Paulo: Edições Loyola, 2001a.

FOUCAULT, Michel. Dos suplícios às celas. In.: POL-DROIT, Roger. **Michel Foucault Entrevistas**. Cidade: editora, 2006.

FOUCAULT, Michel. **História da sexualidade 1: A vontade de saber**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015a.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. 3. ed. Rio de Janeiro: Paz e Terra, 2015b.

FOUCAULT, Michel. **Nascimento da Biopolítica**. Curso no Collège de France (1978-1979). São Paulo. Editora: Martins Fontes, 2008b.

FOUCAULT, Michel. **Os anormais**. Curso no Collège de France (1974-1978). São Paulo: Martins Fontes, 2001b

FOUCAULT, Michel. **O Sujeito e o Poder**. Michel Foucault entrevistado por Hubert L. Dreyfus e Paul Rabinow. In.: DREYFUS, Hubert e RABINOW, Paul. Michel Foucault, uma trajetória filosófica: para além do estruturalismo e da hermenêutica. Rio de Janeiro: Editora Forense Universitária, 1995.

FOUCAULT, Michel. **Segurança, território, população**. São Paulo: Martins Fontes, 2008a.

FOUCAULT, Michel. **Vigiar e Punir: nascimento da prisão**. 30. ed. Petrópolis: Vozes, 2005.

GARRÉ, Barbara Hees. **O Dispositivo da Educação Ambiental: modos de constituir-se sujeito na revista Veja**. Tese. (Doutorado em Educação Ambiental). Universidade Federal do Rio Grande/FURG, Rio Grande, 2015.

GIUSTI, Patrícia Haertel. **O Dispositivo da velhice na mídia impressa: verdades sobre saúde na contemporaneidade**. Tese. (Doutorado em Educação em Ciências: Química da Vida e Saúde). Universidade Federal do Rio Grande/FURG, Rio Grande, 2015.

HERNANDEZ, Julia Nogueira. **A nostalgia enquanto tendência de comportamento entre os jovens da geração Y**. 2011. Trabalho de conclusão de curso de Comunicação Social, UFRGS, disponível em <http://www.lume.ufrgs.br/bitstream/handle/10183/37563/000822583.pdf>, 2018.

ISOTANI, Seiji et al. Estado da arte em web semântica e web 2.0: potencialidades e tendências da nova geração de ambientes de ensino na internet. **Brazilian Journal of Computers in Education**, v. 17, n. 01, p. 30, 2009.

KOHAN, Walter. **Infância. Entre educação e Filosofia**. Belo Horizonte: Autentica, 2003.

MACEDO, Adriana Elisa de Alencar et al. **Algumas interrogações acerca das produções midiáticas sobre a juventude**. Fractal: Revista de Psicologia, 2014.

MAIA, Andréa Karinne Albuquerque; OLIVEIRA, Maria Livia Pachêco. **Relacionamento no ambiente digital: o uso de memes como estratégia de Relações Públicas no Facebook**. In: Anais do 40º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação. Curitiba, 2017. p.1-15.

MARCELLO, Fabiana. **Dispositivo da maternidade: mídia e produção agonística de experiência**. 2003. Dissertação (Mestrado em Educação) – Programa de Pós-Graduação em Educação, Faculdade de Educação, Universidade Federal do Rio Grande do Sul, Porto Alegre: UFRGS, 2003.

MARCELLO, Fabiana. Sobre **os modos de produzir sujeitos e práticas na cultura: o conceito de dispositivo em questão**. Currículo sem Fronteiras, v. 9, p. 226-241, 2009.

MULHERN, J. (1959), **A history of education: A social interpretation**, 2nd edition.

NIETZSCHE, Friedrich. **Ecce Homo: de como a gente se torna o que a gente é**. Porto Alegre: L&PM, 2003.

PRIMO, Alex. O aspecto relacional das interações na Web 2.0. In: **XXIX Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação**, 2006, Brasília, Anais, 2006.

PORTINARI, D.; COUTINHO, F. R. A roupa faz o homem: a moda como questão. In: ALMEIDA, M. I. M.; EUGÊNIO, F. (Org.). **Culturas jovens: novos mapas do afeto**. Rio de Janeiro: J. Zahar, 2006. p.59-76.

ROSSI, Rossana. A invenção das juventudes—a construção de ‘juventude’ na Modernidade e o desmoronamento dessa categoria na Pós-Modernidade. **Revista Espaço Acadêmico**, v. 13, n. 156, p. 147-153, 2014.

RUGGIERI NETO, Mário Thiago. **O dispositivo de juventude e as políticas públicas no Brasil**. 2015. 73 f. Dissertação (mestrado) - Universidade Estadual Paulista Julio de Mesquita Filho, Faculdade de Filosofia, Ciências e Letras, 2015. Disponível em: <<http://hdl.handle.net/11449/123159>> Acesso em: 30/05/2018.

SCHNAIDERMAN, Boris. Paródia e mundo do riso. *Literatura e Sociedade*, v. 23, n. 26, p. 143-149, 2018.

SCHOEN-FERREIRA, Teresa Helena et al. Adolescência através dos séculos. **Psicologia: Teoria e Pesquisa**, v. 26, n. 2, p. 227-234, 2010.

SIBILIA, P. (2010). Celebridade para todos: um antídoto contra a solidão? **Cienc. Cult. [online]**. 2010, v. 62, n. 2. p. 52-55. Disponível em: <http://cienciaecultura.bvs.br/pdf/cic/v62n2/a22v62n2.pdf>. Acesso em: 08 jan. 2018.

SILVA, Gisele Ruiz; HENNING, Paula Corrêa. **Entre leis, decretos e resoluções...** A inclusão escolar no jogo neoliberal. *Rev. Diálogo Educ.*, Curitiba, v. 14, n. 43, p. 843-864, set./dez. 2014. Disponível em: [www2.pucpr.br/reol/index.php/dialogo?dd99=pdf&ddd1=14715](http://www2.pucpr.br/reol/index.php/dialogo?dd99=pdf&ddd1=14715) Acesso em 05 jan. 2018.

SILVA, Marco Polo Oliveira, SALES, Shirlei Rezende de. O fenômeno cultural do youtube no percurso educacional da juventude ciborgue. In: **SEMINÁRIO BRASILEIRO DE ESTUDOS CULTURAIS EM EDUCAÇÃO**, 6., 2015, Canoas Atas..., Canoas, 2015.

SILVA, Tomaz Tadeu da. **Teoria Cultural e Educação: um vocabulário crítico**. Belo Horizonte: Autêntica, 2000.

TRAVERSINI, Clarice; BELLO, Samuel Edmundo López. **O Numerável, o Mensurável e o Auditável: estatística como tecnologia para governar**. 2009.

VILAÇA, Márcio Luiz Corrêa. Web 2.0 e materiais didáticos de línguas: reflexões necessárias. **Cadernos do CNLF**, Vol. XV, Nº 5, t. 1. Rio de Janeiro: CiFEFiL, 2011. Disponível em: <[http://www.filologia.org.br/xv\\_cnlf/tomo\\_1/90.pdf](http://www.filologia.org.br/xv_cnlf/tomo_1/90.pdf)>.

## 9. APÊNDICES

### 9.1. APÊNDICE A: Unidades analíticas (Enunciados)

Os vídeos transcritos foram analisados e organizados em algumas unidades analíticas, as quais podemos observar alguns exemplos abaixo:

**Tabela 2:** Unidade analítica - Nostalgia de uma juventude. Alguns exemplos.

Vídeo	Linha da Transcrição	Enunciação
1	3	Não sabem o que é um quintal
1	8-10	Se for brincar na rua não pode. Pra não sujar o short. Passa o dia em casa jogando COD.
1	48-49	Acabou o namoro na praça. Hoje em dia é namoro de Wi-Fi.
1	52	Nem de casa sai.
1	76-77	As crianças de hoje não brincam de verdade. Só quer Snapchat, Instagram, Whatsapp
1	93	Essas crianças de hoje só fogem da luta no quarto
1	121-123	Mas dessa geração eu tenho dó, ó. Isso só tende ficar pior, ó. Aprendem com a Peppa e Dora a Aventureira
5	2-4	Mais que saudade De quando eu gastava Sem pedir o que sobrava do leite, leite
5	6-8	Jogar bola até tarde E quando me ralava A mãe passava Merthiolate vai arder, aieh, aieh-eh
5	13	Odiei crescer
5	20-22	Eu ligava a TV Era só desenho massa E hoje nem passa mais animê, na TV
5	49-51	Minha infância foi da hora

		Não quer dizer que eu não Amei crescer
--	--	---

Fonte: Autoria própria.

**Tabela 3:** Unidade analítica - Juventude digitalizada. Alguns exemplos.

Vídeo	Linha da Transcrição	Enunciação
1	4	Vivem numa era virtual
1	53	Eles usam celular demais
1	60	A infância de hoje está presa a um PC
1	95	Perdendo seu tempo com seu Whatsapp
4	3-5	Mas fui jogar Playstation, e agora pra parar? Oh uou, não dá! Todo mundo eu já stalkeei
4	9-11	Uh! No décimo sono eu já devia tá. Mas a minha série eu fui atualizar. Era um episódio só, mas vi uns cinco
4	23	Já assisti todos os canais que eu tô inscrito
4	29-30	Fiz teste no Facebook sobre o meu signo. E quando bateu o sono, vi os cliques do Latino
4	36	Quero ser a última pessoa que tá on, on
4	38-41	Quero, quero, quero ficar conversando no WhatsApp. O grupo tá bombando e eu tenho que fazer parte. Com o celular vibrando, o sono não bate. Evito, evito, mas isso é um vício!
4	55-56	Ia dormir cedo, tinha prometido. Mas fui pro Twitter conversar sozinho!
7	1	Posto uma foto no Instagram.
2	20-21	Qual a senha do wi-fi? Eu juro eu não aguento mais!
8	9	Mas eu tô no Snap atoa eu finjo vida ganha
5	38-40	Tá bem mais fácil, cara! No Smartphone eu vejo Tudo que eu desejo

5	42	YouTube é minha TV
6	28-29	Segunda eu acordo a já vou pra cima pra ver se tem foto nova no pedaço! Vejo o SNAP e o STORIES do INSTA!
6	39-40	Stalkiei sem intenção, foi sem intenção! Mas por favor não me bloqueia não, não!
8	5	Canal Felipe Neto virou diversão
8	19	Todo vídeo novo vira rebuliço
8	39	Se inscreve no canal e deixa uma curtidinha
8	42	Tem vídeo todo dia pra ficar mais engraçado
5	24-26	Só você não vê O tempo que cê gasta O celular que não se afasta de você

**Fonte:** Autoria própria.

**Tabela 4:** Unidade analítica - Juventude espetacularizada. Alguns exemplos.

<b>Vídeo</b>	<b>Linha da Transcrição</b>	<b>Enunciação</b>
7	2	Eu faço de tudo para ter um like.
7	6-7	Preciso parecer popular. Se não as pessoas não vão me notar
7	8-9	Se eu ficar gordo vou me retocar pra ter. Uma curtidinha a a
7	11-13	Like é importante pra você. Viver a vida real pra quê? Troque likes pare de sofrer
7	17-19	Tenho medo de postar. Uma foto no insta. E ninguém comentar nem elogiar vou apelar
2	25-27	Snap Do prato Tenho que postar!
2	44-47	Não dá pra esperar No grupo Uma foto

		Tenho que baixar!
3	1-2	Tiro uma selfie sempre a cada refeição Eu perco a fome mais a pose na-não
3	3-4	Posto no Snapchat e no Instagram também Se ninguém comentar eu não como bem
3	5	Sem curtida fico boladão
3	11	Só pra ganhar like, tiro um Selfie fazendo biquinho
3	12	De tudo eu faço só pra alguém curtir
6	11-12	Sigo ela o tempo inteiro, curto tudo que postou! No SNAP é print mesmo, logo que ela publicou!
6	20-21	Quem é esse cara sem noção? Curtiu umas 30 foto antiga ai não!
6	33-34	Mas é normal, eu não to apaixonado! O que tem de errado eu stalkear?
8	10	Tem vídeo todo dia pra te divertir
8	11	Tem lives maneiras pra gente curtir
8	12	E bater os recordes do YouTube
8	33	E dia e noite eu vou gravando
8	34	Vídeos eu vou postando
8	35	O canal vai bombando
8	37	Mudo a cor do cabelo a cada 1 milhão de inscritos

**Fonte:**Autoria própria.

## 10. ANEXOS:

### 10.1. ANEXO A: Transcrição dos vídeos de Whindersson Nunes

Vídeo 1- PARÓDIA / Haikaiss - RAP LORD part. Jonas Bento (VIDEOCLÍPE OFICIAL) – publicado em 22/10/2017.

1 Bastante preocupado com meu país  
2 Época da geral só manda nudes  
3 Não sabem o que é um quintal  
4 Vivem numa era virtual  
5 Areia sobe quente, respira  
6 Tá com pneumonia  
7 E a mãe já se prepara pra chamar o medico  
8 Se for brincar na rua não pode  
9 Pra não sujar o short  
10 Passa o dia em casa jogando COD  
11 Os doidin de hoje são movidos a Toddy  
12 E chegou a segunda-feira é uma tristeza  
13 Rezam pela terça  
14 Mas não fazem nada a semana inteira  
15 (Assím ó)  
16 Entristeci quando vi a criançada  
17 Bebendo milkshake invés de leite com Nescau  
18 Acordava mais cedo que o apresentador do Globo Rural  
19 Ajudava meu pai a trabalhar  
20 Sem preguiça e sem reclamar  
21 Jogar bola, vamo soltar pipa  
22 Já briguei demais meu mano, já vou!  
23 Já quase arranquei o dedo do pé  
24 Sem migué, né  
25 Mas fiquei de pé, né  
26 Na rua muito gol, tô Pelé

27 O meu time que tu quer  
28 Neguim quer, todos quer  
29 Quem não quer, né?  
30 Toalha na cama era responsa  
31 Minha mãe, uma onça  
32 Me deixava de castigo sem jogar bola um ano  
33 E tu se liga que era foda a convivência com os amigos  
34 Com piolho pra caralho porque coça  
35 E cê coça também, né?  
36 Scabin é pra quem pode e não pra quem quer  
37 Tu quer ser riquin, é?  
38 Raspa esse cabelão  
39 Mó judiação  
40 Um tapa vai levar, vai levar, ficou carecão  
41 Do sisconda ia brincar  
42 E eu joguei bem  
43 Me representei  
44 Tu procurava em tudo e não encontrava ninguém, não  
45 Palavra de conforto era o grito: Salve todos  
46 Que salvava todo mundo  
47 Então vai, vai  
48 Acabou o namoro na praça  
49 Hoje em dia é namoro de Wi-Fi  
50 Nem palavras escrevem mais, só é tudo no emoji  
51 Não aguento, pé ruim, é paia de mais  
52 Nem de casa sai  
53 Eles usam celular demais  
54 Sou capaz de provar para uma multidão  
55 Tenho saudade da infância  
56 Vivida por mim a um tempo atrás  
57 Bons tempos quando a gente assistia Dragon Ball  
58 Chegava da escola, ia pra TV ligar

59 Depois da TV Globinho que eu ia almoçar  
60 A infância de hoje está presa a um PC  
61 E não saem  
62 E não saem  
63 Nasci esperto  
64 6 anos roubava a goiaba do pé da vizinha  
65 Minha mãe não sabia  
66 Mas minha brincadeira preferida na rua era apertar a campainha  
67 Juntava toda a galera  
68 O mais lesado da turma se fodia  
69 Se entregasse a galera apanhava quando tu dobrasse ali na esquina  
70 Mas que vida  
71 (Não)  
72 Hoje não tem isso, não  
73 Ninguém treta mais não  
74 Tu vai preso, meu irmão  
75 Vagabundo, ladrão  
76 As crianças de hoje não brincam de verdade  
77 Só quer Snapchat, Instagram, Whatsapp  
78 Verdadeira infância só tenho saudade  
79 Pois é, né  
80 Eu corri, escorreguei, bati a cabeça e não dei um piu  
81 Mas o meu amigo riu  
82 Dei um murro nele que o dente caiu  
83 Mesmo sem o dente, ele parou, me olhou e sorriu  
84 Como era primeiro de abril  
85 Então ele mentiu  
86 Foi pra sala, foi a mais de mil  
87 Dizendo que tava meio febril  
88 Pegou seus livros e num piscar de olhos ele sumiu  
89 Hoje é uma fuleragem  
90 Chora se o iPhone caiu

91 10 anos eu tava jogando minha bola  
92 Hoje em dia a criança só quer saber do seu perfil  
93 Essas crianças de hoje só fogem da luta no quarto  
94 E sem liberdade, perdendo a infância, só sendo covarde  
95 Perdendo seu tempo com seu Whatsapp  
96 Na praça brincava de pula-pula  
97 Ninguém me segura  
98 Brinco até na chuva  
99 Da minha mãe levei uma surra  
100 Pois cheguei sujo da rua  
101 Que se foda, apanho mesmo  
102 Depois vou brincar na lama  
103 Quer ver uma comida santa, é miojo que nois janta  
104 Maloqueiro eu era muito, comia mesmo era nescau de madrugada  
105 Era melhor, mas na verdade era só medo  
106 Se minha mãe pegar no flagra minha vida fica curta  
107 Me respeita que eu sou foda, sou da época do penta  
108 Podia vir Alemanha que era nois ganhando sempre  
109 Jogador era porreta, Brasil era chapa quente  
110 Jogador de futebol era o sonho de muita gente  
111 A seleção que a gente tinha era outro nível  
112 Brasil era imbatível  
113 Mas não vejo mais nenhum pingão daquilo  
114 Faz é tempo que não existe isso  
115 Mas hoje o Brasil é campeão  
116 É numa copa chamada corrupção  
117 Em cada racha eu vejo o quanto que meu pé é calejado  
118 Não tinha chuteira, mano, era descalço  
119 Cada chute no chão já ficava o couro, caía no choro  
120 Mas sair do jogo nem pensar, só se quebrasse um osso  
121 Mas dessa geração eu tenho dó, ó  
122 Isso só tende ficar pior, ó

123 Aprendem com a Peppa e Dora a Aventureira  
124 Mano para parapara infância foda!  
125 Bons tempos quando a gente assistia Dragon Ball  
126 Chegava da escola, ia pra TV ligar  
127 Depois da TV Globinho que eu ia almoçar  
128 Ahh, e nunca reclamei do que eu sou  
129 Do que eu sou, não  
130 Agradeço pela infância que vivi, jão  
131 Tempo foi bom, irmão  
132 Me orgulhei, e não arrependo de nada que fiz  
133 Não me arrependo, não  
134 Eu sou doidão  
135 Os Nutella fica louco, eu sou raiz, jão  
136 Sente a colisão, então  
137 Aqui dentro tem um moleque que por meio desse rap  
138 Te falei da minha infância que foi só café com pão

Vídeo 2 - QUAL É A SENHA DO WIFI - Paródia Adele - Hello – publicado em  
05/12/2015.

1 Olá!  
2 E aí?  
3 Só vim dar uma passadinha  
4 Ai, que saudade daqui  
5 Os seus pais  
6 Adorei  
7 Eu tou meio inquieto  
8 Deixa quieto eu não sei  
9 E aí?  
10 Gostei!  
11 Aqui é tudo muito lindo  
12 O seu cachorro também

13 Mas vamos ao ponto  
14 Por favor!  
15 Lá em casa deu uma chuva  
16 E o roteador queimou  
17 Então me ajuda  
18 Um pouquinho  
19 Só vou perguntar uma vez  
20 Qual a senha do wi-fi?  
21 Eu juro eu não aguento mais!  
22 Meus nudes  
23 Como é  
24 Que eu vou mandar?  
25 Snap  
26 Do prato  
27 Tenho que postar!  
28 E aí?  
29 Sou eu!  
30 O meu 3g não funciona  
31 Então roteia aí pra mim  
32 Só um pouco  
33 Só um pouquin  
34 Eu comprei outro pacote  
35 Mas acabou rapidin  
36 Achei uma rede  
37 De quem é, senhor?  
38 Me desculpe  
39 Eu vou gritar!  
40 Qual a senha do wi-fi?  
41 Eu juro eu não aguento mais!  
42 No whatsapp  
43 Meu boy  
44 Não dá pra esperar

45 No grupo  
46 Uma foto  
47 Tenho que baixar!  
48 Por favor!

Vídeo 3 – TIRAR UM SELFIE | Paródia LOVE YOURSELF - Justin Bieber –  
publicado em 24/07/2016.

1 Tiro uma selfie sempre a cada refeição  
2 Eu perco a fome mais a pose na-não  
3 Posto no Snapchat e no Instagram também  
4 Se ninguém comentar eu não como bem  
5 Sem curtida fico boladão  
6 Mesmo quando a foto é sem graça  
7 É pouca opção só arroz com feijão ta  
8 Eu não tenho muito pra mostrar  
9 Mas eu tô no Snap atoa eu finjo vida ganha  
10 Mas eu tô na lama  
11 Só pra ganhar like, tiro um Selfie fazendo biquinho  
12 De tudo eu faço só pra alguém curtir  
13 Até andando de busão, segurando o pega-mão  
14 Passando mal no Snapchat eu tô legal  
15 Não tem ninguém pra ver  
16 Mas vou mostrar que eu sei cagar  
17 Enquanto eu tiro um selfie  
18 Eu sou assim, eu sei, não é normal  
19 Enquanto eu cago eu tô no Snapchat  
20 Minha vida é tão sem graça, mas escondo bem  
21 Só mostro da minha casa o que me convém  
22 Parece uma mansão na parte arrumada  
23 Mas é uma kitnetvéia alugada  
24 E o me saldo ainda é devedor

25 Aluguel atrasado seu Barriga já cobrou hã  
26 O gás terminou já  
27 Mas eu tenho que deixar rolar  
28 Porque no Snapchat eu como caviar ta  
29 Só pra disfarçar né  
30 Só pra ganhar like, tiro um Selfie fazendo biquinho  
31 De tudo eu faço só pra alguém curtir  
32 Até andando de busão  
33 Segurando o pega-mão  
34 Passando mal no Snapchat eu tô legal  
35 Não tem ninguém pra ver  
36 Mas vou mostrar que eu sei cagar  
37 Enquanto eu tiro um selfie  
38 Eu sou assim, eu sei, não é normal  
39 Enquanto eu cago eu tô no Snapchat  
40 Pra parar não sei parar  
41 Pra parar não sei parar  
42 Pra parar não sei viver sem Snapchat  
43 Pra parar não sei parar  
44 Pra parar não sei parar  
45 Pra parar não sei viver sem o selfie

## 10.2. ANEXO B: Transcrição dos vídeos de Kéfera

Vídeo 4 - 🎵 DEZ PRAS CINCO - Paródia DESPACITO / LuisFonsi ft. Justin Bieber  
– publicado em 10/05/2017.

1 Já coloquei o meu pijama  
2 O plano era tá na cama, é  
3 Mas fui jogar Playstation, e agora pra parar?  
4 Oh uou, não dá!  
5 Todo mundo eu já stalkeei

6           Quero ver acordar às seis  
7           E se tiver frio, aí é que me fode!  
8           Fode!  
9           Uh! No décimo sono eu já devia tá  
10          Mas a minha série eu fui atualizar  
11          Era um episódio só, mas vi uns cinco  
12          Pois é!  
13          Ah! Tenho compromisso às seis da manhã  
14          Mas tô pesquisando torta de maçã  
15          Já começo a achar que não tenho futuro  
16          Dez pras cinco  
17          Não vou acordar, fodeu, é dez pras cinco  
18          Essa hora já devia tá dormindo  
19          Levantar a tempo vai ser impossível  
20          Dez pras cinco  
21          E eu tô vendo os quadros do Romero Britto  
22          Pesquisando espécie de animal extinto  
23          Já assisti todos os canais que eu tô inscrito  
24          (Nude, nude, nude)  
25          (Manda nude)  
26          Já era três da manhã e eu tava vendo vídeo  
27          Aprendendo a fazer bolo, quando era pra tá dormindo  
28          (Tá dormindo, tá dormindo, baby)  
29          Fiz teste no Facebook sobre o meu signo  
30          E quando bateu o sono, vi os cliques do Latino  
31          Eu já devia tá roncando-lo  
32          Mas tô aqui jogando-lo  
33          O tempo vai passando-lo  
34          E eu vou me preocupando-lo  
35          Eu não nasci pra existir antes das 11 não, não  
36          Quero ser a última pessoa que tá on, on  
37          Levantar vai ser foda, ainda mais porque tá tarde

38 Quero, quero, quero ficar conversando no WhatsApp  
39 O grupo tá bombando e eu tenho que fazer parte  
40 Com o celular vibrando, o sono não bate  
41 Evito, evito, mas isso é um vício!  
42 Eu vou procrastinando, poquito a poquito  
43 Ainda era cedo, mas quando eu percebo  
44 Eu tô acordada e tá amanhecendo!  
45 Evito, evito, mas isso é um vício!  
46 Eu vou procrastinando, poquito a poquito  
47 Ainda era cedo, mas quando eu percebo  
48 Eu tô acordada e tá amanhecendo!  
49 Dez pras cinco  
50 Assisti uma par de vídeo esquisito  
51 Reprisei programa de 2005  
52 Quero ir pra cama, mas eu não consigo!  
53 Dez pras cinco  
54 Quando vi a hora, fiquei deprimido  
55 Ia dormir cedo, tinha prometido  
56 Mas fui pro Twitter conversar sozinho!  
57 Dez pras cinco

Vídeo 5 - ODIEI CRESCER 🎵 Paródia Tiago Iorc - Amei Te Ver - FtKefera e Christian – publicado em 16/12/2016.

1 Ahhh  
2 Mais que saudade  
3 De quando eu gastava  
4 Sem pedir o que sobrava do leite, leite  
5 Ahhh  
6 Jogar bola até tarde  
7 E quando me ralava  
8 A mãe passava Merthiolate vai arder, aieh, aieh-eh

9 O chinelo dispara  
10 Parava na minha cara  
11 É que eu era arteiro  
12 Alopava o carteiro  
13 Odiei crescer  
14 Odiei crescer  
15 Odiei crescer  
16 Odiei crescer  
17 Odiei crescer  
18 Odiei crescer  
19 Ahhh  
20 Eu ligava a TV  
21 Era só desenho massa  
22 E hoje nem passa mais animê, na TV  
23 Ahhh  
24 Só você não vê  
25 O tempo que cê gasta  
26 O celular que não se afasta de você  
27 No Sonic eu ganhava  
28 E o Mario eu zerava  
29 CS era maneiro  
30 Lan House o dia inteiro  
31 Odiei crescer  
32 Odiei crescer  
33 Odiei crescer  
34 Odiei crescer  
35 Odiei crescer  
36 Odiei crescer  
37 Sentir saudade, para!  
38 Tá bem mais fácil, cara!  
39 No Smartphone eu vejo  
40 Tudo que eu desejo

41 Quer Sonic? Vem ver!  
42 YouTube é minha TV  
43 Merthiolate não arde  
44 É só o começo aguarde!  
45 Que discussão mais chata  
46 Por que ninguém repara?  
47 Que vocês tão pelados  
48 Parecem namorados  
49 Minha infância foi da hora  
50 Não quer dizer que eu não  
51 Amei crescer  
52 Eu amei crescer  
53 Eu amei crescer  
54 Eu amei crescer  
55 Eu amei crescer  
56 Eu amei crescer  
57 Eu amei crescer

Vídeo 6 - PARÓDIA VOCÊ PARTIU MEU CORAÇÃO - STALKIEI SEM  
INTENÇÃO (ft. Christian e Castanhari).

1 Stalkiei sem intenção!  
2 Mas por favor, não diz pra ela, não, não!  
3 Só curti uma publicação!  
4 (Deixa eu ver! Deixa eu ver, ai!)  
5 E comentei nas fotos dela!  
6 Só um coraçãozim!  
7 Você encheu de coração (muito coração)  
8 Aí não tem quem te defenda irmão, não!  
9 O que ela vai pensar então?  
10 Que você vive na sofrência, para só um pouquim!  
11 Sigo ela o tempo inteiro, curto tudo que postou!

12 No SNAP é print mesmo, logo que ela publicou!  
13 Mas meu irmão que desespero chama ela se decide!  
14 Quer sugestão de parceiro? Paga um Ovomaltine!  
15 Stalkiei sem intenção!  
16 Foi sem intenção!  
17 Eu não controlei o meu dedo não, não!  
18 Mas resisti a tentação (Pois é meu loucão, pois é meu loucão)  
19 De chamar ela pro cinema, ai que dó de mim!  
20 Quem é esse cara sem noção?  
21 Curtiu umas 30 foto antiga ai não!  
22 Bugou a notificação (Tá querendo o que, hein?)  
23 E acha que vai dar esquema? Espera sentadim!  
24 Já perdeu ponto comigo, desespero aqui não quero!  
25 Você tá se iludindo e o meu interesse é zero!  
26 Já avisei que era problema você não quis nem saber  
27 Enquanto você stalkeia, ela tá rindo de você!  
28 Segunda eu acordo a já vou pra cima pra ver se tem foto nova no pedaço!  
29 Vejo o SNAP e o STORIES do INSTA!  
30 E se não tem nada eu já fico pra baixo!  
31 Quando comento eu sou o primeiro!  
32 Se ela curtir eu vou comemorar!  
33 Mas é normal, eu não to apaixonado!  
34 O que tem de errado eu stalkear?  
35 Você não tem moderação! (Sem moderação!)  
36 Vamo para com essa perseguição!  
37 Cê tá criando um climão! (O que? O que?)  
38 E acha que vai ter esquema! Espera sentadim!  
39 Stalkiei sem intenção, foi sem intenção!  
40 Mas por favor não me bloqueia não, não!  
41 E antes de parar então! (Então meu loucão? Então meu loucão?)  
42 Só mais um like aqui e chega!  
43 Só um coraçãozim!

### 10.3. ANEXO C: Transcrição dos vídeos de Felipe Neto

Vídeo 7 - CURTIDINHA - Paródia PARADINHA / Anitta – publicado em 09/06/2017.

1            Posto uma foto no Instagram  
2            Eu faço de tudo para ter um like  
3            Uma selfie gata no espelho  
4            Aquela boquinha aberta de modelo  
5            Preciso parecer popular  
6            Se não as pessoas não vão me notar  
7            Seguidores eu posso comprar  
8            Se eu ficar gordo vou me retocar pra ter  
9            Uma curtidinha a a  
10           A curtidinha a aaa  
11           Like é importante pra você  
12           Viver a vida real pra quê?  
13           Troque likes pare de sofrer  
14           Aquele elogio 1, 2, 3 vai  
15           A curtidinha a a  
16           A curtidinha a aaa  
17           Tenho medo de postar  
18           Uma foto no insta  
19           E ninguém comentar nem elogiar vou apelar  
20           Colar num famoso  
21           Porque o importante é aquela  
22           A curtidinha a a  
23           A curtidinha a aaa  
24           Like é importante pra você  
25           Viver a vida real pra quê?  
26           Troque likes pare de sofrer  
27           Aquele elogio 1, 2, 3 vai

28 A curtidinha a a  
29 A curtidinha a aaa

Vídeo 8 - REBULIÇO - Paródia DESPACITO – publicado em 10/11/2017.

1 Ae  
2 Neto  
3 Ooh  
4 Sim  
5 Canal Felipe Neto virou diversão  
6 Não precisa de treta ou confusão  
7 Sim  
8 Os haters tentam jogar contra e falar mal  
9 Mas o amor tomou conta do canal  
10 Tem vídeo todo dia pra te divertir  
11 Tem lives maneiras pra gente curtir  
12 E bater os recordes do YouTube  
13 Oh yeah  
14 Tem reacts de músicas sensacionais  
15 O tente não rir é engraçado demais  
16 E sempre meus cabelos muito coloridos  
17 Rebuliço  
18 A família Neto é só rebuliço  
19 Todo vídeo novo vira rebuliço  
20 Tentar ficar de fora é quase impossível  
21 Rebuliço  
22 Com minhas corujas é só rebuliço  
23 Todo comentário vira rebuliço  
24 Tentar ignorar é quase impossível  
25 Ergue os braços, vem com a gente  
26 Faz esse pasito  
27 Um olho pra cada lado

28 E manda o rebuliço  
29 Mexe todos os dedinhos  
30 Faz esse pasito  
31 Uma careta maluca  
32 E manda o rebuliço  
33 E dia e noite eu vou gravando  
34 Vídeos eu vou postando  
35 O canal vai bombando  
36 Corujas vão pirando  
37 Mudo a cor do cabelo a cada 1 milhão de inscritos  
38 Mande um rebuliço pra ficar mais divertido  
39 Se inscreve no canal e deixa uma curtidinha  
40 Vem com as corujas fazer parte da família  
41 Quem tá com a gente não aguenta ficar parado  
42 Tem vídeo todo dia pra ficar mais engraçado  
43 Pasito a pasito  
44 Rebu rebuliço  
45 O canal tá crescendo  
46 Poquito a poquito  
47 Eu nunca liguei pra galera recalcada  
48 Com vocês do meu lado não preciso de mais nada  
49 Pasito a pasito  
50 Rebu rebuliço  
51 O canal tá crescendo  
52 Poquito a poquito  
53 Pra família Neto, meu muito obrigado  
54 Vocês que são demais e sempre acreditaram  
55 Oh yeah  
56 Rebuliço  
57 A família Neto é só rebuliço  
58 Todo vídeo novo vira rebuliço  
59 Tentar ficar de fora é quase impossível

60 Rebuliço  
61 Com minhas corujas é só rebuliço  
62 Todo comentário vira rebuliço  
63 Tentar ignorar é quase impossível  
64 Ergue os braços, vem com a gente  
65 Faz esse pasito  
66 Um olho pra cada lado  
67 E manda o rebuliço  
68 Mexe todos os dedinhos  
69 Faz esse pasito  
70 Uma careta maluca  
71 E manda o rebuliço  
72 Rebuliço  
73 Com minhas corujas é só rebuliço  
74 Todo comentário vira rebuliço  
75 Tentar ignorar é quase impossível  
76 Pasito a pasito  
77 Rebu rebuliço  
78 O canal tá crescendo  
79 Poquito a poquito  
80 Eu nunca liguei pra galera recalcada  
81 Com vocês do meu lado não preciso de mais nada  
82 Pasito a pasito  
83 Rebu rebuliço  
84 O canal tá crescendo  
85 Poquito a poquito  
86 Pra família Neto meu muito obrigado  
87 Vocês que são demais e sempre acreditaram  
88 Oh yeah  
89 Rebuliço