



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA**  
**CONTEMPORÂNEAS**

**THAIS BITTENCOURT DE MIRANDA**

**QUANDO O PALCO ENCENA - E DIRIGE A CENA.**  
**PORNOGRAFIAS DIGITAIS (TALVEZ) AMADORAS E**  
**PERFORMANCES SOCIAIS: O CASO CAM4**

Salvador

2016



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA  
FACULDADE DE COMUNICAÇÃO  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM COMUNICAÇÃO E CULTURA  
CONTEMPORÂNEAS**

**THAIS BITTENCOURT DE MIRANDA**

**QUANDO O PALCO ENCENA - E DIRIGE A CENA.  
PORNOGRAFIAS DIGITAIS (TALVEZ) AMADORAS E  
PERFORMANCES SOCIAIS: O CASO CAM4**

Tese apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, da Universidade Federal da Bahia, como requisito parcial para obtenção do grau de Doutora.

Orientador: Prof. Dr. José Carlos Santos Ribeiro

Salvador

2016

Miranda, Thais Bittencourt de  
Quando o palco encena - e dirige a cena. Pornografias  
digitais (talvez) amadoras e performances sociais: o caso  
CAM4. / Thais Bittencourt de Miranda. -- Salvador, 2016.  
196 f.

Orientador: José Carlos Santos Ribeiro.

Tese (Doutorado - Programa de Pós-Graduação em Comunicação e  
Cultura Contemporâneas - POSCOM) -- Universidade Federal da  
Bahia, Faculdade de Comunicação - FACOM, 2016.

1. Pornografias digitais amadoras. 2. Performance social.  
3. Estética do real. 4. CAM4. I. Ribeiro, José Carlos Santos.  
II. Título.



**UNIVERSIDADE FEDERAL DA BAHIA**  
**FACULDADE DE COMUNICAÇÃO**  
**PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM**  
**COMUNICAÇÃO E CULTURA CONTEMPORÂNEAS**

**ATOS DE EXAME COMPREENSIVO DE DEFESA DE TESE**

**DOUTORANDA: THAÍS BITTENCOURT DE MIRANDA**

**TÍTULO DA TESE: “Quando o palco encena – e dirige a cena. Pornografias Digitais (talvez) Amadoras e Performances Sociais: O caso CAM4”.**

**DATA DO EXAME:** 05 de setembro de 2016.

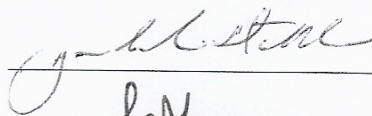
**EXAMINADORES:**

Prof. Dr. José Carlos Santos Ribeiro (Orientador);  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Lynn Rosalina Gama Alves (UNEB);  
Prof. Dr. Edvaldo Souza Couto (UFBA);  
Prof. Dr. Vitor José Braga Mota Gomes (UFS);  
Prof.<sup>a</sup> Dr.<sup>a</sup> Leonor Graciela Natansohn (PósCom).

**PARECER COMPREENSIVO:**

Depois de avaliarmos a aula pública da Tese intitulada: “Quando o palco encena – e dirige a cena. Pornografias Digitais (talvez) Amadoras e Performances Sociais: O caso CAM4”, depositada no Curso de Doutorado deste Programa de Pós-Graduação, e a nós submetida para exame, e depois de realizados os ritos acadêmicos da defesa de tese em que a doutoranda apresentou sua pesquisa e respondeu às nossas críticas, nós, os examinadores, decidimos, em sessão privada, que a doutoranda deve ser considerada APROVADA no Exame Compreensivo de Tese a que se submeteu em conformidade com os regulamentos deste Programa.

CONFERE CONFORME O ORIGINAL  
DATA  
ASSINATURA

  
\_\_\_\_\_  
do Alves  
\_\_\_\_\_  
Edvaldo Souza Couto  
\_\_\_\_\_  
Vitor José Braga Mota Gomes  
\_\_\_\_\_  
Leonor Graciela Natansohn

Salvador, 05 de setembro de 2016.

*A minha avó Urania Maria Veloso Bittencourt (in memoriam),  
pela grandeza de ser mulher - à frente do seu tempo.  
A meu avô José João Soares Bittencourt (in memoriam),  
pelo seu amor-doutor.*

## AGRADECIMENTOS

Costumo ser uma excelente pedinte. Das melhores. Peço de tudo e peço a todos. Peço ajuda, peço textos, peço pesquisa, participação. Peço cuidado, peço silêncio, peço atenção. Peço conforto, acolhimento e nenhuma televisão. Peço livros. Peço que leiam, peço que revisem. Peço que me liguem. E que fiquem por perto. Peço que seja rápido, peço que me levem para almoçar, peço que levem meu filho para passear – ou para estudar. Peço massagem. Peço viagem. Peço passagem. Peço emprestado. Às vezes peço que sumam. Peço tanto. A melhor parte é que sempre vem. Recebo tanto que me impressiona a qualidade afetiva das pessoas que me cercam. Dessa vez, pedirei apenas que aceitem. Aceitem os meus agradecimentos, os mais honestos deles. Aceitem, todos vocês. Cada um. Cada uma. Aceitem o meu melhor muito obrigada, por cada pedido realizado ao longo desses quatro anos - e por aqueles que eu nem precisei verbalizar e ainda assim foram atendidos. Aproveito e já peço também perdão. É que, vocês sabem, a memória (jamais a fé) costuma falhar – e alguém pode ficar de fora dessa minha lista de pessoas-tão-incríveis-durante-o-doutorado.

Começo, então, agradecendo aos meus pais, Maria Alice Bittencourt e Oldack de Miranda, por serem o maior suporte por detrás da tese. Obrigada por cuidarem de mim e de João Pedro, para que eu conseguisse seguir adiante no projeto vida acadêmica – e por torcerem, se orgulharem, se preocuparem, sofrerem e vibrarem junto. Essa tese tem patrocínio, para além do apoio dos órgãos financiadores oficiais. Obrigada, pai, por investir durante 4 anos e alguns meses, no meu doutorado, sem deixar que nada me faltasse. Obrigada por estar presente sempre, ajudando a construir o meu caminho. Obrigada pelo suporte afetivo. Obrigada, mãe, por ser o meu porto seguro emocional, minha grande amiga, torcida, a melhor revisora, conselheira, parceira e bruxa particular. E por ainda tomar conta de minha “vida escolar” - revisando a tese, opinando, comentando e acompanhando cada dia de escrita (e de não-escrita). Meu sempre obrigada a João Pedro de Miranda Caldas, meu filho e maior amor, minha melhor produção. Obrigada por embarcar comigo nessa viagem que é um doutorado. Obrigada por entender a importância disso em minha vida - apesar de sua pouca idade. E por parar de jogar quando eu estava concentrada, por diminuir o volume da televisão, por suportar minha inconstância de humor nos últimos tempos. Obrigada, filho, por ter me acompanhado durante o ano em que

precisei estar fora, obrigada por ter se adaptado lindamente à França, ao francês e a cada nuance dessa nova outra cultura. Obrigada pela ajuda enorme com a arrumação das tabelas dessa tese, provas imensas de sua maturidade e solidariedade. E principalmente, obrigada pelo seu amor, essa força infinita.

Com o coração disparado, agradeço a Cristiano Andrade, meu amor e companheiro. Por ter aparecido, por ter me encontrado, por ter ido e sempre voltado, por ter ficado, por ter me levado. Por ter acreditado, por ter se mudado para Paris comigo. Obrigada por ter escolhido uma vida inteiramente nova, na nossa casinha de poucos 37 m<sup>2</sup> - mas com *terrasse*, música, livros, muita *baguette*, lareira e os melhores vinhos. Obrigada, Cris, por prometer me acompanhar em qualquer lugar do mundo, por cumprir a promessa, por levar e buscar João Pedro para lá e para cá, infinitas vezes. E por incentivar todo momento de construção da tese, em Paris, Salvador ou Barcelona – com uma paciência e compreensão raras. Obrigada a toda a minha família, por entender a ausência necessária em datas importantes – em especial, agradeço a Urania Maria Veloso Bittencourt (*in memoriam*), minha vó U, por ter se envolvido e ajudado a gerenciar a vida prática, durante esses longos 4 anos. Obrigada, vovó, por ter planejado tanto assistir à minha defesa, por acompanhar – diariamente - essa minha jornada. E porque você se foi tão pertinho de tudo isso acabar, transformando meu coração em um grão de areia, obrigada por me fazer sentir forte o suficiente para concluir esse ciclo, apesar de tudo. E a Aída Maria Bittencourt, tia Aia, pelo amor de sempre, traduzido em muitos dos meus pedidos atendidos.

Agradeço, com afeto, a Ana Terse Soares, amiga e colega. Obrigada por ter sido as mãos que me conduziram ao Gits - e de volta ao Póscom. Obrigada por estar por perto, pelos livros encontrados, pelos presenteados, pelos emprestados. Pelos artigos descobertos, pela companhia nos congressos, pelas visitinhas à Paris. Um obrigada gigantesco a eterna amiga-irmã baiana-espanhola, Andrea Oliveira, por acompanhar cada detalhe e sensação, do início ao fim desse processo, ainda que à distância (o que torna a atenção ainda mais valiosa), mas também por viabilizar meu acesso à Biblioteca Nacional da Catalunya (e bons momentos de acolhimento), em pleno verão de Barcelona, onde escrevi uma parte da tese. *Gracias*, querida. E mais um obrigada a – muito querida - Malu Fontes, pela amizade e amor gratuitos (como devem ser), pelas broncas necessárias, mas também pelo colo, pelos conselhos experientes, por apostar e acreditar em mim, por buscar, encontrar e autorizar minha entrada em locais possíveis de se concentrar, quando eu reclamava de tudo e de todos. Por tudo isso e

por tanto que é só nosso, Malu, obrigada. Com o maior dos reconhecimentos, agradeço a Dr. Euvaldo Mattos, meu analista, responsável pelo meu equilíbrio e pelo enfrentamento dos tantos medos e fantasmas.

A José Carlos Santos Ribeiro, meu orientador, agradeço a confiança em mim depositada, o acolhimento – fundamental - no Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias e Sociedade (Gits), os conselhos, as sugestões valiosas, as tantas trocas. Agradeço também pela paciência e compreensão – essenciais em momentos absolutamente necessários, especialmente na reta final. Aos colegas, pesquisadores e amigos do Gits, meu ninho, um eterno obrigada: porque foi aí (ou aqui) que aprendi quase tudo da vida de pesquisadora. Obrigada pelas mentes e corações brilhantes de todos vocês, ex e atuais “gitters”, veteranos e novinhos - com especial destaque para os amigos Mônica Paz, Rodrigo Nejm e Vitor Braga. Por intermediar e incentivar o doutorado sanduíche, por viabilizar a honra de ser orientanda e aluna do Professor Michel Maffesoli, meu obrigada especialíssimo ao Professor André Lemos – com sabor de *tarte au citron*. E, claro, a ele, o próprio Michel Maffesoli, a quem já agradecei tantas vezes, não apenas por me receber e me aceitar no seu leque de orientandos, mas pela simpatia, acolhimento e ensinamentos para a vida: *merci, monsieur*. Aos colegas e amigos da Cibercultura e áreas afins, que inspiram (sem saber), orientam (sabendo), acolhem (tanto), torcem, divertem, criticam, sugerem e são as melhores companhias em eventos acadêmicos – e, muitas vezes, fora deles: Adriana Amaral, Edvaldo Couto, João Freire Filho, José Claudio Castanheira, Richard Grusin, Simone Sá, Vinícius Pereira. Por ter me apresentado à temática da tese, há quase vinte anos, e por ter me incentivado a seguir a carreira acadêmica, meu agradecimento ao querido Fernando Juan Garcia Masip.

Um obrigada afetuoso aos meus colegas de turma do doutorado, pelas trocas ao longo desses quatro anos, mas particularmente àqueles que estiveram presentes na inesquecível disciplina da Professora Maria Carmem Jacobs – a quem também registro aqui uma enorme deferência, admiração e agradecimento. Impossível não destacar os papéis especiais de Ivanise Andrade e Bruno Saphira, que ganharam lugar cativo no meu coração – dois presentes do Póscom em minha vida -, deixando o doutorado mais leve e bem menos solitário - cada um à sua linda maneira. Essa história é nossa – com cheiro de Paris e regada a chá de camomila, yoga, vinhos, desabafos infinitos e tantas outras coisinhas mais. A todos os professores do Programa

de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura Contemporâneas, aos seus funcionários e a (santa) então Secretária do Póscom, Michelle Almeida: por tudo, obrigada.

A Fapesb, pelo auxílio financeiro que contribuiu para que eu pudesse me dedicar à tese, através da bolsa concedida ao longo desses anos. E à Capes, pela bolsa do Programa de Doutorado Sanduíche, capaz de garantir, com tranquilidade, os doze meses em que estudei e morei em Paris. Por fim, mas nunca menos importante, agradeço, abraço e beijo meus amigos muito, muito queridos, por não desistirem de mim, apesar da tese. Por entenderem, apoiarem e acompanharem essa transformadora aventura: Ana Paula Soares, Camila Nunes, Gustavo Ban, Juliana Serva, Márcio de Abreu, Mariana Adeodato, Mateus Freire, Tatiana Strudwick. E para quem tem afilhadas, o mundo fica mais leve e divertido. Por isso, obrigada a Júlia Serva, Jujuba, e a Anna Beatrice Strudwick, Anninha, por colorirem meu mundo com os pequeninos mundos de vocês.

Para sempre, grata.

*Infernale lubricité! Je n'avais plus la force de m'ôter de ma place. Ma raison était perdue, mes regards fascinés.*

Alfred de Musset, Gamiani.

## RESUMO

Essa tese possui, como objetivo principal, compreender, identificar e analisar as performances sociais próprias de *sites* pornográficos amadores. O CAM4, representante de um dos *sites* em questão, foi escolhido como *locus* investigativo da pesquisa empírica realizada, devido ao seu reconhecimento e popularidade internacionais, alta presença de *performers* brasileiros e, principalmente, pela sua característica de transmissão ao vivo dos vídeos ali exibidos, via *webcam*. Para tanto, utilizamos uma fundamentação teórica que combina elementos dos campos da Comunicação e Tecnologias Digitais, dos *Porn Studies* e das Ciências Sociais. Como lente interpretativa, valemo-nos da Teoria Dramatúrgica, a partir da obra de Erving Goffman, privilegiando seu conceito de performances sociais e demais aspectos referentes. O argumento central dessa tese é o de que, no contexto das pornografias digitais com estética amadora, o palco (ambiente em si) - recuperando a metáfora dramatúrgica de Goffman -, ocupa um lugar de destaque, no que diz respeito às performances dos atores sociais. Como hipótese, propomos que, no CAM4, a associação entre as variáveis técnicas e os elementos próprios da estética do real, juntos, condicionam performances sociais particulares. Através da abordagem qualitativa, a pesquisa de campo consistiu na coleta, por meio da observação não-participante, de 56 vídeos/exibições de *performers*-protagonistas diferentes, no período entre 8 e 21 de maio de 2016. Optamos por observar os vídeos em turnos diferentes, de modo a obtermos um “retrato” mais completo das performances sociais – totalizando, portanto, 4 vídeos por dia, durante 14 dias consecutivos. Visando a seleção dos vídeos pesquisados, adotamos a amostra intencional do tipo “por critério”, de modo que foram analisados apenas vídeos protagonizados por *performers* brasileiros, a partir da seleção da categoria “BR” (Brasil), existente no filtro de buscas do CAM4. Para a coleta dos dados e apresentação dos resultados, utilizamos duas matrizes de análises diferentes, construídas por nós. A primeira delas teve como foco 13 variáveis técnicas disponíveis no CAM4, mapeadas durante a pesquisa exploratória. Já a segunda abrangeu 8 elementos da estética do real, identificados a partir da revisão de literatura e do estudo exploratório. Tendo em vista os resultados obtidos, confirmamos a nossa hipótese e concluímos que existem, pois, padrões de performances sociais observadas nos vídeos pesquisados, resultantes da associação entre as variáveis técnicas e os elementos da estética do real - que funcionam, portanto, como agentes condicionantes das particularidades das referidas performances. Dentre as principais particularidades encontradas, destacamos a monetarização das performances, a interação entre *performers*, a presença de recompensas simbólico-afetivas e a possibilidade dos *performers*-espectadores interferirem na exibição dos *performers*-protagonistas - avaliando, comentando e sugerindo, de acordo com seus gostos e interesses.

**Palavras-chave:** Pornografias Digitais Amadoras; Performance Social; Estética do Real; CAM4.

## ABSTRACT

The main objective of this thesis is to identify, analyze and understand social performances in amateur pornography websites. We chose the CAM4 website as the investigative locus of our empirical research because of its international recognition and popularity, the high presence of Brazilian performers, and especially for its live home video streaming feature via webcam. This research uses a theoretical framework that combines elements from the fields of Communication and Digital Technologies, Porn Studies, and Social Sciences. As an interpretive lens, we make use of Dramaturgical theory as presented in the work of Erving Goffman, focusing on his concept of social performance and other related aspects of his theory. The central argument of this thesis is that, in the context of digital pornography with amateur aesthetic, the stage – or the setting itself, according to Goffman's dramaturgical metaphor – occupies a prominent place in regards to the performance of social actors. As a hypothesis, we propose that, in the CAM4 website, the association between technical variables and the aesthetics elements of reality result in particular social performances. The field research consisted on a qualitative approach of non-participant observation of 56 videos/exhibitions of different performers/actors during the period from May 8<sup>th</sup> to May 21<sup>st</sup> of 2016. We chose to watch videos during different times of the day in order to get a broader "picture" of social performances. Therefore, we watched a total of four videos per day during 14 consecutive days. As the adopted criteria for the selection of the videos, we chose to work only with videos streamed by Brazilian performers, by selecting the category "BR" of the searching engine of the CAM4 website. For data collection and presentation of results we created and built upon two different analytical approaches. The first approach focused on 13 technical variables available on CAM4, which we mapped out during our investigative research. The second approach covered eight specific aesthetics elements of reality as identified in the literature review and exploratory study. The results we have found confirmed our hypothesis, leading us to the conclusion that there were repetitive patterns in the social performances observed, which resulted from the association between technical variables and the aesthetic elements of reality. The association of these two elements, therefore, resulted in particular social performances as observed in the videos. Among the main patterns identified, we should highlight the monetization of the performances, the interaction between performers, the presence of symbolic affective rewards, and the possibility of performers/spectators interfering in the enactment of performers/actors by evaluating, commenting and suggesting, according to their own preferences and interests.

**Key-Words:** Digital Amateur pornography; Social Performance; Real Aesthetics; CAM4.

## **LISTA DE FIGURAS**

Figura 1: Imagem utilizada para ilustrar o perfil da pesquisadora \_\_\_\_\_ 129

## LISTA DE TABELAS

Tabela 1: Variáveis técnicas identificadas e selecionadas para a construção da matriz analítica 1 _____	129
Tabela 2: Elementos próprios da estética do real, identificados e selecionados para a construção da matriz analítica 2 _____	130
Tabela 3: Modelo da matriz de análise 1 _____	131
Tabela 4: Modelo de parte da matriz de análise 1 – Variável Técnica 1: <i>Tokens</i> ____	132
Tabela 5: Modelo de parte da matriz de análise 1 – Variável Técnica 3: <i>Chat</i> _____	133
Tabela 6: Modelo da matriz de análise 2 _____	133
Tabela 7: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 1: <i>Tokens</i> ) _____	139
Tabela 8: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.2: Líder de <i>Tokens</i> ) _____	141
Tabela 9: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.3: Envio privado de <i>tokens</i> ) _____	143
Tabela 10: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.4: Envio privado e anônimo de <i>tokens</i> ) _____	144
Tabela 11: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 2: Presentes) _____	146
Tabela 12: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 3: <i>Chat</i> ) _____	149
Tabela 13: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.2: Moderador do <i>Chat</i> ) _____	150
Tabela 14: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.3: Quantidade de espectadores no <i>chat</i> ) _____	151
Tabela 15: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 4: Transmissão ao vivo) _____	153
Tabela 16: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 5: Câmera Privada) _____	154
Tabela 17: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 6: Espionagem) _____	155
Tabela 18: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 7: Premiações) _____	157
Tabela 19: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 8: Estrelas) _____	158
Tabela 20: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 9: Tarja de “novidade”) _____	160
Tabela 21: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 10: Bandeira do país de origem) _____	160

Tabela 22: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 11: Criação de um perfil) _____	162
Tabela 23: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 12: <i>Performer</i> -protagonista “favorito”) _____	164
Tabela 24: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 13: <i>Trending Tags</i> #) _____	165
Tabela 25: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 1: Atributos Físicos) _____	167
Tabela 26: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 2: Tipo de roupa) _____	168
Tabela 27: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 3: Posicionamento do dispositivo) _____	170
Tabela 28: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 4: Iluminação) _____	171
Tabela 29: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 5: Qualidade da Imagem) _____	171
Tabela 30: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 6: Ambientação) _____	172
Tabela 31: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 7: Áudio) _____	172
Tabela 32: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 8: Transmissão via <i>webcam</i> ) _____	176

## SUMÁRIO

<b>INTRODUÇÃO</b> .....	17
<b>CAPÍTULO 1: Dessas Porno-Grafias: Digital, Online, Netporn</b> .....	25
1.1 Mais (estudo sobre) pornô (grafias), por favor .....	25
1.2 O estudo do estudo: conhecendo os <i>Porn Studies</i> .....	31
1.3 Uma <i>time-line</i> da pornografia digital: (pelos olhos de uma moldura midiática)..	37
1.3.1 Das mesmas obscenidades: Erotismo <i>Online</i> , Pornografia Digital .....	42
1.3.2 Alinhando no tempo: as possíveis grafias e as pornografias .....	52
1.3.2.1 Pornografias Digitais, Pornografia Amadora (com senso de) Real .....	64
<b>CAPÍTULO 2: Pornografias (talvez) Amadoras e Performances Sociais: o palco digital como agente condicionante</b> .....	81
2.1 Performances Sociais: aspectos gerais e discussão conceitual .....	82
2.2 Elementos das performances sociais .....	89
2.3 O palco pornográfico (digital) e as performances sociais .....	95
<b>CAPÍTULO 3: Em Cena – Sites Pornográficos (com estética) Amadora: O caso CAM4</b> .....	104
3.1 A pornografia em palcos brasileiros .....	105
3.2 Caracterização do CAM4 – câmera para quê? .....	111
3.3 Aspectos Metodológicos: intenções, tensões e realização da pesquisa .....	117
3.3.1 Passo a passo da pesquisa .....	127
3.4 Análise e discussão dos resultados .....	137
<b>CONCLUSÃO</b> .....	178
<b>REFERÊNCIAS</b> .....	184

## Introdução

Peço licença para redigir a introdução desse trabalho na primeira pessoa do singular, por acreditar que a tese aqui apresentada, hoje um pedaço considerável de mim e do conhecimento adquirido ao longo dos últimos intensos anos, é parte da minha história de vida. É tudo tão pessoal que me parece absurdo escrever de forma mais distanciada. Explico: a temática que circunscreve essa pesquisa já me acompanha há quase vinte – dos meus trinta e nove - anos. Começo, pois, mostrando de onde surgiu meu interesse particular e como me aproximei do foco principal que norteou esse processo de doutoramento: pornografias em ambientes digitais.

No ano de 1999, período final da minha graduação em Comunicação Social, iniciei um projeto de pesquisa do qual jamais me desvencilhei - e que se tornou, no mesmo ano, minha monografia de conclusão de curso. Intitulado "Cibersexo: Cada época tem o prazer que merece", o estudo versava sobre possíveis efeitos dos *sites* de imagens pornográficas (ainda estáticas) nas relações contemporâneas. A pesquisa contou com a orientação do Professor Dr. Fernando Masip, o maior incentivador do trabalho em questão - responsável por me apresentar aos primeiros *sites* pornográficos – até então, um universo, por mim, completamente desconhecido.

Uma vez finalizado, apresentado em banca e aprovado, o trabalho foi devidamente arquivado no acervo da própria Universidade, como de praxe - de modo que havia uma cópia impressa, disponível para consulta, na biblioteca da instituição. Com o passar dos anos e com a obsolescência dos nossos computadores pessoais e dos dispositivos então usados para armazenamento da pesquisa de outrora – disquetes, nesse caso -, perdi a versão digital do trabalho. Poucos anos mais tarde, ao tentar buscar a cópia impressa da monografia, fui surpreendida pela notícia de que o trabalho havia desaparecido da biblioteca - sem nunca mais ser encontrado -, após consecutivas consultas de alunos dos cursos de Comunicação. Dessa forma, justifico – e lamento, imensamente – a ausência dessa pesquisa – embrionária -, nas referências da minha tese.

Aquele mesmo estudo, ainda perdido, foi também responsável pela minha aprovação e conseqüente ingresso, em 2000, no mestrado do Poscom (UFBA) – que logo precisou ser interrompido, em 2001, com créditos já concluídos, por razões profissionais e pessoais. Entre os anos de 2001 e 2011, embora afastada do mundo da pesquisa, continuei flertando com textos e artigos que tratassem de sexualidades e

pornografias em ambientes digitais. Nunca fui uma usuária frequente de *sites* pornográficos. De fato, foi o interesse pela temática que me levou a acessá-los – e a cada descoberta, a curiosidade alimentava minha vontade de compreender melhor algumas nuances do fenômeno. Ao longo desse tempo, observei o cenário da pornografia *online* mudar significativamente, ganhar corpo, crescer em quantidade (de acessos) e em diversidade (de *sites*), além de ser fortemente incrementado pelas possibilidades advindas com os avanços tecnológicos. O gosto pela pesquisa começou com aquele trabalho e, não à toa, o tema permaneceu como minha grande inquietação de doutorado – e muito provavelmente, com desdobramentos futuros.

Ao me reaproximar do Poscom (UFBA), em 2011, através do ingresso no Grupo de Pesquisa em Interações, Tecnologias Digitais e Sociedade (GITS-UFBA), passei a reavaliar temas possíveis que despertassem minha inquietação de pesquisadora adormecida. Todas as possibilidades estiveram sempre relacionadas ao contexto das pornografias – embora, por inúmeras vezes, eu tenha sido desmotivada a levar esse estudo adiante, como tese de doutorado. Questões diversas surgiram: de piadas indiscretas em congressos acadêmicos importantes, a sugestões de mudança do foco principal da pesquisa. As razões das indagações/críticas/sugestões mostravam-se veladas em supostas preocupações com a minha imagem pessoal, profissional e acadêmica. Entretanto, só após mergulhar no campo dos *Porn Studies*, é que passei a entender, com clareza, o quão desafiador e solitário pode ser o ato - político -, para uma mulher, de sustentar o desejo por pesquisar, pasmem, em pleno século XXI, pornografias digitais.

Assim, para elaboração do projeto de seleção do doutorado, voltei a navegar pelos *sites* pornográficos, a conversar sobre eles, a experimentar as novidades ora incorporadas – com vistas a encontrar um *locus* de pesquisa que me fornecesse elementos interessantes para análise e reflexão. E foi assim que o CAM4 apareceu. Em uma conversa informal, sem maiores expectativas, tomei conhecimento da existência do site, ainda em 2011 – quando o aspecto *livestream* caracterizava-se como novidade. Uma vez doutoranda do Poscom, em 2012, cheguei a cogitar outros *sites* para desenvolver a pesquisa, menos sofisticados que o CAM4 - por estar interessada exatamente na estética amadora e nas performances sociais ali existentes. Entretanto, permaneci com o *site* inicialmente escolhido, por receio, a princípio, de que os demais, um tanto mais simples e rudimentares, desaparecessem, ao longo dos quatro anos de curso – o que, de fato, aconteceu com alguns deles. Desafio, aliás, que

os pesquisadores interessados pelos *locus* de pesquisa próprios da Internet costumam enfrentar, com frequência.

Pesquisadoras da área já consolidada como *Porn Studies* - tais quais Atwood (2009; 2010; 2014a; 2014b), Paasonen (2010a; 2010b; 2011; 2012a; 2012b; 2014), Paasonen, Nikunen e Saarenmaa (2007), apenas para mencionar algumas - indicam fortes mudanças nas produções da pornografia<sup>1</sup>, a partir da Internet. Aumento da visibilidade, facilidade de acesso, de consumo e diversidade dos tipos e nichos de pornografia são alguns destaques evidenciados pelos estudiosos do campo. Segundo Paasonen (2012a, p.1), com quem concordo,

o acesso à pornografia está mais fácil do que nunca e ela pode ser acessada gratuitamente, anonimamente e em intermináveis tipos de nichos, estilos, subcategorias, idiomas e formatos, antes impossíveis em outras mídias – desde que o usuário tenha o *hardware* e *software* necessários, além da aptidão para usá-los<sup>2</sup>.

Vale ressaltar, entretanto, não apenas a facilidade do *download* de pornografia, mas também da crescente possibilidade de *upload* e compartilhamento de materiais produzidos pelos próprios usuários, muitas vezes sendo eles mesmos protagonistas dos vídeos compartilhados, bem como o recorrente uso das *webcams* como recurso de gravação/produção. Para além, Paasonen (2012a) ressalta as possibilidades de interação impulsionadas pelo uso das *cams*, pelo compartilhamento de vídeos e pela existência dos fóruns amadores. E é sobre essa seara, especialmente sobre as performances sociais particulares de uma estética amadora da pornografia digital<sup>3</sup>, que o meu interesse se debruça.

Ainda nesse sentido, um estudo realizado entre os anos 2000 e 2004 despertou minha atenção sobre a temática dos possíveis usos das *webcams*. Trata-se do livro *CamGirls: Celebrity & Community in the age of social networks*, publicado em 2008. Para além de encontrar a obra em si, o que mais me inquietou aqui foi o caminho trilhado por sua autora, Theresa Senft. Terri Senft, como é mais conhecida, tornou-se,

---

<sup>1</sup> Todo material pornográfico, neste estudo, se restringe às práticas e demonstrações sexuais aceitáveis – sob a ótica legal -, excluindo-se, assim, qualquer possibilidade de pedofilia. Embora eu esteja ciente de que as imagens de pedofilia também compõem, hoje, o universo da pornografia digital e embora possua a clara dimensão da importância da temática em questão, ressalto que meu olhar não estará

<sup>2</sup> Tradução nossa: “*Access to porn is easier than ever, and it can be accessed for free, anonymously, and in a seemingly endless range of niches, styles, subcategories, languages, and formats that have been impossible in other media – provided that one has the necessary hardware, software and bandwidth and skill to use them*”.

<sup>3</sup> Importante esclarecer, logo de início, que os termos “pornografia digital” e “pornografia online” são aqui utilizados como sinônimos e que, portanto, as duas formas/expressões serão utilizadas ao longo desse trabalho, evitando cansar a leitura com a repetição exaustiva de um ou outro termo.

por um tempo, uma *camgirl*<sup>4</sup> que investigava outras *camgirls*. A inserção e participação dos pesquisadores nos respectivos contextos estudados, como método de pesquisa – etnográfico, nesse caso -, não é novidade. Entretanto, me pareceu uma opção um tanto audaciosa, por parte de Senft, especialmente se considerarmos o momento da decisão da pesquisa, o ano de 1999 – quando os estudos sobre Internet ainda eram embrionários.

Para além, Senft expôs sua vida pessoal, profissional e acadêmica durante 18 meses – período em que deixou sua *webcam* constantemente ligada, de forma a participar, efetivamente, da experiência *camgirl*. Segundo ela, seu livro é um “estudo crítico e etnográfico de uma geração de *camgirls* e de seus espectadores/*viewers*, entre 2000 e 2004” (SENFT, 2008, p.1)<sup>5</sup>. Vale dizer que o fenômeno das *camgirls*, nesse período investigado por Senft, não estava diretamente associado à pornografia digital. Muitas mulheres pesquisadas por ela sequer tiravam suas roupas na frente das câmeras – e quando o faziam não se tratava de uma cena intencionalmente provocativa, mas como um ato banal do cotidiano. O percurso de Terri Senft é realmente instigante, apesar do pouco aprofundamento do seu livro. Dentre seus trabalhos, destaco também o fato dela ter cunhado o termo *micro-celebrity* - tema que lhe é caro -, bem como sua parceria com pesquisadoras respeitadas, como Nancy Baym e Danah Boyd.

De qualquer forma, os estudos de Senft remetem – ainda que tangencialmente – aos estudos sobre a pornografia na Web. Vale ressaltar que se por um lado, a pornografia digital está entre os termos mais procurados em buscas na rede, figurando entre os responsáveis pelos maiores negócios ali existentes, por outro, ainda permanece como um dos campos menos investigados pelos estudos da Internet (PAASONEN, 2011). Tal contradição, discutida pela autora, retrata bem aquilo a que

---

<sup>4</sup> O termo *camgirl* é utilizado para se referir às mulheres que se valem de *webcams* para exibir seu cotidiano – ou, atualmente, seus corpos e atos sexuais. Daí a junção de *cam* (abreviação do termo em inglês, *camera*) e *girl* (do inglês, menina ou mulher jovem). Inicialmente, quando o fenômeno se tornou popular, na década de 1990, o hábito de deixar a *webcam* ligada não tinha uma conotação sexual – e era associado ao público feminino, responsável pela difusão do termo. Dada a popularidade da prática, em 2015, foi lançada, nos Estados Unidos, uma websérie intitulada *Cam Girls: The Series* - inspirada em fatos reais. Obtendo grande repercussão na imprensa, em sete episódios, a série trata do cotidiano das mulheres acima mencionadas. Disponível em: <<http://camgirlstheseries.com>>. Acesso em: 15.jul.2016.

<sup>5</sup> Tradução minha: “(...) an ethnographic and critical study of one generation of *camgirls* and their *viewers* from 2000 to 2004”.

ela se refere como um fenômeno de “ubiquidade e retração<sup>6</sup>” (PAASONEN, 2011, p.424) da pornografia digital, motivo suficiente para despertar uma série de inquietações acerca da temática.

A ubiquidade advém da forte presença da pornografia na Internet, seja através da expressividade em negócios e quantidade de acessos, ou mesmo através de severas críticas e questões éticas e morais que envolvem a discussão. Já ao afirmar que a pornografia digital é vítima de uma retração/encolhimento, Paasonen (2011) chama a atenção para a timidez e para a baixa expressividade do tema, especialmente em investigações acadêmicas e científicas – ainda que o campo tenha crescido nos últimos anos (ATTWOOD; SMITH, 2014a). Esta tese pretende contribuir para o enriquecimento dos *Porn Studies* sem, com isso, se comprometer a encontrar respostas ou elucidações para todos os subtemas<sup>7</sup> constituintes da pornografia digital. Os objetivos desse estudo dizem respeito, portanto, ao espectro das performances sociais envolvidas na seara da pornografia *online* amadora.

Como parte dessa mesma reflexão, os assuntos mais tratados quando se discute a pornografia na Internet permanecem sendo aqueles que envolvem a pedofilia e a recorrente exposição a que as crianças são submetidas, a partir do volume e facilidade de acesso ao conteúdo (PAASONEN, 2011; THORNBURGH; LIN, 2002), patologias, tais como vício e compulsão pela pornografia (CARNES; DELMONICO; GRIFFIN, 2001) e, mais recentemente, questões referentes à violência sexual e estupro (ATTWOOD; SMITH, 2014a). Com isso, mais uma vez, abre-se um espaço para outros olhares acerca da pornografia digital, ainda pouco explorados – como a pornografia de estética amadora -, já que as questões relacionadas ao controle da pornografia, seus aspectos legais, suas repercussões para as crianças e familiares, dentre outras, embora de indiscutível relevância, ainda ofereçam explicações incompletas acerca dos possíveis efeitos, usos, experiências, interações, performances e amplitude da pornografia *online*<sup>8</sup>.

---

<sup>6</sup> O título original do texto em questão é “*Online Pornography: Ubiquitous and Effaced*”. Tradução nossa.

<sup>7</sup> Por subtemas, referimo-nos à pornografia profissional em todas as suas formas, ou mesmo textos e imagens pornográficos trocados em listas de discussão, dentre outras possibilidades.

<sup>8</sup> É válido ressaltar que não nos comprometemos, com isso, a dar conta de todas as nuances acima mencionadas, nem de preencher todas as lacunas possíveis para o entendimento da pornografia digital. Apenas registramos que se abrem, dessa forma, um leque de possíveis linhas de estudos e possibilidades, para além daquelas relacionadas.

Diante do exposto, pondero que, embora o CAM4 tenha surgido em minha vida acadêmica despreziosamente, sem que eu sequer o conhecesse, ao iniciar as navegações e avaliar a usabilidade do *site*, a decisão me pareceu – e ainda parece – absolutamente acertada. Em meio a tantas possibilidades, uma novidade parecia vir à cena. Despertou minha atenção, naquele momento, uma suposta opção deliberada de “pessoas comuns”<sup>9</sup> por protagonizar cenas de sexo e outras exhibições afins, disponibilizando-as no *site*, em “tempo real”<sup>10</sup>, via *webcam*. Para além, algumas características próprias do CAM4 mostraram-se relevantes como elementos constituintes de uma pesquisa de doutorado, como, por exemplo, a possibilidade dos indivíduos submeterem suas exhibições a uma apreciação daqueles que as assistem, através de um *chat* disponível no ambiente, permitindo, dentre outras, a interferência - ao vivo – da plateia, bem como interações entre usuários protagonistas e espectadores.

Desde meus primeiros acessos ao CAM4, notei que a maneira com que os usuários do *site* relacionavam-se e gerenciavam suas impressões (GOFFMAN, 2009) para conseguir o que queriam, mostrava-se repleta de especificidades – instigantes, a meu ver. Ao somar o uso do CAM4 às metáforas dramatúrgicas propostas por Goffman (2009) - e seu argumento de que somos todos atores (sociais), em contantes encenações, nos diversos palcos do cotidiano de nossas vidas -, bem como ao passo em que aprofundi as leituras sobre pornografias digitais e estética do real (BALTAR, 2011a; 2011b; 2014), identifiquei indícios de que as particularidades dessas performances devem-se, primordialmente, aos recursos técnicos provenientes do ambiente digital (o palco) em si.

Como seria possível, por exemplo, que um ator social fosse capaz de se exhibir, de se masturbar ou de praticar sexo com outros atores sociais, transmitindo e assistindo tais atos para uma quantidade ilimitada de espectadores, gratuitamente, de suas próprias casas, via *webcam*, em tempo real - se não pelos recursos técnicos disponíveis naquele *site*? E mais: como seria possível que esses mesmos indivíduos-*performers*, protagonistas e espectadores, interagissem uns com os outros, no exato

---

<sup>9</sup> O termo “pessoas comuns” foi utilizado aqui apenas para estabelecer uma diferença entre atores/atrizes contratados pelos sites pornográficos e os indivíduos que disponibilizam seus conteúdos espontânea e gratuitamente, visando à exibição e compartilhamento de suas práticas sexuais. Não há garantias de que tais protagonistas dos vídeos sejam efetivamente “pessoas comuns”. Entretanto, essa é a promessa da pornografia amadora: o compromisso com uma estética do real - também chamada de *realcore*.

<sup>10</sup> Referimo-nos a “tempo real”, aqui, ao exato momento em que acontece um determinado evento, sem com isso buscarmos qualquer oposição entre real X irreal, ou polaridades afins.

momento das suas exibições, conversassem, criassem vínculos, se agradassem mutuamente, competissem, brincassem e recebessem recompensas financeiras - se não fosse pelo conjunto de características que compõem, tecnicamente, o CAM4? Seria essa dinâmica performática, dado o contexto de um *site* pornográfico amador, construída dessa mesma forma, caso o *site* em questão não dispusesse de tais elementos - provenientes, por sua vez, das tecnologias digitais que as estruturam? Penso que não.

Tendo em vista as inquietações acima, defendo, portanto, como argumento central dessa tese que, no contexto das pornografias digitais com estética amadora, o palco (ambiente em si) – valendo-me da metáfora dramaturgica de Goffman (2009) -, ocupa um lugar de destaque, no que diz respeito às performances dos atores sociais. Dessa forma, a hipótese que norteia o meu estudo é assim definida: as variáveis técnicas do CAM4, associadas aos seus elementos da estética do real, condicionam performances sociais particulares no ambiente em questão. Em consequência, o principal objetivo a ser trabalhado é o de compreender, identificar e analisar as especificidades das performances sociais em questão - próprias de *sites* pornográficos com estética amadora. Para além, no intuito de justificar a relevância desse trabalho para o campo da Comunicação Social, mas também para contribuir com o enriquecimento dos *Porn Studies*, outro objetivo foi estabelecido, a saber: demonstrar, através de uma linha do tempo da pornografia, que sua história possui uma relação direta com a história dos meios de comunicação e que, sendo assim, o estudo da pornografia *online* está naturalmente associado ao próprio estudo da Comunicação e Tecnologias Digitais.

De modo a investigar as questões aqui apresentadas, a tese foi organizada da seguinte forma: ao longo do primeiro capítulo, intitulado “Dessas Porno-Grafias: Digital, *Online*, *Netporn*”, apresentaremos, brevemente, uma historicização da pornografia, enfatizando, entretanto, a sua relação – direta – com a história dos meios de comunicação. Na sequência, apresentaremos uma revisão de literatura sobre a pornografia *online*, discutiremos termos e conceitos diretamente relacionados ao tema do trabalho, esclareceremos nossas escolhas particulares e, por fim, adentraremos a discussão teórica sobre a pornografia digital amadora, visando a apresentação de um panorama atual sobre o foco dessa pesquisa.

O segundo capítulo, aqui chamado de “Pornografias (talvez) Amadoras e Performances Sociais: o palco digital como agente condicionante”, privilegiará a

discussão de elementos da Teoria Dramatúrgica, proposta pelo sociólogo Erving Goffman, bem como discorreremos sobre suas reflexões acerca das dinâmicas interacionais e performáticas. Abordaremos, também, questões sobre as possíveis estratégias que o indivíduo pode se valer, na presença de outros, no intuito de gerenciar sua própria impressão - no exercício da performance social. Ao longo do capítulo, problematizaremos algumas das acepções goffmanianas - direcionadas ao contexto de co-presença física -, à medida que as aproximaremos do ambiente digital pornográfico pesquisado – o CAM4.

Já o terceiro e último capítulo, por sua vez, tratará, principalmente, da pesquisa empírica em si. Daremos início, então, apresentando uma cronologia das pornografia no cenário brasileiro, com o objetivo de contextualizarmos os vídeos a serem analisados – com *performers* brasileiros. Na sequência, apresentaremos, de forma mais detalhada, o *locus* dessa pesquisa: o CAM4 e suas particularidades. E, por fim, abordaremos os aspectos metodológicos que nortearam nossa pesquisa empírica, detalharemos seu passo a passo e, então, analisaremos os resultados obtidos. É válido ressaltar que não pretendo, com essa pesquisa – de caráter qualitativo - generalizar os resultados aqui encontrados, tendo em vista que a escolha de um *locus* investigativo (o *site* CAM4) pressupõe um recorte e um olhar específico – e como tal, possui suas limitações. Entretanto, sigo acreditando que os caminhos escolhidos contribuem para o aprofundamento das reflexões sobre ambientes digitais, pornografia e performances sociais.

## Capítulo 1: Dessas Porno-Grafias: Digital, *Online*, *Netporn*

### 1.1 Mais (estudo sobre) **pornô** (grafias), **por favor**

*The Internet is for porn (Rule 31)*

*If it exists, there is porn of it. No exceptions (Rule 34)*

Uma vez imersos (ou submersos) na infinitude que constitui o universo da pornografia disponível na Internet, torna-se difícil discordar das duas “leis”<sup>11</sup> nascidas e amplamente difundidas ali. De fato, a sensação é a de que a Internet existe pela – ou para – pornografia. E é também fácil deixar-se influenciar pela ideia de que se alguma coisa (qualquer coisa) existe, então existe pornografia daquilo. Ou com aquilo. Ou sobre aquilo. Essa “pornografização” do mundo pode variar desde uma fantasia bizarra, a um tipo de brinquedinho ou acessório sexual, ou pode referir-se a uma posição, a uma prática tida como vanguardista, fora da lei, dentro da lei, a vídeos ou imagens considerados artísticos, mas também pode ser uma ampla e diversificada tradução de um texto escrito ou imagético, em pornografia. Tudo pode ser encontrado em sua versão pornográfica – essa é a essência da famosa “lei 34”<sup>12</sup>.

É curioso acompanhar as maneiras pelas quais tantas facetas da vida contemporânea transformam-se em pornografia na Web. Para além, parece ainda mais instigante conhecer o próprio percurso cronológico da pornografia na sociedade. Entretanto, por questões de limitação de espaço e tempo, iniciamos o primeiro

<sup>11</sup> As chamadas “leis da Internet” não se tratam de leis, no sentido literal do termo. Tratam-se, na verdade, de 34 frases de efeito, amplamente difundidas, originalmente postadas e publicadas no site <<http://www.4chan.org>>, em 2004 - de autoria desconhecida. O 4chan, por sua vez, consiste em um fórum de discussão a partir de imagens (*imageboard*), em que é proibido se identificar – o anonimato é a regra. A popularidade do 4chan impulsionou uma rápida difusão das 34 “leis da Internet”, em diversos *sites*, em alcance mundial – a tal ponto que autores e pesquisadores da área costumam citá-las até mesmo em trabalhos acadêmicos, como estratégias discursivas, ou como meras ilustrações. Susanna Paasonen (2012a), reconhecida autora dos *Porn Studies*, por exemplo, inicia a introdução do seu livro *Carnal Resonance – Affect and Online Pornography* fazendo menção às “leis” em questão. Da mesma forma, Agnès Giard, jornalista e doutora em antropologia, autora do *blog Les 400 Culs* - sobre sexualidade e afins -, hospedado no *Libération.fr*, em entrevista concedida à Carole Boinet (jornalista do *Les InRocks*), cita a “lei 34” logo no início da entrevista. Ao ser questionada sobre como a pesquisadora descobre novas “tendências” sexuais, para “alimentar” os *posts* com novidades, Giard responde: “No Google. Eu digito “sexo” e/mais qualquer outra palavra. Isso sempre dá resultados. É o princípio da Lei 34”. Tradução nossa: “Sur Google, je tape « sexe » plus n’importe quel mot. Ça donne toujours des résultats. C’est le principe de la Règle 34”. Disponível em: <<http://www.lesinrocks.com/2015/06/21/actualite/crire-sur-le-porno-ce-nest-pas-ecrire-sur-le-plaisir-mais-sur-le-sens-de-notre-existence-11755417/>>. Acesso em: 15.jul.2016.

<sup>12</sup> A “lei 34” é uma das leis acima mencionadas, que diz que “Se alguma coisa existe, então existe pornografia sobre ela. Sem exceções”. Tradução nossa: “If it exists, there is porn of it. No exceptions”. A outra lei a que nos referimos no texto é a “lei 31” (vide frases introdutórias do capítulo, no canto superior direito, em itálico) que, por sua vez, afirma que “A Internet existe para a pornografia”. Tradução nossa: “The Internet is for porn”.

capítulo desse trabalho explicando o que não pretendemos fazer: retomar milhares de anos de história da pornografia. No horizonte de expectativas dessa seção, encontra-se, assim, uma breve contextualização da história da pornografia, utilizada para compreendermos o que efetivamente nos interessa: a pornografia digital amadora - e sua relação direta com a história dos meios de comunicação. Discorrer sobre o campo dos *Porn Studies*, apresentar uma revisão de literatura acerca da pornografia *online*, discutir termos e conceitos diretamente relacionados ao tema do trabalho, bem como nossas escolhas particulares, são as promessas desse capítulo. Por fim, pretendemos adentrar a discussão teórica sobre a pornografia digital amadora, visando a apresentação de um panorama atual sobre o foco dessa pesquisa.

Aproveitamos para elucidar, de início, algumas questões referentes às terminologias aqui adotadas. Embora as expressões “pornografia *online*” e “pornografia digital” sejam utilizadas para se referir às mesmas representações de pornografia – a serem explicadas ao longo desse trabalho -, faz-se relevante uma ressalva sobre o uso do termo “*online*”. A problematização acerca do emprego desse termo, na literatura do campo da cibercultura<sup>13</sup>, é algo em constante discussão (BAYM, 2010; BOYD, 2008; HINE, 2000; JENSEN, 2011; McINNES, 1997; RIBEIRO, 2003; PAZ, 2015). O principal incômodo, do qual compartilhamos, diz respeito à oposição subentendida entre os termos *online* e *offline* - como se existisse uma espécie de separação entre aquilo que é da ordem do “*online*” e aquilo que permanecesse na esfera do “*offline*”. A discussão atualiza, em certa medida, aquela em torno do termo “virtual”<sup>14</sup> – dada a essência dos argumentos aqui envolvidos (HINE, 2000; LÉVY, 1996; McINNES, 1997).

O advento e a incorporação cotidiana dos dispositivos móveis (computadores portáteis, telefones celulares, *tablets* e relógios com acesso à Internet, por exemplo) e das chamadas redes sociais digitais (BOYD; ELLISON, 2007; RECUERO, 2009; 2012) reforçam a porosidade entre esses supostos dois “mundos” (*online* e *offline*) - todos eles, na verdade, partes de uma realidade única - em que nos encontramos sempre conectados (BAYM, 2010), ou *always on* (TURKLE, 2011). Dessa forma, defendemos não existir separação e/ou fronteiras entre as práticas sociais vivenciadas

---

<sup>13</sup> Da mesma forma, o próprio termo “Cibercultura” é carregado de inquietações da mesma ordem. Nesse sentido, ver Lemos (2002; 2003) e Santaella (2003) como exemplos das problematizações - daquele momento.

<sup>14</sup> Na década de 1990, a discussão gravitava em torno da relação entre os termos “real”, “virtual” e “atual”. Para tanto, ver Lévy (1996).

em “ambientes *online*” e “ambientes *offline*”, dada a existência de um dia a dia marcado pela hiperconectividade (McINNES, 1997). Tendo em vista que o termo “*online*” faz parte de uma linguagem cotidiana já incorporada, optamos por usá-lo ao longo da tese apenas para evitar excesso de repetição do termo “digital”, com o qual temos maior afinidade conceitual – pelas razões apresentadas acima.

Dando continuidade à discussão sobre terminologias e nomenclaturas possíveis, no intuito de esclarecermos nossas escolhas, mais um termo vem à cena: *netporn*. Nesse caso, a discussão se amplia, tendo em vista o fato de o termo em questão não ser compreendido, *a priori*, como sinônimo das expressões “pornografia digital” e “pornografia *online*”. Paasonen (2010a, p.1298) explica que

o conceito de *netporn* se refere às pornografias específicas para plataformas e redes *online*. [O termo] *netporn* acarreta fronteiras turvas entre produtores e consumidores de pornografia, proliferação de pornografia alternativa e independente, assim como a expansão de possibilidades tecnológicas proporcionadas pelas ferramentas e plataformas digitais e pela comunicação em rede.<sup>15</sup>

Em outras palavras, o que se encontra velada na definição do termo *netporn* é uma necessidade de diferenciar as diversas possibilidades de pornografias produzidas especificamente para/com – ou na – Internet daquelas outras que se constituem em meras transposições para ambientes digitais.

Na mesma linha, Shah (2007, p.34) afirma que “é preciso começar a definir *netporn* como uma categoria de pornografia (...) que herda as características do meio dentro do qual ela é produzida”.<sup>16</sup> Em seu trabalho, o autor apresenta a ideia de que *netporn*, contrariamente à pornografia na Internet, precisa ser estudada como um gênero particular, já que envolve mecanismos de narrativa e performances próprias do ambiente digital (SHAH, 2007). Compartilhando dos argumentos propostos por Shah (2007), defendemos a existência de variações entre as representações pornográficas produzidas, difundidas e consumidas no contexto *web* (*netporn*, portanto) e aquilo a que ele e Paasonen (2010a) se referem simplesmente como pornografia na Internet (*porn on the net*) – uma espécie de nova “roupagem” a velhas formas de imagens pornográficas típicas de outras mídias.

<sup>15</sup> Tradução e grifos nossos: “*The concept of netporn refers to pornographies specific to online platforms and networks. Netporn entails the blurred boundaries of porn producers and consumers, the proliferation of independent and alternative pornographies, as well as the expansion of technological possibilities brought forth by digital tools, platforms and networked communications*”.

<sup>16</sup> Tradução e grifos nossos: “*We need to start by defining netporn as a category of pornography that (...) inherits the characteristics of the medium within which it is produced*”.

Apesar das diferenças conceituais e distinções de nomenclaturas apresentadas pelos autores, notamos que, em geral, as expressões “pornografia *online*” e “pornografia digital” costumam ser usadas como sinônimos de “*netporn*”. Apesar dessa última fazer parte da literatura do campo, parte dela citada nessa pesquisa, percebemos que o emprego do termo “*netporn*” não é de uso comum. Principalmente por esse motivo – mas também por uma questão de preferência pessoal –, foram privilegiados os termos “pornografia digital” e “pornografia *online*”, com referência ao material pornográfico tipicamente direcionado à Internet.

Ainda nesse sentido, nosso incômodo advém, particularmente, de duas questões. Primeiramente, pelo fato do termo “*netporn*” ser uma espécie de adaptação a outro pré-existente – e que não funcionou bem: o termo “*net.art*”. Cunhado na década de 1990 por pesquisadores e artistas que investigavam arte e tecnologia, em uma lista de discussão intitulada *Nettime*, o conceito pareceu adequado para descrever as práticas artísticas desenvolvidas em ambientes digitais, suas dimensões estéticas e possibilidades de interação dali advindas (PAASONEN, 2010a). Entretanto, a velocidade de crescimento da Web foi tão grande que não permitiu um embasamento consistente para a nomenclatura em questão - e a suposta diferenciação então proposta -, que logo foi utilizada como sinônimo de “*art on the net*”. Por sua vez, tal expressão deveria ser aplicada, ali, apenas para se referir aos produtos artísticos criados em outros meios – como a pintura em telas, por exemplo. Nesse caso, o veloz desenvolvimento da Internet logo conferiu à arte uma dimensão multimidiática, tornando um tanto quanto difícil, para os artistas daquele contexto, pensar em produtos de forma segregada, no que diz respeito aos suportes/meios utilizados. A lógica vigente passou a ser a da integração, uma espécie de *cross-media*<sup>17</sup> de produtos artísticos, fazendo com que os termos “*net.art*” e “*art on the net*” se confundissem – e se fundissem -, passando a ter o mesmo significado (PAASONEN, 2010a).

Dos mesmos criadores<sup>18</sup> do termo “*net.art*”, surgiu, então, o termo “*netporn*”. Difundido por um grupo de pesquisadores do *Institute of Network Cultures*, em

---

<sup>17</sup> O termo *cross-media*, oriundo da Publicidade e do Marketing, diz respeito à utilização de diferentes veículos de comunicação em uma determinada campanha, visando transmitir uma mesma mensagem ao público consumidor. Nesse contexto, apropriamo-nos do termo apenas para reforçar a ideia de mídias que se cruzam e da utilização de mídias diferentes.

<sup>18</sup> Geert Lovink, co-fundador da lista *Nettime*, foi também um dos organizadores das conferências *Art and Politics of Netporn*, em 2005 e *C’lickme*, em 2007, realizadas em Amsterdam. Os eventos tiveram uma grande importância para os *Porn Studies*, não apenas pelo conteúdo produzido ali – como, por exemplo, o livro *C’lickme: A Netporn Studies Reader*, organizado por Katrien Jacobs, Marije Janssen, Matteo Pasquinelli (2007) –, mas também pelo amadurecimento de termos e nomenclaturas.

Amsterdam - também responsável pela organização das conferências *Art and Politics of Netporn*, em 2005 e *C’lickme*, em 2007 -, “netporn” foi pensado a partir do mesmo princípio de “net.art” –, embora com uma diferença cronológica de quase duas décadas. A bem da verdade, a nomenclatura ainda preservava (e preserva) a diferença entre *netporn* e *porn on the net*, diferentemente do que aconteceu com *net.art* e *art on the net* – por conta de cenários e momentos históricos distintos. Ainda assim, optamos pela escolha das expressões “pornografia digital” e “pornografia online”, no lugar de “netporn”.

A segunda razão para as restrições ao termo “netporn” está associada aos argumentos apresentados por Williams (2014), que faz uma dura crítica aos pesquisadores dos *Porn Studies* - incluindo aí ela própria –, por conta da recorrente substituição do termo “pornografia” pelos diminutivos “porn” e “pornô”. Claramente dirigida ao título do então recém-lançado periódico *Porn Studies*<sup>19</sup>, ao apresentar sua atual visão acerca dos termos acima citados, a crítica de Williams (2014) complexifica a discussão. Nas palavras da autora:

Eu tenho deslizado nesse hábito, não inicialmente familiar para mim, de denominar a matéria [área de estudos] em si, os arquivos em questão e o próprio nome do campo de ‘porn’. Como chegamos a designar um campo acadêmico e de estudo por esse nome [*porn studies*]? Por que perdemos a “grafia” – a parte da palavra que indica se tratar de uma forma de criação, de representação, ou ainda daquilo que a própria palavra significa: um tipo de escrita [?] <sup>20</sup> (WILLIAMS, 2014, p.32).

A polêmica impulsionada por Williams (2014) apresenta questões interessantes – e de relevância para nossas reflexões – amparadas, particularmente, pela ideia de que, conforme defende Bourdieu (1989), a definição de nomenclaturas é essencial para qualquer processo de reconhecimento social e conseqüentemente, para o “poder de constituição”<sup>21</sup> (BOURDIEU, 1989, p.22). Nesse sentido, concordamos com Williams (2014) ao afirmar que o termo “porn” é inadequado para designar a

<sup>19</sup> Na próxima seção desse capítulo, trataremos do surgimento do *Journal Porn Studies* e de sua importância para o campo. Por ora, afirmamos que a crítica foi dirigida, intencionalmente, à publicação em questão, não apenas pela declaração explícita de Williams (2014) no texto mencionado, mas também por ter gerado uma espécie de texto-resposta ao seu artigo, no próprio *journal* - de autoria das editoras Attwood e Smith (2014b), sob o título *Anti/Pro/Critical Porn Studies*.

<sup>20</sup> Tradução e grifos nossos: “I have slid into the habit, not initially familiar to me, of calling the subject matter, the archives in question, the very name of the field: ‘porn.’ How have we come to designate a field of academic study by this name? Why have we lost the graph – the part of the word that indicates that it is a form of creation, representation, even, as the word itself means, a kind of writing”.

<sup>21</sup> Tradução nossa: “power of constitution”. Por “poder de constituição”, Bourdieu (1989) refere-se ao poder simbólico que as palavras (termos, em geral) possuem em classificar/categorizar indivíduos e/ou instituições.

área de pesquisa aqui debatida - por conta da palavra ser indicativa de falta de respeitabilidade, o que já é, por si só, um dos problemas enfrentados por nós, pesquisadores do campo em questão - essa necessidade constante de convencimento acerca da seriedade dos estudos sobre pornografia.

Além disso, Williams (2014) argumenta que o termo “*porn*” é associado àqueles investigadores que se posicionam a favor da pornografia, como uma forma quase carinhosa (assemelhando-se aos apelidos) de fazer menção aos referidos estudos - uma defesa, portanto. Por outro lado, a autora afirma que o termo “pornográfico” é mais utilizado pela corrente *anti-porn* – aqueles investigadores-ativistas que classificam como malélicas as pesquisas sobre o tema, por influenciarem, inclusive, o acesso e a difusão da pornografia. Nosso posicionamento, ao longo da tese, não será de defesa, nem muito menos de ataque às representações pornográficas digitais. Por outro lado, defendemos, sim, que é preciso escapar da lógica pró/contra pornografia, no sentido de avançarmos com a análise e com o olhar crítico que o processo de pesquisa demanda – e que a área requer, como forma de amadurecimento. Também por isso, optamos por usar o termo “pornografia”, por extenso – sem, com isso, nos colocarmos em qualquer lugar *anti-porn*, mas sim privilegiando a palavra completa e a conotação de seriedade que ela carrega. Daí, mais uma vez, nossa opção pelas expressões “pornografia digital” e “pornografia online”, em detrimento de “*netporn*”.

Quanto ao uso da nomenclatura “pornô”, para além de seguir a lógica do apelido e da redução da palavra [pornografia] em si, Williams (2014) afirma que o termo encontra-se diretamente associado à indústria pornográfica. Com isso, a autora vislumbra um equívoco, diante da possibilidade de aproximação entre tal indústria e o campo de estudos. Seguimos aqui com os argumentos de Bourdieu (1989):

[A] complexidade está dentro da realidade social e não em um desejo, de certa forma decadente, de complicar as coisas. ‘O simples’, escreveu Bachelard (1985), ‘não é nada mais que o simplificado’. E ele demonstrou que a ciência nunca progrediu, exceto ao questionar ideias simples. Parece-me que questionar é algo particularmente necessário para as ciências sociais já que, por todas as razões que eu tenho dito, nós tendemos, muito facilmente, a nos satisfazer com o lugar-comum, fornecido pela nossa experiência do senso comum ou pela familiaridade com uma tradição acadêmica<sup>22</sup> (BOURDIEU, 1989, p.24).

---

<sup>22</sup> Tradução nossa: “(...) complexity lies within social reality and not in a somewhat decadent desire to say complicated things. ‘The simple’, wrote Bachelard (1985), ‘is never but the simplified’. And he demonstrated that science has never progressed except by questioning simple ideas. It seems to me that questioning is particularly needed in the social sciences since, for all the reasons I have said, we tend

Mais uma vez concordando com Bourdieu (1989), pensamos, por ora, que o questionamento proposto por Linda Williams (2014) é desses a que ele se refere – do tipo simples, mas que impulsiona um certo avanço. Sem nenhuma restrição à indústria pornográfica, julgamos que os *Porn Studies* não devem, enquanto espaço de saber, se valer de termos que os remetam – quase que exclusivamente – à indústria pornográfica. O título dessa primeira seção – **mais** (estudo sobre) **pornô** (grafias), **por favor** – contém, portanto, um pouco das nossas escolhas terminológicas. Trataremos do fenômeno como “pornografia digital” e “pornografia *online*” - amadora. Daqui para frente, evitaremos, pois, falar de “*porn*”, “pornô” e “*netporn*”.

## 1.2 O estudo do estudo: conhecendo os *Porn Studies*

*“Écrire ou réfléchir sur le porno, ce n’est pas écrire sur le plaisir, mais sur le sens de notre existence” (Agnès Giard)<sup>23</sup>*

De início, desperta a nossa atenção o fato dos *Porn Studies*, enquanto espaço de saber, surgirem - e permanecerem - fortemente associados às pesquisas que gravitam em torno do cinema – tanto no Brasil quanto em outros países. Por um lado, tal associação pode parecer óbvia e enriquecedora, já que a pornografia é (também) considerada um gênero cinematográfico; portanto, objeto de estudo dos pesquisadores da área – de onde, certamente, herdamos um leque de critérios de análise, termos técnicos e correlações possivelmente não antes vislumbradas. No Brasil, os textos<sup>24</sup> de Mariana Baltar (BALTAR, 2011a; 2011b; 2014; BALTAR; BARRETO, 2014), por exemplo, através das recorrentes relações entre o documentário e *sites* de vídeos pornográficos amadores, contribuíram de modo definitivo para a compreensão de questões caras à nossa tese. E embora as associações estabelecidas entre pornografia e cinema façam parte da ciência da Comunicação Social, sentimos falta de estudos

---

*too easily to satisfy ourselves with the commonplaces supplied us by our commonsense experience or by our familiarity with a scholarly tradition”.*

<sup>23</sup> “Escrever ou refletir sobre a pornografia não se trata de escrever sobre o prazer, mas sobre o sentido de nossa existência” (tradução nossa, 2014). A frase em questão é parte da entrevista concedida por Agnès Giard, autora do *blog Les 400 Culs*, hospedado no *Libération.fr*. Disponível em: <<http://www.lesinrocks.com/2015/06/21/actualite/ecrire-sur-le-porno-ce-nest-pas-ecrire-sur-le-plaisir-mais-sur-le-sens-de-notre-existence-11755417/>>. Acesso em: 15.jul.2016.

<sup>24</sup> Ressaltamos aqui os textos de autoria de Mariana Baltar por uma questão de identificação pessoal com suas ideias. Entretanto, outros estudos, publicados no Brasil, já discutem a pornografia digital. Para tanto, ver Abreu (2012); Brito; Craesmeyer (2014), Bragança (2014), Gatis (2012), Joron (2014), Kleinsorgen (2013), Leite Jr (2012), Matos (2011), Miranda (2012; 2014), Parreiras (2012), Ribeiro; Miranda (2012a; 2012b), Silva; Jayme (2015), Silva (2014).

diretamente associados à Cibercultura e suas preocupações referentes às tecnologias e mídias digitais – esforço, aliás, presente nesse estudo.

Dado o caráter multidisciplinar que os *Porn Studies* assumem, não é de se estranhar a diversidade – o que não implica em vasta quantidade - de estudiosos<sup>25</sup> interessados em compreender a pornografia *online*, cada qual com suas respectivas lentes interpretativas: artistas, sociólogos, antropólogos, psicólogos, pesquisadores do feminismo e da mulher, profissionais de cinema e televisão, jornalistas, advogados, cientistas políticos, dentre outros. Destacamos, como fora desse padrão, Clarissa Smith, Feona Atwood e Susanna Paasonen – pesquisadoras reconhecidas no campo em questão. Tanto Atwood como Smith e Paasonen - com maior ênfase na última -, chamam atenção pela dedicação voltada aos chamados *Media Studies* – e, claro, pelas suas imbricações com a pornografia. Suas obras<sup>26</sup> figuram, certamente, entre as maiores referências desse trabalho, no que diz respeito à pornografia digital amadora.

Nesse sentido, Henry Jenkins, indispensável autor das áreas de Comunicação, Tecnologias Digitais e Cultura Popular, ressalta, em um *post* publicado em seu *blog*, em 2007, que

a pornografia está no centro das controvérsias em torno de qualquer nova mídia, à medida que o público se ajusta às maiores mudanças nas formas através das quais um meio emergente formata nossas relações com o tempo e o espaço, ou transforma as fronteiras entre público e privado (JENKINS, 2007, p.1).<sup>27</sup>

Já em 2007, apesar de não possuir a pornografia como foco principal de seus escritos, Jenkins aponta para um aspecto importante para o contexto da nossa pesquisa, com o qual concordamos: a ideia de que a história da pornografia possui uma relação direta com a história dos meios de comunicação e que, sendo assim, o

<sup>25</sup> Em âmbito internacional, vale mencionar alguns autores cujas contribuições certamente enriquecem os *Porn Studies*, especialmente no campo da pornografia digital: Barber (2004), Boyle (2010a; 2010b), Daneback (2006), Esch, Mayer (2007), Harma, Stolpe (2010), Hayward, Rahn (2015), Henze (2013), Hillyer (2004), Hinnes, Kerr (2012), Jacobs (2007; 2010), Johnson (2010), Lindgren (2010), Marsh (2004), Mey (2007), Moore, Weissbein (2010), Mowlabocus (2007; 2010), Neely (2010), Paasonen, Nikunen, Saarenmaa (2007), Patterson (2004), Paveau (2014), Perdue (2004), Rheingold (2004), Roberds (2004), Rooke, Figueroa (2010), Slayden (2010), Waskul (2004), Waskul, Radeloff (2010), Williams (2004; 2008), Vannini (2004).

<sup>26</sup> Como exemplo de alguns trabalhos e obras importantes das autoras em questão, temos: Attwood (2009; 2010), Attwood, Smith (2014a; 2014b; 2014c; 2014d; 2015), Paasonen (2010a; 2010b; 2011; 2012; 2014), Paasonen, Nikunen e Saarenmaa (2007), Smith (2012).

<sup>27</sup> Tradução nossa: “*pornography is at the center of the controversy surrounding any new media as the public adjusts to the larger shifts in the ways an emerging medium shapes our relations to time and space or transforms the borders between public and private*”. Disponível em: <[http://henryjenkins.org/2007/10/porn\\_20.html](http://henryjenkins.org/2007/10/porn_20.html)>. Acesso em: 15.jul.2016.

estudo da pornografia *online* está naturalmente associado ao próprio estudo das tecnologias e meios digitais.

A necessidade de um resgate histórico da pornografia digital ultrapassa a formalidade acadêmica de (com)provar a existência de uma leitura ampla sobre o tema, por parte do pesquisador. Tal afirmação, de nossa parte, deve-se à concordância com a provocação de Waskul (2004), ao defender que o significado da reconfiguração impulsionada pela pornografia na Internet depende da forma com que sua história seja contada. Para Waskul (2004), trata-se de um total engano afirmar que a pornografia digital consiste em uma espécie de “novo domínio da experiência sexual”<sup>28</sup> (WASKUL, 2004, p.5). Através de um olhar relativista, o autor acredita, por outro lado, não se tratar apenas de um simples caso de “regurgitação dos velhos temas”<sup>29</sup> (WASKUL, 2004, p.5) presentes na indústria pornográfica. Assim como Waskul (2004), entendemos a pornografia *online* como um fenômeno em que novos e velhos aspectos se misturam e se reconfiguram, de maneira por vezes esperada, por vezes surpreendente – mas, de qualquer sorte, capaz de suscitar leituras e interpretações variadas, a partir da narrativa escolhida para seu entendimento.

Importante lembrar, nesse momento, que a história dos *Porn Studies* não se confunde com a história da pornografia digital amadora – nem tampouco com a milenar história da pornografia. Ao falarmos de *Porn Studies*, referimo-nos à sistematização do estudo acadêmico acerca da pornografia – concentrado, inicialmente, nos Estados Unidos e em alguns países da Europa. A necessidade de organização desse campo de estudos particular deve-se, assim, a uma existência prévia de pesquisas envolvendo a temática em questão, ainda que de forma incipiente – mas com avanços promissores. O marco do surgimento dos *Porn Studies* é comumente associado à publicação, em 1989, da obra *Hardcore: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible*, de autoria de Linda Williams. O livro cumpriu o objetivo de posicionar a pornografia *hardcore*<sup>30</sup> como um gênero cinematográfico que demandava cuidado – e investigação. Para a maioria dos autores da área, é atribuída à Williams uma espécie de legitimação do campo, reiterada pela sua constante atuação

---

<sup>28</sup> Tradução nossa: “*new realm of sexual experience*”.

<sup>29</sup> Tradução nossa: “*regurgitation of the same old themes*”.

<sup>30</sup> O termo *hardcore* será definido mais à frente, ao longo desse trabalho.

em eventos da área, disciplinas ministradas<sup>31</sup>, artigos em periódicos, capítulos de livros e finalmente, em 2004, pela organização do livro intitulado *Porn Studies*.

Nas últimas três décadas, as discussões sobre pornografia permaneceram numa espécie de esfera maniqueísta - qualquer debate envolvendo o tema demandava um posicionamento pró ou contra a pornografia. Paasonen, Nikunen e Saarenmaa (2007) atribuem a então obrigatoriedade de escolher entre um dos lados à influência da “guerra dos sexos”, fenômeno típico dos anos 1970 e 1980 (especialmente vivenciado nos Estados Unidos). O movimento feminista<sup>32</sup> anti-pornografia também se destacou na década de 1980, associando, via de regra, a pornografia como algo degradante e como uma forma das muitas violências contra as mulheres. Na sequência, os debates “contra a anti-pornografia<sup>33</sup>” floresceram (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMAA, 2007, p. 17), marcados pelos argumentos da liberdade sexual e pelo incentivo à diversidade.

Certamente, da década de 1990 aos dias de hoje, os chamados *Porn Studies* desenvolveram-se e se consolidaram – embora os pesquisadores ainda chamem atenção para o baixo índice de estudos acadêmicos sobre pornografia. Foi também nesse momento que as discussões se afastaram, gradativamente, da lógica – ideológica – binária de “uma posição contra a outra”, passando a adotar argumentos capazes de fazer refletir sobre questões de gênero, mas também de questionar fantasias e desejos sexuais, ampliando o horizonte de olhares sobre o tema. Já nos anos 2000, os *Porn Studies* passaram por uma outra fase, concentrada em questões como gostos e estilos sexuais diversos, discussões de gênero, mas também, como lembra Williams (2004), em representações subculturais e contraculturais, temática

---

<sup>31</sup> Na introdução do livro *Porn Studies*, Linda Williams (2004) relata sua – instigante - experiência ao ministrar a primeira disciplina sobre pornografia para alunos de graduação, em 1994, na UC Irvine, California. Williams conta: “Eu defini a turma, desde o início, como um experimento que visava determinar se o estudo textual da imagem pornográfica em movimento tinha algum espaço no currículo universitário” (WILLIAMS, 2004, p.12-13). Tradução nossa: “*I defined the class, from the beginning as an experiment to determine whether the textual study of moving-image pornography had a place in the university curriculum*”. A autora-professora julga não ter se valido dos melhores métodos – ou ferramentas didáticas -, naquele momento, com aquele grupo de estudantes, mas o fato é que outras tantas turmas vieram e contribuíram para a consolidação da área.

<sup>32</sup> Aproveitamos para registrar que as questões de gênero, bem como todas as questões relacionadas ao movimento feminista, possuem uma íntima relação com a história da pornografia. Embora julguemos os estudos feministas de grande relevância, não temos o intuito de aprofundarmos, nesse trabalho, as discussões ali propostas e possíveis reflexões daí advindas - por não estarem contempladas em nossos objetivos de pesquisa atuais. Dessa forma, dada a associação entre temáticas, deixamos a sugestão de aprofundamento como possível desdobramento dessa pesquisa, a *posteriori*.

<sup>33</sup> Tradução nossa: “*anti-antiporn*”.

*queer*<sup>34</sup>, produções amadoras, pornografia lésbica e gay. E sim, alguma discussão sobre pornografia digital.

Entretanto, apenas muito recentemente, fica clara a necessidade, em âmbito mundial, de um estudo aprofundado sobre as relações entre pornografia *online* e as possíveis interações e performances ali experimentadas. Nesse sentido, Atwood e Smith (2014) afirmam não desejarem, para o desenvolvimento do campo,

simplesmente alcançar aquelas áreas nas quais os *porn studies* já estão bem consolidadas – como os *film* e *media studies* -, mas queremos também chegar até aquelas em que praticamente não existe publicação acadêmica consistente – como, por exemplo, negócios, marketing e interação humano/computador (ATWOOD; SMITH, 2014, p.3)<sup>35</sup>.

Apesar de discordarmos da separação estabelecida pelas autoras, entre *Media Studies* e “interações humano/computador” – já que tais interações fazem parte dos estudos da mídia e, conseqüentemente, do campo da Comunicação<sup>36</sup> -, entendemos

---

<sup>34</sup> Inicialmente, o termo *queer* foi utilizado como uma forma pejorativa para se referir aos homossexuais, em geral. Em seguida, um grupo de homossexuais passou a adotar o termo entre eles próprios, como uma espécie de resposta que buscava neutralizar o insulto e a ofensa, substituindo-os pelo orgulho e afirmação da opção sexual. A década de 1990 foi palco de uma proliferação de trabalhos acadêmicos sobre a teoria *queer*, tendo como principais expoentes, Judith Butler, Teresa Lauretis, Éve Sedwick, Paul B. Preciado, dentre outros. No Brasil, destacam-se os trabalhos de Guacira Lopes Louro, como referência no assunto. De uma forma um tanto breve, a teoria *queer* opõe-se a toda identidade associada ao pertencimento a um ou outro sexo, propondo uma multiplicidade de gêneros. Segundo Lopes Louro (2014), “quando se passa a dizer que não apenas o gênero, mas também o sexo é culturalmente construído, quando alguém sugere, como faz Judith Butler, que “talvez o sexo tenha sido, desde sempre, gênero, de maneira que a distinção sexo/gênero não é, na verdade, distinção alguma”, está se pondo em risco noções fortemente enraizadas na lógica e na existência de todos. Na medida em que se questiona a normatividade do gênero e da sexualidade se põe em xeque algo que pode ser visto como um dos “pilares” do modo como pensamos e vivemos. A lógica binária que define os sujeitos como macho ou fêmea também implica que os gêneros serão dois e que a sexualidade deve ser exercida com alguém de sexo/gênero oposto. A heteronormatividade que dá suporte a essa lógica, como todas as outras normas, se exercita de modo silencioso, invisível, disseminado. Se ousamos colocar esse binarismo “fundante” em questão, se ousamos pensar em multiplicidade de gêneros e sexualidades, então outras dimensões da constituição dos sujeitos, outras dimensões da vida podem também ser perturbadas, multiplicadas, complexificadas. Há, pois, um potencial político muito expressivo e intenso no debate em torno da normatividade de gênero e da sexualidade”. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2014/10/o-potencial-politico-da-teoria-queer/>. Acesso em: 15.jul.16.

<sup>35</sup> Tradução nossa: “*we do not simply want to reach those areas where porn studies are quite well established – for instance, in film and media studies – we also want to reach out to those where there is hardly any sustained publication of academic work – for instance, business, marketing, and human/computer interaction*”.

<sup>36</sup> No Brasil, por exemplo, já existem diversos grupos de pesquisa alocados em Programas de Pós-Graduação em Comunicação, assim como livros, eventos acadêmicos e estudiosos dedicados à pesquisa sobre “interações humano-computador”. Como ilustração, destacamos o Grupo de Pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade – GITS -, da Universidade Federal da Bahia – UFBA (ver <<http://www.gitsufba.net>>), sob a coordenação do Prof. Dr. José Carlos Ribeiro, além do Laboratório de Interação Mediada por Computador, da Universidade Federal do Rio Grande do Sul – UFRGS -, coordenado pelo Prof. Dr. Alex Primo e o Grupo de Pesquisa em Mídia, Discurso e Análise de Redes Sociais - MIDIARS, coordenado pela Profa. Dra. Raquel Recuero. Como autores da área, podemos mencionar o próprio Alex Primo, autor da obra *Interação mediada por computador* (2007) e organizador de *Interações em Rede* (2013) - além de diversos artigos sobre o tema, disponíveis em seu site <<http://alexprimo.com>> -, José Carlos Ribeiro, Raquel Recuero, dentre outros. Destacamos

que Atwood e Smith salientam uma lacuna importante, efetivamente constatada ao longo de nossa revisão bibliográfica – e para a qual nosso trabalho pretende contribuir.

Destacamos, como relevante evolução do campo, a abertura de uma linha de pesquisa dedicada aos *Porn Studies*, na *MAGIS International Film Studies Spring School of Gorizia*<sup>37</sup>, na Itália, – uma escola doutoral de âmbito internacional, promovida por um grupo de universidades europeias, responsável pela fomentação de diálogos e trocas entre os pesquisadores de pornografia. Os cursos acontecem anualmente, ministrados por relevantes autores dos *Porn Studies*, como Clarissa Smith, Feona Atwood e Susanna Paasonen, dentre outros. Também de fundamental importância e muito comemorado pelos pesquisadores – sem mencionar a grande repercussão na imprensa - foi o surgimento do periódico *Porn Studies*<sup>38</sup>, em 2014, publicado pela editora *Taylor & Francis*. Organizado por Clarissa Smith e Feona Atwood, o *journal* possui quatro edições no seu primeiro volume e uma edição no segundo volume, esse último lançado em 2015 - constituindo-se, pois, em uma referência essencial para os estudiosos.

A revisão de literatura sobre os *Porn Studies* nos permite afirmar que esse é um campo de pesquisa em ascensão, com uma vasta possibilidade de investigações e novos olhares. Entretanto, percebemos uma repetição de autores em livros organizados internacionalmente, bem como notamos uma carência de livros autorais, capazes de impulsionar reflexões mais aprofundadas sobre as diversas temáticas dos *Porn Studies*. Nacionalmente, consideramos existir uma demanda ainda maior, já que

---

também os três volumes dos livros resultantes das três edições do Simpósio em Tecnologias Digitais e Sociedade (SIMSOCIAL), evento realizado pelo GITS - mais especificamente a obra *Práticas Interacionais em Rede* (2014), organizado por José Carlos Ribeiro, Thais Miranda e Ana Terse Soares. O livro *Conversações em Rede – Comunicação Mediada pelo Computador e Redes Sociais na Internet* (2014), de autoria de Raquel Recuero, bem como seus artigos sobre o tema em questão também são referências importantes.

<sup>37</sup> A *MAGIS International Film Studies Spring School of Gorizia*, fundada em 2003, na Itália, é organizada pela Universidade de Udine, mas conta com a colaboração das seguintes instituições: *Universiteit van Amsterdam*, *Universitat Pompeu Fabra – Barcelona*, *Ruhr-Universität – Bochum*, *Goethe-Universität – Frankfurt am Main*, *GRAFICS (Groupe de Recherche sur l'Avènement et la Formation des Institutions Cinématographique et Scénique)*, *University of Malta*, *Université de Montréal*, *Concordia University – Montréal*, *Université du Québec à Montréal*, *Birkbeck –University of London*, *Stockholms Universitet*, *Université Sorbonne Nouvelle – Paris 3*, *Fachhochschule Potsdam*, *Universität Potsdam*, *Universität für angewandte Kunst – Wien*. Seu funcionamento é pautado em quatro linhas de estudo: (1) Cinema e Artes Visuais; (2) Post-Cinema; (3) Porn Studies e (4) Patrimônio Cinematográfico. Disponível em: <<http://www.filmforumfestival.it/infostudents/>>. Acesso em: 15.jul.16.

<sup>38</sup> Disponível em: <[http://www.tandfonline.com/loi/rprn20?open=1#vol\\_1](http://www.tandfonline.com/loi/rprn20?open=1#vol_1)>. Acesso em 16.jul.16

a maioria das consistentes discussões sobre o campo<sup>39</sup> encontram-se em artigos acadêmicos – o que, conseqüentemente, pela própria limitação de espaço que tal formato impõe, implica uma certa superficialidade acerca das questões abordadas.

### 1.3 Uma *time-line* da pornografia digital (pelos olhos de uma moldura midiática)

*“Nada jamais se aprofunda sem assumir riscos epistemológicos ou metodológicos. A covardia não deveria ser própria da atitude intelectual.”<sup>40</sup>*  
(Michel Maffesoli)

Das tantas possibilidades de olhares sobre os caminhos trilhados pela pornografia (e suas narrativas possíveis), até chegar ao que hoje entendemos como a pornografia *online* amadora, optamos – sempre tendo em vista o nosso compromisso com a Comunicação Social – por aquele que estabelece relações diretas entre o surgimento de um novo meio e a transformação da pornografia de então. Em seu livro *Carnal Resonance – Affect and Online Pornography*, Susanna Paasonen (2012a) esclarece que seu foco não está nos usos que os indivíduos fazem da pornografia acessada: “Pelo contrário, ele [o livro] contribui para o nosso conhecimento sobre o apelo visceral da pornografia, como algo inseparável do seu meio de produção e distribuição (PAASONEN, 2012a, p.19)”<sup>41</sup>. De fato, a obra de Paasonen (2012a) cumpre sua promessa, fazendo com que nosso caminho escolhido para contar a história da pornografia *online* amadora seja inspirado em suas ideias. Buscaremos, portanto, traçar uma breve cronologia da pornografia, através das lentes (ou molduras) dos pesquisadores da Cibercultura – mais especificamente, dos estudiosos das tecnologias digitais e suas interações, nosso lugar de fala.

Pensamos ser necessário o esclarecimento do que entendemos pelo conceito de pornografia – aparentemente um enorme desafio, dada a complexidade e polêmica envolvidas aí. Tentaremos nos poupar, entretanto, da vasta discussão política que o termo carrega, muito bem retratada no livro organizado por Lynn Hunt (1999a). As

<sup>39</sup> Destacamos como exceções, no cenário brasileiro, as valiosas contribuições – livros autorais e de reconhecimento no campo de estudos - de Abreu (2012), Díaz-Benítez (2010) e Leite Jr (2006).

<sup>40</sup> O trecho em destaque é apenas parte de uma crítica feita por Maffesoli (2014, p.27) sobre a necessidade de se ter coragem para assumir posições e posturas críticas, na atividade intelectual – e de correr riscos, adentrando-se em searas complexas, aprofundando pensamentos, ideias e conceitos, ou mesmo discordando deles. A visão crítica de Maffesoli nos acompanhou ao longo dessa tese, especialmente em momentos de discussões conceituais e metodológicas.

<sup>41</sup> Tradução e grifos nossos: “*Instead, it contributes to our knowledge on the visceral appeal of porn as inseparable from its media of productions and distribution*”.

ideias de Hunt (1999b), que assina a introdução da obra, gravitam em torno do argumento de que a pornografia deve ser entendida como qualquer representação que uma classe dominante evite, pacífica ou agressivamente, sutil ou ostensivamente, deixar em contato com grupos minoritários – e portanto, menos dominantes. Sem dúvidas, a abordagem da autora associa o conceito de pornografia às discussões de poder – dialogando com o pensamento foucaultiano acerca da sexualidade<sup>42</sup>. A reflexão impulsionada por Hunt (1999b), com a qual tantos outros pesquisadores<sup>43</sup> concordam e dão continuidade, de relevância fundamental para a compreensão da pornografia como uma construção (ou invenção) social, não será aprofundada aqui. Entendemos que - já que é necessário fazer escolhas -, no intuito de discutir as performances sociais e a pornografia digital amadora, as prioridades conceituais são de outra ordem.

Assim como Hunt (1999b), acreditamos que o termo pornografia não possui uma única definição. Nesse sentido, também concordando com Paveau (2014), pensamos que existem, efetivamente, discursos pornográficos – e não simplesmente uma dada pornografia. A autora argumenta que

descrever o discurso pornográfico é, portanto, de certa forma, como descrever as manifestações de fantasias, as mil e uma maneiras que os indivíduos possuem de colocarem-nas [as fantasias] em cena, integrando-as às suas experiências (PAVEAU, 2014, p. 29)<sup>44</sup>.

Hunt (1999b) e Paveau (2014) tendem a perceber as muitas pornografias como uma historicidade, como discursos socialmente construídos, embora em momentos diferentes. Dessa forma, de maneira mais objetiva, mas seguindo a lógica das mencionadas autoras - através do que chamamos aqui de uma *time-line* da pornografia digital -, diluiremos as possíveis definições das pornografias, à medida que a linha do tempo ganhe forma.

Em outras palavras, não existe apenas uma pornografia (singular), mas pornografias (plural) - diferentes tipos delas. Faz-se importante, assim, esclarecer o tipo de pornografia a que nos referimos nesse estudo – ou em qualquer outro que aborde a temática – bem como contextualizá-la, o que faremos adiante, ao longo do

---

<sup>42</sup> Para maiores aprofundamentos sobre o tema, ver a obra intitulada História da Sexualidade 2: O Uso dos Prazeres, de autoria de Michel Foucault (1998).

<sup>43</sup> No Brasil, um dos autores que se destaca nessa linha de pensamento proposta por Hunt (1999b) é Jorge Leite Júnior. Para tanto, ver, dentre outros trabalhos, Leite Jr (2006; 2009; 2012).

<sup>44</sup> Tradução e grifos nossos: “*Décrire le discours pornographique, c'est donc, d'une certaine manière, décrire les manifestations du fantasme, les milles et une manières qu'ont les humains de le mettre en scène, de l'intégrer à leur expérience*”.

terceiro capítulo. A tendência observada, pelos autores por nós estudados, é de uma adoção das pornografias produzidas nos Estados Unidos – comercial e heterossexual, em sua maioria - como uma espécie de pornografia padrão. Seu uso é, em geral, associado a um catalisador do sexo entre casais, um *teaser*, uma maneira a mais de “apimentar” fantasias sexuais – quase um uso “familiar”. Por outro lado, como se já não fosse suficiente a complexidade que o próprio conceito de pornografia envolve, as demais formas de representações sexuais ganham o estigma de “bizarras”, ou “diferentes” – e, claro, de “má pornografia”.

Assim, a pornografia hetero-*mainstream*-americana passa a compor a categoria daquilo que é aceitável, ou até mesmo considerada “boa”<sup>45</sup> para a experiência sexual do casal, confundindo-se, inclusive, com a própria categorização do que pode ser entendido como elemento integrante do ato sexual. E por sentirmos um enorme incômodo diante de tal abordagem (não apenas, mas principalmente pelos tantos olhares que se excluem a partir dela), consideramos necessária a apresentação de definições de termos associados à nossa discussão – como “erótico” e “obsceno”. Tais esclarecimentos se fazem relevantes, tendo em vista a suscetibilidade e recorrente confusão entre os termos mencionados – muito embora, a própria distinção entre pornografia e erotismo já esteja carregada de classificações valorativas com as quais tendemos a discordar – conforme explicaremos mais adiante.

Encontramos, então, na obra de Paasonen, Nikunen e Saaranenmaa (2007), os argumentos que dialogam fortemente com a nossa visão acerca da absoluta necessidade de contextualização da pornografia investigada. Para além, as autoras são firmes na defesa da clara caracterização<sup>46</sup> das pornografias:

Tudo isso leva à necessidade de definição da pornografia discutida – se ela é hetero, gay, bi ou trans, localmente produzida ou importada, *soft-core*, educativa ou uma das que envolve variações de *gender-fuck* (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMAA, 2007, p.14)<sup>47</sup>.

Da mesma forma, as investigadoras acreditam que, à medida que as diferentes pornografias se apresentam, é possível notar estéticas completamente dissonantes

---

<sup>45</sup> Uma observação merece destaque, nesse momento: ao pretendermos discutir a pornografia digital amadora e performances, não pretendemos julgar, sob a lente da moral, suas implicações sociais ou os atos em si. Dessa forma, não nos posicionaremos contra ou a favor do fenômeno aqui estudado, por considerarmos tais opiniões desnecessárias para a compreensão da nossa tese, conforme explicado anteriormente.

<sup>46</sup> Mais à frente, discutiremos nossa posição sobre a classificação da pornografia digital em categorias rígidas e formais.

<sup>47</sup> Tradução nossa: “*All this leads to the necessity of defining the pornography discussed – whether this be straight, gay, bi or trans, locally produced or imported, soft-core, educational or one involving variations of gender-fuck*”.

(PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007), por vezes até destoantes, sem falar de um entendimento do que pode ou não ser classificado como da ordem da indecência.

Para embasar suas ideias, as pesquisadoras apresentam exemplos de conteúdos que não são efetivamente pornográficos, mas que são tratados como tal, tendo em vista o contexto sociocultural em que estão inseridos. Um dos exemplos mencionados diz respeito ao cenário indiano, em que a censura dos meios de comunicação e as representações sexuais são assuntos que se encontram em constante debate, no que diz respeito à regulação do Estado (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007). Nesse caso, as autoras constataam que o termo “pornografia” não é utilizado, ali, para tratar de materiais com conteúdo sexualmente explícito, produzidos no intuito de despertar a excitação sexual - como acontece nos Estados Unidos, na maioria dos países da Europa, América do Sul, dentre outros lugares. Na Índia, justamente por conta dos seus aspectos religiosos e culturais, tais debates se valem do termo “pornografia” para indicar materiais que possuam apenas alguma conotação sexual indireta – como trilhas sonoras de filmes, anúncios publicitários ou simples fotos de mulheres (vestidas) em capas de revistas (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007).

Por fim, a principal questão a ser considerada é a de que os estudos sobre pornografia não podem ignorar as particularidades dos seus respectivos cenários, sob o risco de generalizar aspectos importantes para a compreensão de suas performances sociais, interações ali vivenciadas, repercussões, dentre outras questões. Nas palavras das autoras, com as quais nos identificamos fortemente:

Esse livro nem celebra nem lamenta o *status* de mudança da pornografia. Em contraste com publicações de títulos similares, *Pornification* posiciona-se contra qualquer generalização simplista que diga respeito à pornografia e ao seu *status* no cenário contemporâneo, ao tempo em que insiste na necessária contextualização (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007, p.15).<sup>48</sup>

Vale reiterar que o acesso aos diversos tipos de pornografias, sejam elas de qualquer ordem, está mais fácil do que em qualquer outro momento histórico – e tal fato se deve ao advento da Internet, conforme argumentado anteriormente. Como

---

<sup>48</sup> Tradução nossa: “*This volume neither celebrates nor laments the changing status of pornography. In contrast to the publications of a similar title, Pornification argues against any simplified generalizations concerning pornography and its status in the contemporary mediascape while insisting on the necessity contextualization*”.

ilustração emblemática, em 2009, o pesquisador Simon Louis Lajeunesse<sup>49</sup> investigava as maneiras pelas quais a pornografia comercial afetava a sexualidade masculina, bem como a percepção desses homens-usuários em relação às mulheres. Para tanto, Lajeunesse precisaria – de acordo com seus objetivos e métodos de pesquisa - comparar grupos distintos de homens que acessavam pornografia (usuários) e aqueles que não a acessavam (não-usuários).

A pesquisa tornou-se conhecida entre os estudiosos – bem como um tanto noticiada -, pela necessidade de mudança no perfil do grupo amostral escolhido *a priori* (pré-teste). Lajeunesse não conseguiu localizar homens solteiros, na faixa etária escolhida – em torno dos vinte anos -, que não possuísem o hábito de acessar pornografia. Ou seja, todo o universo diagnosticado pelo pesquisador acessava pornografia na Internet. Nesse caso, a popularidade da pornografia digital inviabilizou os objetivos iniciais dos seus estudos, reforçando a forte presença do fenômeno entre os jovens daquele contexto específico. O famoso caso de Lajeunesse funciona apenas como um bom exemplo do *boom* da pornografia *online* – sem perder de vista, sempre, que sua pesquisa poderia funcionar em outro país, com o mesmo perfil de público-alvo escolhido, reforçando, assim, a necessidade de contextualização das investigações em torno das pornografias.

Em tempo, destacamos, aqui, o nosso (consciente) uso de adjetivos – subjetivos – para caracterizar aspectos referentes à mensuração ou intensidade da presença da pornografia, em diferentes momentos. De fato, dizer que o acesso à pornografia cresceu “muito” ou “pouco”, por exemplo, pode não parecer o caminho adequado, científica e academicamente. Entretanto, reproduzimos algumas dessas afirmações subjetivas – com as quais concordamos - de autores reconhecidos da área - nos quais nos respaldamos -, devido a uma falta de dados numéricos e confiáveis sobre o tema. Acreditamos que tal problemática se encontre dentre aquelas que requerem aprofundamento pelos pesquisadores dos *Porn Studies*, vislumbrando, desde já, uma demanda por mapeamentos acerca do cenário da pornografia *online* – numericamente falando. Nesse sentido, Leite Jr (2012) reitera a dificuldade de se apontar, com precisão, dados que envolvam a indústria da pornografia. Particularmente, sobre a rentabilidade do mercado pornográfico, o autor questiona:

---

<sup>49</sup> Disponível em: <<http://www.sciencedaily.com/releases/2009/12/091201111202.htm>>. Acesso em: 12.jul.2016

Quanto rende a pornografia? Para essa questão ser respondida com o mínimo de confiabilidade, deve-se esclarecer antes de tudo o que se entende por pornografia e quais produtos serão contabilizados nessa classificação. Filmes, revistas, livros, músicas, esculturas, objetos utilitários, roupas, programas de TV (aberta, a cabo ou *pay-per-view*), empresas de *disk-sexo*, sítios da internet, salas de bate-papo, tudo isso é levado em conta quando se pretende falar pelo mercado pornô? Ou apenas alguns desses produtos? (LEITE JR, 2012, p. 105)

A inquietude de Leite Jr (2012) nos foi fundamental para evitarmos, intencionalmente, apresentar dados - a esse respeito - ao longo do nosso trabalho. Para além da imprecisão conceitual do que pode ser considerado como material pornográfico, é necessário levarmos em conta que a própria indústria em questão se apresenta velada através de expressões como “indústria do entretenimento”, “mercado adulto”, “mercado erótico” etc. (LEITE JR, 2012, p.106). Em outras palavras, para garantir a confiabilidade dos dados, seria importante, *a priori*, uma espécie de adoção de uma classificação/definição única (por parte dos autores) sobre o que pode ser considerado como parte integrante da indústria pornográfica, inclusive por parte dela própria. Da mesma forma, as fontes<sup>50</sup> encontradas não explicitam, com clareza, as regiões ou países pesquisados, o que dificulta estabelecermos comparações e/ou determinados padrões e referências.

Por fim, aproveitamos a problematização proposta por Leite Jr (2012), para adentrarmos uma reflexão que julgamos essencial: “(...) quando se fala de pornografia, de que está se falando exatamente? Acredito que essa palavra e o mercado a ela associado se alimentem exatamente dessa indefinição” (LEITE JR, 2012, p. 109). Na tentativa, portanto, de responder ao questionamento proposto pelo autor - sobre o que estamos falando, afinal de contas? -, recorreremos à necessária diferenciação entre termos que julgamos importantes para o contexto – pornografia, obsceno e erotismo.

### **1.3.1 Das mesmas obscenidades: Erotismo *Online*, Pornografia Digital**

Se há um consenso entre os estudiosos dos *Porn Studies* e áreas afins, esse versa sobre a complexidade<sup>51</sup> em torno dos conceitos de erotismo<sup>52</sup> e pornografia. As

---

<sup>50</sup> Para maiores detalhes sobre a imprecisão dos dados sobre a indústria pornográfica, ver Leite Jr (2012).

<sup>51</sup> Importante registrar, ainda sobre a complexidade do termo pornografia, em particular, que Attwood e Smith (2014a), organizadoras do *Journal Porn Studies* e responsáveis pelo texto-editorial do periódico, afirmam que, dentre os seus objetivos principais está o de “desenvolver uma definição de base ampla

reflexões em torno dessa discussão não são recentes, nem típicas do campo da Comunicação – quiçá dos estudos sobre tecnologias digitais. Portanto, sabemos quão grande é o desafio de trazer tal embate para o cenário da pornografia *online* amadora, no presente estudo. Dessa forma, achamos por bem ressaltar, logo de início, que, assim como Coopersmith (1998) e Leite Jr (2006; 2009b; 2012), nós também discordamos – ideologicamente - da diferenciação que ora propomos a estabelecer. Mas a faremos, ainda assim, dado o contexto em que esse trabalho se insere - no qual o esclarecimento acerca dos termos associados à temática principal se faz essencial. E, exatamente pelo mesmo motivo, a nossa discordância também há de ser explicada.

Não desejamos parecer alienados, nem muito menos indiferentes à discussão sociopolítica de poder e controle que permeia a história da pornografia – e sua relação com o erotismo. Contudo, tendo em vista o foco da nossa pesquisa, optamos por uma breve e objetiva passagem por essa tensão conceitual. Para além, temos convicção de que o cerne da discussão teórica do binômio pornografia-erotismo não se esgotaria aqui, ainda que assim o desejássemos. Pelas razões mencionadas, desde já explicitamos que o nosso olhar não privilegiará<sup>53</sup> nenhum dos dois termos a serem apresentados – e com isso não nos julgamos neutros ou apolíticos.

Acreditamos, sim, pelo contrário, – e esse será nosso posicionamento ao longo do trabalho -, que os conceitos mencionados dizem respeito às mesmas questões, sendo, por nós, entendidos – e tratados, de agora em diante – como sinônimos. Em outras palavras, a partir de então, ao nos referirmos a uma dada obra como pornográfica ou erótica, estaremos, pois, tratando de representações de caráter sexual, explícitas ou não, produzidas por profissionais ou amadores, artistas conhecidos - reconhecidos por quem os legitima - ou desconhecidos anônimos, para fins de consumo de massa ou em pequena escala, com perfil de consumidores/usuários/audiência de diferentes níveis socioeconômicos, que visem o

---

sobre o que constitui a pornografia” (ATTWOOD; SMITH, 2014a, p.5). Tradução nossa: “(...) *to develop a broad-based definition of what constitutes pornography*”.

<sup>52</sup> A discussão do termo erotismo, por si só, renderia um outro trabalho acadêmico. Nesse sentido, para maiores aprofundamentos acerca do termo, ver, por exemplo, Abreu (2012), Bataille (1987), Freire (2000), Leite Jr (2006; 2009a; 2009b; 2012), Nicolic (2003) – além de Maffesoli (2014), para uma reflexão ampliada sobre aquilo que ele chama de “erótica social” (MAFFESOLI, 2014, p. 106).

<sup>53</sup> Não podemos esquecer, entretanto, que esse trabalho versa sobre pornografia *online* amadora – e embora entendamos, atualmente, os termos em questão como formas diferentes de nos referirmos ao mesmo tipo de representação sexual, o termo pornografia será mais utilizado. É sabido que, ao definirmos um enfoque específico em uma pesquisa, escolhemos também uma série de questões subsequentes – como, por exemplo, uma revisão de literatura própria da pornografia, que, por sua vez, não é a mesma revisão de literatura do erotismo.

lucro ou não – e que provoquem/despertem a excitação do outro e/ou dos próprios *performers* envolvidos, bem como outras sensações intensas e/ou viscerais. Para Leite Jr (2012), por sua vez, a pornografia é percebida como

todo tipo de produção escrita, musical, plástica ou audiovisual que seja voltada para um mercado próprio e que tenha como principal objetivo a obtenção do lucro econômico através da excitação de seu público consumidor (LEITE JR, 2012, p.101).

O autor concentra sua argumentação na questão financeira obtida através da pornografia-negócio – praticamente o único aspecto de sua definição, aqui resumida, da qual discordamos, tendo em vista levarmos em conta uma conjunção de fatores tipicamente contemporâneos: a existência de *sites* pornográficos amadores efetivamente gratuitos, o fenômeno da exibição de si (BARNES, 2005; DONATH; BOYD, 2004; SIBILIA, 2008), a prática de trocas de imagens de sexo explícito entre grupos de amigos/amigas (por diversão, não por dinheiro) e a existência de *sites* pornográficos que visam alguma causa específica – como a socioambiental<sup>54</sup>, por exemplo. Assim, parcialmente influenciados por Leite Jr (2012), entendemos - e é sobre isso que discorreremos a seguir – que a separação entre os termos pornografia e erotismo, quando utilizada para classificar/caracterizar as tantas manifestações sexuais, traduzidas em fotografias, livros, pinturas, filmes, objetos, revistas, vídeos, *sites*, dentre outras possibilidades, esbarra na esfera da disputa de classes, de poder e, por fim, no âmago da manutenção de um *status-quo* – aquele da desigualdade.

De acordo com McElroy (1996, p.51), a pornografia, particularmente, pode ser entendida como “a representação artística explícita de homens e/ou mulheres como seres sexuais”<sup>55</sup>. A autora parece buscar uma visão imparcial sobre a pornografia, especialmente ao trazer, para o conceito em questão, a ideia de “seres sexuais” - com a qual tendemos a nos identificar. Nesse caso, em particular, conforme argumentaremos mais adiante, discordamos dos pré-requisitos do “ser explícito” e do “ser artístico” para categorização de uma determinada representação sexual como

---

<sup>54</sup> Destacamos, como ilustração, o *site Fuck Forforest*, que ganhou reconhecimento mundial por se apresentar como “organização ecológica não-lucrativa, registrada como organização nr: 888167412. FFF não paga impostos e sempre precisa prestar contas de como seu dinheiro é utilizado. Quando você doa dinheiro para o FFF, esta é uma doação para proteger a natureza ameaçada. A parte sexual é nossa forma de nos mantermos inspirados – e porque a achamos naturalmente excitante”. Tradução nossa: “*FFF is a registered non-profit ecological organization with organization nr: 888167412. FFF does not pay tax and always need to show what the collected money is used for. When you donate money to FFF - this is a donation for protection of threatened nature. The sex part is our way to stay inspired - and because we find it naturally exciting*”. Disponível em: <<http://www.fuckforforest.com/en/projects.html>>. Acesso em: 10.jul.2016.

<sup>55</sup> Tradução nossa: “*the explicit artistic depiction of men and/or women as sexual beings*”.

pornográfica. Hunt (1999b, p.10) defende, nesse sentido, que a necessidade – ocidental - de classificar a pornografia como artística é datada, possuindo objetivos – velados - de controle. Pensamos, assim como Hunt (1999b), que a demanda por avaliarmos uma dada obra – pornográfica - como artística pressupõe aprovação e julgamento de quem as legitima como tais. Além disso, imagens e vídeos pornográficos amadores, disponíveis na Internet – em *sites* específicos ou fora deles -, nem sempre se adequam a critérios pré-estabelecidos como arte<sup>56</sup>.

Sobre o preconceito enraizado nos critérios utilizados para sustentar uma suposta diferenciação entre erotismo e pornografia, Freire (2000) argumenta, criticamente:

A arraigada distinção entre duas ordens de prazer – aquele obtido *passivamente, ocasional, infantil, fruto de ocorrências fisiológicas* e um prazer de segunda ordem, *laboriosa e ativamente adquirido, de natureza intelectual e imaginativa* – serve de lastro para análises que ambicionam isolar o pornográfico de seu parente mais nobre, o erótico, perímetro do respeitável ou aceitável, no tocante à representação da sexualidade dentro da cultura ocidental moderna (FREIRE, 2000, p.69).

A crítica de Freire (2000), na qual nos inspiramos – juntamente aos olhares de Coopersmith (1998) e Leite Jr (2009b; 2006; 2012) -, ainda assume uma certa separação entre erotismo e pornografia, já que o autor afirma ser o erótico “um parente” (FREIRE, 2000, p.69) da pornografia. O autor sustenta um olhar crítico-reflexivo – com o qual nos identificamos - sobre o surgimento da pornografia e das distinções estabelecidas entre os termos em questão, com postura firme e, por vezes, irônica<sup>57</sup>. Fica claro que Freire (2000) não enxerga os conceitos como antagônicos, embora ainda os veja com alguma separação possível – diferentemente de nós, nesse ponto. Um “parente” – remetendo à expressão usada pelo autor -, por mais próximo que seja, constitui-se em uma outra existência.

Assim, ancorados pelo trabalho de Freire (2000), mas concordando apenas parcialmente com seu olhar sobre tais nomenclaturas, analisamos as existências

---

<sup>56</sup> Sobre essa reflexão, sugerimos o texto de Freire (2000). Ressaltamos, também, que não é de nosso interesse, por conta do foco adotado em nosso trabalho, adentrar questões como conceitos de “arte” e a discussão sobre “gosto”, apesar de reconhecermos sua relevância para diversas áreas – inclusive os *Porn Studies*. Desde já, achamos por bem destacar dois trechos de autoria de Freire (2000): “(...) é impossível escapar da tautologia de que a disposição do elementos e dos significados sexuais na *cena pornográfica* obedece a convenções ligadas à interpretação que uma sociedade faz do *pornográfico*. Essas convenções abrangem, entre outros aspectos, o uso de palavras, poses ou enquadramentos publicamente execrados em uma determinada conjuntura social” (FREIRE, 2000, p. 67) e “(...) situando-se além dos limites do *respeitável* e do *bom gosto*, a pornografia consegue atrair, em doses fartas, os preconceitos que em geral rondam a assim discriminada *cultura de massa* – preconceitos manifestos em termos morais, estéticos e pseudocientíficos” (FREIRE, 2000, p. 67).

<sup>57</sup> Vide os termos com grifo em itálico, feitos pelo próprio autor, no trecho citado.

erótica e pornográfica como uma única existência - uma mesma existência de representação sexual, um tanto mais despida de preconceitos. Arriscaríamos afirmar que há uma espécie de movimento entre tais existências - de aproximação e afastamento, variando de acordo com os respectivos contextos históricos. Um movimento que – como podemos constatar na linha do tempo da pornografia, apresentada mais à frente, nesse trabalho -, à medida que novos meios surgem, aproxima as existências em questão, fundindo-as numa só.

Junto a isso, nosso posicionamento pauta-se nas observações das práticas erótico-pornográficas propiciadas pelo constante avanço tecnológico – e, portanto, nosso olhar é influenciado pelas representações disponíveis hoje, em formatos outrora desconhecidos. Importante ressaltar, portanto, que o trabalho de Freire (2000) reflete um cenário em que a pornografia digital amadora ainda estava em seu momento embrionário. A quantidade, a facilidade de acesso e a diversidade de *sites* pornográficos existentes hoje (dezesseis anos mais tarde, portanto), suas particularidades e sofisticções - inclusive a possibilidade de interação em tempo real, entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores -, consistiam em questões muito recentes, por vezes inexistentes, na década de 1990.

Tal contextualização se faz necessária porque, para além da (pouca) quantidade e categorias de pornografias então existentes, a funcionalidade dos *sites* e dos suportes de então dificultavam, a nosso ver, pensar a pornografia como um conceito colado ao erotismo. Expliquemos nosso ponto de vista, então - mais uma vez, provocados pelas palavras de Freire (2000), ao discorrer sobre a etimologia dos termos em debate:

A sempre lembrada etimologia da palavra pornografia (...) põe em relevo sua natureza comercial, referindo-se a escritos *de* ou *sobre* prostitutas e seus clientes. O erotismo, porém, não carrega em sua franja etimológica nenhuma dessas conotações: suas raízes etimológicas estão todas vinculadas ao amor. O erótico, da maneira como ele é tradicionalmente concebido, trata do sexo no contexto mais amplo e intrincado do envolvimento emocional e sentimental entre os seres humanos, enquanto da pornografia diz-se que ela desumaniza e avilta o sexo, apartando-o do amor, tratando as pessoas como órgãos sexuais despersonalizados. A pornografia traz a experiência íntima e privada do sexo para a esfera impessoal e pública do mercado, visando o lucro. A arte erótica, com sua alegada falta de preocupação com a comercialização e com o dinheiro, pretende transcender o mercado. A pornografia se localiza, em regra, no âmbito da produção anônima e do consumo indiscriminado (...) (FREIRE, 2000, p.74-75).

As considerações acima refletem, por sua vez, olhares de outros pensadores<sup>58</sup>, citados ao longo do texto. O que Freire (2000) bem resume, no fragmento acima, trata-se da principal diferenciação trazida por autores<sup>59</sup> que discutem a questão. De um lado, encontram-se as obras eróticas, aquelas tradicionalmente associadas ao sexo como amor romântico, descendentes etimológicas da representação angelical de Eros – na mitologia grega, o Deus Cupido, claramente conectado com o amor (CUNHA, 2010). De outro lado, historicamente, estão as obras pornográficas, advindas da escrita das prostitutas e do aspecto comercial que as envolve – portanto, relacionadas ao ato sexual como um negócio, desprovido de emoção e de envolvimento afetivo.

Assim, se ao erotismo coube o entrelaçar dos corpos com a aura do sexo com outros propósitos, para além do prazer carnal, então esse foi o conceito eleito, pelas instituições de poder, como a representação sexual velada, insinuante – logo, aquela que faz pensar, que pode gerar dúvidas, aquela que faz rodeios, que é “aceitável”, “maior”, “possível”, “melhor”, “intelectual”, “artística”, “esteticamente de bom gosto”, “limpa”, “saudável”, “suave”. Por sua vez, coube à pornografia o lugar do sexo carnal, do sexo pelo sexo, da representação explícita e “exagerada” do ato sexual, da “hiper-exposição” das genitálias, do sexo “patológico”, “violento”, “popular”, – e portanto da “grosseria”, da “vulgaridade”, da “sujeira”, dentre outras adjetivações, que, no final das contas, tratam-se apenas de subjetivações (LEITE JR, 2006).

O que ora problematizamos, diante disso, ao discordarmos de tais classificações estabelecidas na sociedade ocidental, não se trata, efetivamente, da discussão do que pode/deve (ou não) ser entendido como “bom” ou “ruim” para um determinado indivíduo – quando da ordem do consumo (ou de qualquer aspecto) das representações sexuais. Tal discussão já nos parece suficientemente aprofundada por diversos autores citados ao longo desse trabalho<sup>60</sup>. O que buscamos aqui, entretanto, é defender que a pornografia *online*, como hoje se apresenta, impossibilita a separação entre os termos originalmente polarizados – erótico e pornográfico, erotismo e pornografia. Nesse sentido, Leite Jr (2009b) afirma que:

---

<sup>58</sup> Para conhecimento dos trabalhos citados pelo autor, no texto em questão, ver referências em Freire (2000).

<sup>59</sup> Ver, por exemplo, Bataille (1987), Hunt (1999a; 1999b), Kendrick (1996), Leite Jr (2006; 2009b; 2012).

<sup>60</sup> Sentimo-nos, entretanto, na obrigação de esclarecer que nosso posicionamento pessoal, nesse sentido, é de que as pornografias, como representações de caráter sexual, não podem/devem ser julgadas como “boas” ou “más”.

Como com qualquer nova mídia, a Internet atrai e agrupa reflexões e manifestações de arte, ciência, religião e, claro, sexo. Creio que o mais importante da Internet, neste assunto, não é o medo preconceituoso da proliferação da “pornografia” ou a elitista esperança da criação de uma pura “arte erótica”, mas justamente o borramento destas fronteiras ideológicas, no qual o erotismo mais refinado encontra-se indissociável das imagens e palavras mais explícitas e ditas “grosseiras”. Isso é o que de realmente novo a Internet pode trazer. O resto é continuação de “lutas simbólicas”, na definição do sociólogo Pierre Bourdieu, para a legitimação dos valores estéticos associados à sexualidade de quem julga – e à deslegitimação dos valores de quem é julgado (LEITE JR, 2009b, p.4).

Uma pesquisa recente, desenvolvida ao longo de dois anos, por Silva e Jayme (2015), realizada com mulheres que praticam aquilo que as *performers* e os pesquisadores referem-se como “*strip-tease virtual*” (SILVA; JAYME, 2015, p.311), demonstra, ao longo dos depoimentos coletados, que os conceitos de erotismo e pornografia também podem ser utilizados de acordo com os interesses e conveniências do próprio negócio e das pessoas ali envolvidas. Em outras palavras, em busca de uma melhor forma de divulgar e vender as mesmas práticas – pagas, nesse caso -, as *performers* valem-se de termos variados e diferentes, como pode ser explicado a seguir:

No caso das *web strippers*, o uso dos termos erotismo e pornografia se fazem presentes de maneira articulada, estratégica, pois elas os usam dependendo de como representam suas experiências no mercado do sexo e em razão da forma como gostam de ser percebidas e reconhecidas em relação ao seu trabalho. Se algumas afirmam que realizam sexo virtual, podendo comparar sua prática à de uma atriz de filme pornô, outras deixam claro que seu ofício é filiado ao erótico e nada tem a ver com pornografia, o que nos leva a considerar que esse é um universo que pode ser representado de diferentes formas, a partir de diversos termos e que, talvez mais importante, muitas vezes as mesmas mulheres podem dar significados ambivalentes ao seu trabalho. (SILVA; JAYME, 2015, p. 315)

Para reiterarmos a fusão dos conceitos, tomemos, a título de exemplo, a prática do *sexting*, comum entre a juventude conectada contemporânea, de níveis socioeconômicos diversos e de diferentes países<sup>61</sup>. O termo *sexting*, que se tornou popular nos Estados Unidos, em 2008, “refere-se à criação e ao compartilhamento de imagens sexuais pessoais ou mensagens de texto, via telefones móveis ou aplicativos, incluindo *Facebook*, *Snapchat* e *e-mail*” (HASINOFF, 2015, p.1)<sup>62</sup>. O que percebemos, a partir da popularização dos dispositivos móveis - principalmente dos *smartphones* -, é uma frequente troca de imagens (fotografias e/ou vídeos), entre

<sup>61</sup> Ver, por exemplo, o relatório de pesquisa sobre *sexting*, desenvolvido na Austrália, pela *University of New South Wales*. (ALBURY; CRAWFORD; BYRON; MATHEWS, 2013).

<sup>62</sup> Tradução nossa: “*The term sexting refers to the creation and sharing of personal sexual images or text messages, via mobile phones or text applications, including Facebook, Snapchat and email*”.

grupos de amigos/amigas, parceiros/parceiras e namorados/namoradas - portanto, pessoas que se conhecem e que possuem laços afetivos - e que não visam o lucro, mas, dentre outras motivações<sup>63</sup>, buscam o aspecto lúdico e o prazer dos jogos sexuais – nesse caso específico. Tratam-se de jovens que praticam o *selfie*, a já conhecida prática do compartilhamento do auto-retrato, para fins sexuais e de exibição de si. Um entretenimento – sexual - de uma parcela da juventude que quer ser vista.

Se analisarmos, rapidamente, a prática do *sexting*, com a antiga lente da separação entre erótico e pornográfico, como poderíamos classificá-la, então? O conceito de erotismo pressupunha algo que insinua, o sexo nas entrelinhas - como já mencionamos anteriormente. Já ao conceito de pornografia restavam as representações explícitas de sexo - ao mesmo tempo consideradas sujas, anônimas, proibidas, indelicadas, associadas ao prazer como forma de obtenção de lucro. Parece-nos que o *sexting*, essas imagens – consentidas, pautadas em confiança e cumplicidade - de *closes* de genitálias, de masturbações, de atos sexuais em si ou ainda das cenas de nudez, que emergem, subitamente, nos dispositivos móveis de grupos de amigos e amigas - enviados por eles/elas e para eles/elas, ou ainda de indivíduo para indivíduo - não se enquadram nos conceitos até então consolidados como erotismo e pornografia.

Acreditamos, sim, que aspectos como a forma escolhida por quem envia uma mensagem pedindo um “*nude*”<sup>64</sup>, o jogo aí presente, seu aspecto lúdico, o tempo de resposta, o tipo de imagem enviada, o compartilhamento com um suposto destinatário – afetivo -, dentre outras questões, envolvam algo da suposta ordem do erótico. Por sua vez, o produto final, as imagens de genitálias em destaque, os vídeos de sexo explícito, exibidos e enviados por quem os produz, se encaixariam mais na categoria historicamente considerada como pornográfica. Talvez os defensores do *status-quo* argumentariam – ou argumentarão - existir o *sexting*-erótico e o *sexting*-pornográfico, tipos diferentes de *sexting*, portanto. O saudável e o doentio, o benéfico e o maléfico. Já adiantamos, pelas razões que acima demonstramos, que a prática em si envolve um processo completo, não cabendo, portanto, uma análise superficial apenas das

---

<sup>63</sup> Sabemos que outras motivações tais quais o sentimento de pertencimento, a pressão social, a necessidade de aceitação e outros elementos próprios do estágio de amadurecimento e faixa etária – juvenil - estão aí envolvidos.

<sup>64</sup> “Manda *nude*” é o nome de um dos jogos sexuais da juventude conectada contemporânea, agora mediados por celulares – e seus aplicativos como *Whatsapp*, por exemplo. Trata-se de um modismo (e uma forma de *sexting*) em que os meninos e as meninas pedem, uns aos outros, de maneira criativa, que lhes mandem “*nudes*” – em outras palavras, que mandem imagens deles/delas próprios, sem roupa.

imagens finais trocadas/enviadas. É essa mistura, em uma mesma prática, em um mesmo suporte, viabilizada pela Internet, que percebemos como capaz de fundir o erótico ao pornográfico.

Nesse sentido, destacamos o *site Beautiful Agony: Facettes de La Petite Morte*<sup>65</sup>. Fundado em 2003, a proposta dos seus idealizadores era, inicialmente, a de reunir vídeos de amigos, em que fossem compartilhadas cenas dos seus orgasmos. O aspecto principal do *site*, entretanto, consiste no fato dos vídeos mostrarem as pessoas apenas dos ombros para cima, sem exhibir genitálias, com foco apenas nas expressões faciais. Os acessos ao *site* cresceram muito desde então, conforme relato dos seus desenvolvedores. Assim, o que se tratava apenas de um experimento, transformou-se em algo maior – um *site* pago, com acessos de toda parte do mundo. Dessa forma, o projeto passou a receber vídeos de cenas cotidianas de indivíduos que desejam compartilhar a “agonia” dos seus orgasmos. Trata-se, a nosso ver, de mais um exemplo de prática que retrata bem a fusão entre pornografia e erotismo.

Por fim, concordamos com Joron (2014) e sua reflexão a seguir:

Como indicava Simone de Beauvoir, a propósito desses jogos proibidos, às vezes compartilhados por arte e prostituição, existe também uma pornografia de bom gosto, aquela que normalmente associamos ao erotismo, que enche os olhos, sem, contudo, prejudicar a boa postura moral dos que a elevam à condição de gênero artístico: “o ‘nu é casto’, afirmam os senhores que, sob o nome ‘de nu artístico’, colecionam fotos *obscenas*”. Esses tempos ficaram para trás – não que não existam mais senhores com tais ardores –, mas porque todos nós consumimos e produzimos situações pornográficas, ou julgadas como tal, que contribuem, do seu modo, para o andamento da nossa vida cotidiana (JORON, 2014, p.14, grifo nosso).

O termo *obsceno* - mencionado no trecho acima -, constantemente presente na discussão acerca da pornografia digital, parece menos conflitante quanto à sua definição. Recorremos a Abreu (1996), para adentrarmos o esclarecimento do termo. Como produção pornográfica, o autor compreende “(...) textos e imagens que expressam ou sugerem assuntos *obscenos*, capazes de motivar ou explorar o lado sexual do indivíduo” (ABREU, 1996, p.15, grifo nosso). Tanto Simone de Beauvoir, mencionada no texto de Joron (2014), quanto Abreu (1996) – dentre outros –, valem-se dessa nomenclatura para classificar os materiais considerados pornográficos.

Em sua origem etimológica, o termo obsceno advém de uma composição do prefixo *ob* - proveniente do latim -, que costuma ser usado, dentre outras opções, para indicar algo que está fora de lugar, ou contra alguma coisa (CUNHA, 2010), e do

---

<sup>65</sup> Disponível em: <<http://www.beautifulagony.com/>> Acesso em: 10.jul.16.

sufixo *sceno*. Esse último, de origem grega (*skene*) e também do latim, *scena*, refere-se a tudo que é representado em um palco - em português, cena. Dessa forma, o termo *obsceno* é usado como uma categorização das produções ou manifestações que estão fora de cena, ou que deveriam estar fora da cena – sexual – dos indivíduos (WILLIAMS, 2004). O termo em debate, ao ser associado ao conceito de pornografia, pressupõe, portanto, um julgamento prévio, uma relação pré-concebida: aquilo que é da ordem do pornográfico é também da ordem do obsceno – e, assim, está fora de lugar. A pornografia, seguindo a lógica dos autores que se valem desse termo para se referir às diversas formas de representação sexual, está, portanto, sempre fora de lugar. Ou seja, a pornografia deveria estar fora da cena. Ou ainda: a existência da pornografia é um equívoco – e tudo que ali está representado é da ordem do que não deveria ser, da ordem do proibido.

Nesse sentido, ao aprofundar tal discussão, Linda Williams (2004) se vale de um neologismo próprio e cria as ideias de “*on-scene* e *on-scenity*”<sup>66</sup> (WILLIAMS, 2004, p.3), como uma forma de contestar que as pornografias sejam – ou estejam – em um patamar de obscenas. Para a autora,

*On/scene* é uma forma de sinalizarmos não apenas que as pornografias estão em proliferação, mas que os cenários sexuais outrora fora [*off/ob*] de cena têm sido trazidos para dentro da esfera pública. *On/scenity* marca tanto a controvérsia e o escândalo das crescentes representações públicas das diversas formas de sexualidade quanto o fato de que elas têm se tornado cada vez mais disponíveis para o público em geral (WILLIAMS, 2004, p.3).<sup>67</sup>

Concordando com a autora, pensamos que as pornografias não apenas estão cada vez mais em cena, mas se encontram efetivamente dentro da cena cotidiana dos indivíduos, presentes em seus dispositivos móveis e computadores pessoais, em suas residências e ambientes de trabalho – como uma expressão cada vez mais comum da sexualidade contemporânea. Williams (2004) complementa: “*On-scenity* é, então, uma negociação em curso que produz uma crescente consciência daquelas questões outrora obscenas, que agora nos espreitam por detrás de cada arbusto (WILLIAMS,

<sup>66</sup> Na língua inglesa, as expressões “*on-scene*” e “*on-scenity*”, cunhadas por Williams (2004, p.3), fazem ainda mais sentido quando colocados em oposição ao termo “*off-scene*” – fora de cena, se traduzido literalmente. O neologismo criado pela autora estabelece um jogo com as palavras *on* (dentro) e *off* (fora) –, naturalmente já em oposição, em seu idioma de origem.

<sup>67</sup> Tradução nossa: “*On/scene is one way of signaling not just that pornography are proliferating but that once off (ob) scene sexual scenarios have been brought onto the public sphere. On/scenity marks both the controversy and scandal of the increasingly public representations of diverse forms of sexuality and the fact that they have become increasingly available to the public at large*”.

2004, p.5)<sup>68</sup>. Acreditamos que, de fato, questões antes evitadas, tanto no âmbito dos *Porn Studies* e demais áreas acadêmicas, quanto nos debates públicos e reflexões cotidianas do senso comum, parecem estar cada vez mais expostas, mais visíveis, mais no centro – ou na cena – daquilo que pauta os interesses individuais e/ou coletivos. Questões que também dizem respeito aos nossos interesses de pesquisa.

### 1.3.2 Alinhando no tempo: as possíveis grafias e as pornografias

Como toda e qualquer linha do tempo, a nossa ideia é a de ordenar, cronologicamente, uma narrativa sobre a pornografia digital amadora. Para tanto, reiteramos a importância da compreensão de que a história da pornografia, nesse contexto, confunde-se com aquela dos meios de comunicação, assim como da indústria pornográfica em si. Paasonen, Nikunen e Saaranenmaa (2007, p.2) nos explicam, reforçando a ideia de tal associação: “Pornografia é um fenômeno da cultura midiática e uma questão de produção de massa”.<sup>69</sup> De fato, poderíamos partir de onde julgamos mais relevante – portanto, do advento do vídeo caseiro amador, anterior à Internet. Entretanto, retrocederemos um pouco mais, ainda que de forma breve, para que o cenário porno-midiático construa-se a partir de um panorama mais completo - ainda que não cheguemos ao Império Greco-Romano, nem às cidades de Pompéia<sup>70</sup>, Khajuraho e Konarak<sup>71</sup>, todas elas emblemáticas na história da pornografia.

<sup>68</sup> Tradução nossa: “*On/scenity is thus an ongoing negotiation that produces increased awareness of those once-obscure matters that now peek out at us from under every bush*”.

<sup>69</sup> Tradução nossa: “*Pornography (...) is a phenomenon of media culture and a question of mass production*”.

<sup>70</sup> Pompéia foi uma cidade do Império Romano (próxima a Nápoles), destruída pela erupção do vulcão Vesúvio. Quando da sua descoberta, no século XVIII, arqueólogos e escavadores também encontraram uma importante coleção de arte erótico-pornográfica, incluindo esculturas, pinturas, afrescos etc. Segundo historiadores, tais obras de arte eram usadas para decoração interior das residências de então. Para maiores aprofundamentos sobre tal história, ver documentário *Pornography: The Secret History of Civilization - From the Walls of Pompeii to the Internet: 2000 Years of Sex* (1999), transmitido pela BBC, canal de televisão de Londres. Dividido em seis partes/episódios, intitulados *The Road to Ruin*, *The Sacred and Profane*, *The Mechanical Eye*, *Twentieth Century Foxy*, *Sex Lives on Videotapes e Future Schlock*, o documentário foi dirigido por Chris Rodley, Dev Varma e Kate Williams, constituindo-se em uma referência importante para pesquisadores da área, com um total de mais de 5 horas de informações. Disponível em: <<https://www.youtube.com/watch?v=4akBblB2K1Q>>. Acesso em: 15.jul.2016.

<sup>71</sup> Khajuraho e Konarak são cidades localizadas na Índia, conhecidas pelos seus famosos templos - hoje tombados como patrimônio da humanidade, pela UNESCO. Lá podem ser encontradas esculturas erótico-pornográficas muito antigas (dos séculos IX até XII), hoje transformadas em atrativos turísticos dessas cidades.

A reconstituição – ainda que breve - dessa história costuma gerar, por conta de sua temática, situações e espaços catalisadores de ponderações de nossas crenças, valores, aspectos morais e posições político-ideológicas – para além do questionamento de aspectos econômicos vigentes (WASKUL, 2004). Tentaremos nos conter nesse sentido, mas já adiantamos que, em algum momento, essas questões possam vir a florescer, embora não façam parte dos nossos principais objetivos de pesquisa.

De início, abordemos a etimologia do termo. Pornografia é um termo que nos remete à escrita, portanto à representação de algo. Com surgimento datado em aproximadamente 1840, o termo tem sua origem no grego – *pornographos*. Segundo Hunt (1999b), entretanto, em 1789, na França, a palavra *pornographe* já havia aparecido, intitulado uma espécie de tratado sobre a prostituição – o *Le Pornographe*, de autoria do escritor francês Restif de la Bretonne. Nos três casos (já incluindo o português), a palavra é constituída de duas partes: ‘porno’ e ‘grafia’ (ou *graphos/graphé*). O prefixo ‘porno’ deriva do também termo grego *porne*, que significa ‘prostituta’ e que, por sua vez, está associado à ideia de compra e venda de algo/alguém (do grego *pernanai*, vender) – nomenclatura, portanto, nascida originalmente do contexto de mulheres-escravas sexuais. Já o sufixo ‘grafia’ (*graphos*) significa ‘escrita’. Logo, porno-grafia, em sua origem etimológica, diz respeito à escrita das prostitutas (CUNHA, 2010; JENKINS, 2007; LEITE JR, 2012).

Também nesse sentido, em grego antigo, o termo *porneion* era utilizado para se referir aos bordéis de então (CUNHA, 2010). Não é à toa que, conforme mencionamos anteriormente, a história da pornografia digital amadora confunda-se com aquela dos meios de comunicação e da indústria pornográfica. A escrita das prostitutas, nesse caso, trata-se, também, de um registro do mercantilismo aí envolvido, desde o surgimento do termo em questão. Importante ressaltar que a criação do termo “pornografia” acontece muito tempo depois – cerca de 400 anos - da existência de um vasto acervo de representações pornográficas: manuscritos, pinturas, esculturas, livros, postais etc.

O fato de ser atribuído um “nome” a tais representações é o que faz com que autores como Hunt (1999b), Kendrick (1996), Leite Jr (2012), dentre outros, afirmem ser a pornografia uma invenção de caráter político e econômico – de novo, dialogando

com as noções de poder foucaultianas<sup>72</sup>. Para tais autores, o ato de dar um nome a tais obras, classificando-as, assim, como algo da esfera do “proibido”, foi a forma encontrada de, juntamente à terminologia, associar uma carga de aspectos morais e ideológicos – com interesses claros na proibição do acesso e consequente publicização das pornografia de outrora.

Dessa forma, retomando a narrativa proposta, a pornografia, de início, dizia respeito a uma espécie de relato elaborado pelas próprias prostitutas – sem perder de vista que essas foram umas das primeiras mulheres a aprenderem a escrever (JENKINS, 2007). Em outras palavras, a pornografia consistia na escrita das prostitutas - e não, como se pode interpretar, numa escrita sobre as prostitutas, por parte de terceiros. Segundo o documentário *Pornography: The Secret History of Civilization - From the Walls of Pompeii to the Internet: 2000 Years of Sex* (1999), as prostitutas costumavam registrar suas experiências sexuais através da escrita e enviavam os relatos aos seus clientes, como uma forma de fazê-los rememorar os encontros e as fantasias ali realizadas<sup>73</sup>. De novo, o termo apresenta-se carregado de aspectos próprios da comunicação, como, por exemplo, o fato de preservar um dado acontecimento, a partir do seu registro através da escrita, um dos poucos veículos/meios disponíveis naquele momento.

Brown (2014, p.12) discorre sobre a associação entre novos meios – de comunicação – e sua apropriação pela pornografia: “Parece tão óbvio. Se inventarmos uma máquina, a primeira coisa que faremos - depois de obtermos lucro com ela – é usá-la para assistir pornografia”<sup>74</sup>. Por conseguinte, tendo em vista a observação pertinente de Brown (2014), à medida que surgem as primeiras máquinas de impressão, os relatos originalmente produzidos pelas prostitutas - manuscritos, até então – passaram a ser reproduzidos em grande quantidade, já atendendo à lógica da

---

<sup>72</sup> A discussão em questão pode ser encontrada e aprofundada na obra *Microfísica do Poder*, de Michel Foucault (1984).

<sup>73</sup> Notamos que a prática de registro das memórias das prostitutas é algo que não desapareceu por completo. Em 2003, a então prostituta Bruna Surfistinha deu início a um *blog* em que relatava o cotidiano de sua vida de garota de programa, registrando ali suas memórias – incluindo detalhes de suas experiências sexuais com seus diversos clientes -, como uma espécie de diário público. Por conta de seu *blog*, muito acessado, Raquel Pacheco - que usava o nome de Bruna Surfistinha - ganhou fama. Três anos mais tarde, em 2006, ela deixou a prostituição e publicou seu primeiro livro, “O Doce Veneno do Escorpião” – tendo, inclusive, servido de inspiração para o filme “Bruna Surfistinha”. O exemplo em questão é indicativo de que as práticas de porno-grafias de outrora, ou de registros das prostitutas, podem ser resgatadas com a utilização das tecnologias digitais – e que, para além, existe audiência um tanto interessada em tais registros.

<sup>74</sup> Tradução nossa: “*It seems so obvious: If we invent a machine, the first thing we are going to do – after making a profit – is use it to watch porn*”.

produção de massa. Tal acontecimento despertou a possibilidade de um vasto compartilhamento das experiências sexuais de outras pessoas, bem como introduziu a pornografia no universo da literatura propriamente dita, inclusive “criando uma cultura de celebridade em torno de alguns autores específicos” (JENKINS, 2007, p.1)<sup>75</sup>.

À medida que os custos de impressão foram diminuindo, os relatos-contos pornográficos popularizaram-se, alcançando as classes socioeconômicas menos favorecidas – os trabalhadores. Como consequência, deu-se uma espécie de quebra no distanciamento (ainda que no âmbito imaginativo) entre os mais pobres e a nobreza, já que até mesmo as rainhas passaram a ser retratadas como prostitutas e personagens sexuais, tirando-as, assim, do patamar de seres intocáveis - conforme explicado por alguns historiadores, no documentário *Pornography: The Secret History of Civilization* (1999) e por Walter Kendrick (1996). Por fim, os contos foram ganhando corpo e transformando-se em livros com enredos pornográficos, aprisionados até o século XIX, naquilo em que Kendrick (1996) denominou de “museus secretos”<sup>76</sup> – verdadeiros esconderijos de todo material com teor considerado pornográfico, produzido e encontrado até então.

Também sobre esse momento, Coopersmith (1998) destaca uma mudança importante, tendo em vista sua análise da pornografia como um negócio. De acordo com ele, a tecnologia de impressão proporcionou algo novo – para o contexto de então: levar o produto-pornografia diretamente ao seu consumidor (COOPERSMITH, 1998), alcançando, pois, uma quantidade cada vez maior de pessoas. O autor argumenta que, por exemplo, nos templos indianos, famosos pelas suas esculturas pornográficas, os indivíduos precisavam se deslocar até os referidos espaços, para então apreciar as obras ali expostas (COOPERSMITH, 1998). Do ponto de vista da indústria, portanto, de acordo com a visão de Coopersmith (1998), esse momento representou um avanço.

Por outro lado, em nossas investigações<sup>77</sup>, encontramos relatos de historiadores que defendem que, na cidade de Pompéia, foram encontradas obras de arte – pornográficas – nas residências dos moradores, como itens decorativos. Dessa forma,

<sup>75</sup> Tradução nossa: “(...) creating a celebrity culture around particular authors”.

<sup>76</sup> “Museus Secretos” foi o nome dado aos espaços montados em Nápoles, Itália e no Museu Britânico, com o objetivo de armazenar todo o acervo de obras com material sexualmente explícito, encontrado na cidade de Pompéia, cuja história explicamos anteriormente.

<sup>77</sup> Ver, por exemplo, relatos de historiadores no documentário *Pornography: The Secret History of Civilization - From the Walls of Pompeii to the Internet: 2000 Years of Sex* (1999).

notamos a necessidade de relativizar a afirmação de Coopersmith (1998), já que, nesses últimos exemplos, os indivíduos não precisavam ir até as representações pornográficas – principalmente se pensarmos que, no período histórico em questão, as obras de arte eram feitas, em geral, sob encomenda. Logo, seu “consumo” - valendo-nos do termo usado pelo autor - dava-se também em ambientes domésticos. Ressaltamos que a afirmação de Coopersmith (1998) leva em consideração – e quanto a isso não discordamos – o alcance de pessoas que passou a ter acesso à pornografia, na nova dinâmica advinda com a impressão e o consequente aumento na circulação (e consumo) de conteúdos.

Entretanto, se a escrita e o advento da tecnologia de impressão são considerados marcos do surgimento e consequente popularização da pornografia, é atribuída à fotografia um grande salto no desenvolvimento dessa história. Em 1839, Louis-Jacques Daguerre, artista francês, apresentou à *Académie des Sciences*, um novo método, desenvolvido por ele próprio. Tratava-se de uma forma inédita de capturar imagens – transformando Daguerre, com isso, em um dos famosos “pais” da fotografia, bem como do ofício de fotógrafo. O artista, assim, revolucionou a técnica fotográfica e logo dois anos depois da criação de seu método e da tradução de seu trabalho em oito diferentes idiomas, o método daguerreótipo<sup>78</sup> – como ficou conhecido -, foi utilizado para registrar nus artísticos (WASKUL, 2004), associando-o, em certa medida, à história da pornografia amadora.

Como resultado, já entre as décadas de 1880 e 1890, cartões postais com imagens de nus artísticos foram produzidos e vendidos a preços cada vez mais acessíveis, ocupando espaço de destaque na difusão das pornografias entre as classes mais baixas. Hunt (1999b) explica que apenas quando as imagens entraram em cena, fazendo com que as pessoas – especialmente a classe trabalhadora - conseguissem enxergar a nudez de corpos totalmente estranhos aos seus, foi que “a pornografia passou a emergir como um gênero separado de representações”<sup>79</sup> (HUNT, 1999b, p.13).

Pela cronologia natural dos então novos adventos, a tecnologia posterior à fotografia, também de relevância essencial para a história da pornografia – e dos meios de comunicação – seria o cinema. Entretanto, deixemos a lacuna em aberto, por

---

<sup>78</sup> Para maiores detalhes sobre a descrição técnica do método daguerreótipo e suas repercussões, ver FABRIS, 1998; BATCHEN, 2001; SOUGEZ, 2001.

<sup>79</sup> Tradução nossa: “*Pornography began to emerge as a separate genre of representation*”.

ora, para registrarmos a invenção da câmera fotográfica *Polaroid*, na década de 1970, quase 100 anos mais tarde, portanto - e sua relação direta com a pornografia caseira e amadora, em particular. Não à toa, como ressalta Waskul (2004), a primeira câmera *Polaroid* de baixo custo foi chamada de *The Swinger*<sup>80</sup>. O autor explica:

Os usos da fotografia instantânea rapidamente alteraram a natureza das subculturas oscilantes (...). [A fotografia instantânea] tornou-se um meio popular para os casais, de forma criativa, animarem as relações sexuais monogâmicas, fazendo nascer uma verdadeira abundância de pornografia amadora (WASKUL, 2004, p.1).<sup>81</sup>

Edgley e Kiser (1981), em cujas ideias Waskul (2004) se inspirou, atribuem à *Polaroid* um importante papel. Para eles, antes do surgimento da fotografia instantânea, a pornografia caseira – e amadora – era praticamente impossível de ser viabilizada, por conta da dificuldade inerente ao processo de revelação das fotos. Ou seja, para que os parceiros (sexuais) fotografassem um ao outro, ou mesmo os dois juntos, sem roupas e/ou com material/conteúdo sexualmente explícito, fazia-se necessário dominar o processo de revelação de filmes, ou ter acesso a um estúdio fotográfico profissional – no intuito de garantir uma suposta reserva das fotografias. Os sociólogos vão além, estabelecendo uma relação entre os fenômenos aqui em debate:

Fotografia instantânea e pornografia instantânea foram inventadas ao mesmo tempo. *Polaroid-sex*, então, pode ser definido como o uso dos dispositivos da fotografia instantânea para criar pornografia caseira (EDGLEY; KISER, 1981, p.59).<sup>82</sup>

Uma observação se faz necessária: quando narrada através do formato de linha do tempo, pode parecer que a passagem do uso da pornografia por cada um dos meios e dispositivos aqui mencionados tenha se dado de forma clara, definida e bem marcada. Não foi isso que aconteceu. Da escrita à tecnologia da impressão, da fotografia aos filmes, vídeos e Internet, as apropriações às quais nos referimos não aconteceram subitamente – nem muito menos se deu uma substituição completa de um meio, em detrimento do anterior. Na realidade, até as décadas de 1970 e 1980, a

<sup>80</sup> Do inglês, o verbo *to swing* costuma ser traduzido como balançar, oscilar. Entretanto, o termo “*swing*” passou a ser utilizado, pela indústria pornográfica, para se referir a casais que, intencionalmente, praticam a troca consentida de parceiros sexuais – seja em locais específicos (chamados de clubes de *swing*) ou não. Daí o fato de Waskul (2004) ter associado o nome da primeira câmera *Polaroid* – *The Swinger* – à pornografia.

<sup>81</sup> Tradução e grifo nossos: “*Uses of instant pornography rapidly altered the nature of swinging subcultures (...) became a popularized means for couples to creatively liven up a monogamous sexual relationship, and bore a veritable bonanza of amateur pornography*”.

<sup>82</sup> Tradução nossa: “*Instant photography and instant pornography were invented at the same time. Polaroid sex, then, may be defined as the use of instant photography devices to create homemade pornography*”.

pornografia encontrada nas mídias impressas - revistas, postais, fotografias, *posters*, *hentais* (espécies de mangás/animes pornográficos) etc. - permaneceram como o gênero mais popular entre as pornografias existentes, com maior consumo (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007).

Particularmente, a venda das revistas pornográficas, em especial, somente foram abaladas com a circulação das imagens pornográficas na Internet (PAASONEN, 2012a). Nesse sentido, cabe uma observação: no final de 2015, o grupo *Playboy* anunciou novos planos para o ano de 2016, causando uma grande repercussão na imprensa mundial. A publicação, existente desde 1953, deixou, assim, de exibir imagens de mulheres nuas, seu grande atrativo e razão de crescimento, ao longo dos anos – reforçando nossas ideias de que as pornografias e os meios de comunicação precisam ser analisados conjuntamente, bem como sobre a força da pornografia *online* em relação a diferentes modelos de negócios. Segundo matéria assinada por Ravy Somaiya (2015), do *The New York Times*,

‘Aquele batalha foi enfrentada [pela Playboy] e vencida [pela pornografia *online*]’, disse Scott Flanders, o diretor executivo da companhia. ‘Agora, você está a um *click* de distância de todo ato sexual imaginável, gratuitamente.’ (...) Todo adolescente possui um telefone conectado à Internet. Revistas pornográficas, mesmo aquelas tão lendárias como a Playboy, perderam seu valor de choque, seu valor comercial e sua relevância cultural (SOMAIYA, 2015)<sup>83</sup>.

Retornando à ordem cronológica dos fatos, o marco posterior ao “nascimento” da fotografia, explicado acima, foi o surgimento do cinema - na década de 1890. Sobre esse momento, no que diz respeito à sua repercussão para o universo da pornografia, é válido pontuar que

A relação entre a indústria do entretenimento e a dos filmes pornográficos é um tanto parecida com aquela entre a família rica e o primo-ovelha-negra-abestalhado, trancado no sótão, de boca aberta. Ninguém quer tomar conhecimento. Ninguém quer ser pego perto dele. E, certamente, ninguém quer admitir que ali tem uma história (...). Então, a história da pornografia filmada - como ela é – permanece fragmentada, frequentemente não confiável, e muito mais como uma coisa de sussurros e folclore, do que como fatos (SCHAEFER, 2004, p. 370).<sup>84</sup>

<sup>83</sup> Tradução e grifos nossos: “‘That battle has been fought and won’, said Scott Flanders, the company’s chief executive. ‘You’re now one click away from every sex act imaginable for free.’ (...) Now every teenage boy has an Internet-connected phone instead. Pornographic magazines, even those as storied as Playboy, have lost their shock value, their commercial value and their cultural relevance.” Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2015/10/13/business/media/nudes-are-old-news-at-playboy.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2015/10/13/business/media/nudes-are-old-news-at-playboy.html?_r=0)>. Acesso em: 13.jul.16.

<sup>84</sup> Tradução nossa: “The relationship between the entertainment industry and filmed pornography is much like that between the proper moneyed family and the slack-jawed black sheep cousin locked away in the attic. No one wants to acknowledge that it exists. No one wants to be caught near it. And certainly, no one wants to admit it has a history (...). So the history of filmed pornography – such as it is

A partir do comentário de Schaefer (2004), passamos a olhar a história da pornografia e sua relação com o cinema de forma mais atenta. O que notamos, concordando, em partes, com o autor, é que, prioritariamente, são os estudos que envolvem diretamente a pornografia – portanto, aqueles próprios do campo dos *Porn Studies* -, que se preocupam em tratar da relação entre a indústria do cinema, de forma mais ampla - ou “indústria do entretenimento”, usando as palavras de Schaefer (2004, p.370) - e a indústria da pornografia. Por outro lado, também percebemos que, nessa seara dos pesquisadores de pornografia, há uma vasta quantidade de textos/autores<sup>85</sup> que tratam da questão – sem esquecer de mencionar os próprios estudos voltados ao cinema, esses sim, sempre com a pornografia em seus horizontes analíticos.

Mas, em meio a tudo isso, há algo que nos chama ainda mais atenção. Concordando com Paasonen (2012a) e com Perdue (2004), em se tratando de revisões de literatura próprias da história da mídia, o papel da pornografia praticamente não é mencionado. Ou quando o é, não lhe é atribuída a importância que merece – sendo-lhes reservados espaços menores, ou “notas de rodapé ocasionais”<sup>86</sup> (Paasonen, 2012a, p.34). Tal constatação nos parece um tanto contraditória, se pensarmos que a indústria pornográfica é avaliada como um forte catalisador do desenvolvimento de novas tecnologias (COOPERSMITH, 1998; 2000; JENKINS, 2007; PAASONEN, 2012a; PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007; PERDUE, 2004; SLAYDEN, 2010).

Nesse sentido, Paasonen, Nikunen e Saarenma (2007, p.4) chegam a dizer que a “pornografia tem sido identificada como um motor de condução do desenvolvimento das mídias tecnológicas”<sup>87</sup>, ao passo que Slayden (2010, p.58) afirma que a “pornografia tem sido importante para sustentar novas formas de mídia, até que elas possam gerar receita suficiente a partir de conteúdos não-pornográficos”<sup>88</sup>. De uma outra forma, Waskul (2004, p.3) complementa: “A rica história da pornografia ilustra, repetidamente, como os interesses caracteristicamente

---

– *remains fragmentary, frequently unreliable, and as much the stuff of whispers and folklore as of fact*”.

<sup>85</sup> Sobre a história do cinema e pornografia, ver, por exemplo: Schaefer (2004), Slayden (2010), McNair (2002), Melendez (2004), Williams (1989).

<sup>86</sup> Tradução nossa: “*occasional footnotes*”.

<sup>87</sup> Tradução nossa: “*pornography has been identified as an engine driving the development of media technology*”.

<sup>88</sup> Tradução nossa: “*Porn has been important in sustaining new media forms until significant revenue can be generated from nonpornographic content*”.

lascivos se apropriam de tecnologias sofisticadas”<sup>89</sup>. Por sua vez, Coopersmith (1998) argumenta, com foco nas questões de mercado e da indústria em si, que os consumidores de pornografia aceleraram não somente o desenvolvimento das novas tecnologias de comunicação mas também a difusão dessas, ocupando sempre o espaço de “primeiros clientes e usuários”<sup>90</sup> (COOPERSMITH, 1998, p.95).

Na mesma linha de pensamento de Slayden (2010), Coopersmith (1998) atribui, então, aos consumidores de pornografia, a garantia de uma rápida lucratividade dos então novos nichos desbravados pelos mercados de comunicação e tecnologia. O autor também defende que, ao mesmo tempo, os meios de comunicação das décadas de 1970, 1980 e 1990 afetaram a indústria pornográfica de uma forma por ele considerada revolucionária, levando, inclusive, a uma forçosa reinvenção dos modelos de negócio existentes até então. Concordando com esse olhar do autor – que nos parece um dos poucos a buscar uma ponderação acerca da recíproca influência entre os campos da pornografia e da comunicação -, discorreremos sobre as mudanças apontadas por ele, em cada um dos momentos históricos ressaltados, ao longo do nosso texto. Na palavras de Coopersmith (1998, p.96)<sup>91</sup>:

Essas novas tecnologias ‘democratizaram’ o mercado da pornografia, reduzindo barreiras de entrada e custos de transação. Não apenas muitos novos meios de produção e distribuição apareceram, mas a distinção entre produtores, distribuidores e consumidores tornou-se cada vez mais turva. Essa ‘democratização’ da pornografia transformou radicalmente seus padrões de produção, distribuição, *marketing* e consumo. Consequentemente, o ambiente e a natureza da experiência pornográfica foram alteradas.

Pelas afirmações dos autores acima mencionados, mas também pelas nossas leituras em torno do tema, julgamos essencial que os estudos da Comunicação, particularmente aqueles que se propõem a pesquisar tecnologias digitais, necessitem, em algum momento, abordar e analisar - sem tabus -, a história da pornografia – ou partes dela. Grusin (2007) compara o material pornográfico disponível na Internet às imagens de corpos mutilados que também circulam por ali. Segundo ele, os dois casos são tratados da mesma forma:

---

<sup>89</sup> Tradução nossa: “(...) *the rich history of pornography repeatedly illustrates how prurient interests characteristically appropriate sophisticated technology*”.

<sup>90</sup> Tradução nossa: “*early buyers and users*”.

<sup>91</sup> Tradução nossa: “*These new technologies have ‘democratised’ the pornography market by greatly lowering barriers to entry and transaction costs. Not only have many new means of production and distribution appeared, but the distinction as between producers, distributors and consumers has become increasingly blurred. This ‘democratisation’ of pornography has radically changed its patterns of production, distribution, marketing and consumption. Consequently, the environment and nature of a pornographic experience has altered.*”

Não diferentemente de corpos mortos e mutilados, os corpos nus e aqueles envolvidos em atividades sexuais ainda são mantidos fora da mídia pública. Nós sabemos que eles estão ali, nós podemos nos referir a eles com humor ou com seriedade ou chocados e indignados, mas nós não temos permissão para vê-los (GRUSIN, 2007, p.60).<sup>92</sup>

Embora o autor não tenha se referido diretamente aos estudos/pesquisas sobre pornografia e corpos mortos na Internet, mas sim à maneira com que as temáticas são abordadas pela mídia e pela sociedade norte-americana, nos parece possível – ainda que o texto seja datado de 2007 – estabelecer um paralelo entre aquilo que Grusin (2007) defendia ali e nosso ponto de vista atual. Ignorar a existência ou mesmo questionar a relevância da temática da pornografia digital para o campo da Comunicação Social, a nosso ver, é algo inaceitável e de olhar limitado. É saber que ela está ali, é falar sobre ela, é acessá-la no nosso dia a dia. Mas é também “virar as costas” para a sua história, particularmente quando associada à história dos meios de comunicação. E tudo isso ainda pode ganhar uma complexidade maior, quando constatamos que não nos é dada, facilmente, como pesquisadores da área, a chancela de seriedade acadêmica necessária para investigar e entender as nuances da pornografia *online* – a tal “permissão” metafórica a que se referia Grusin (2007), na passagem acima.

Sem perder o foco da linha do tempo e voltando, assim, ao advento do cinema, um dos primeiros filmes pornográficos - ainda como cinema mudo -, o francês *Le Bain* (1896), tinha como grande atrativo uma mulher despida, entrando numa banheira – justificando o título do filme. Nessa época, os filmes considerados pornográficos mantiveram o estilo do *Le Bain*: filmes curtos, sem áudio, sem muito enredo e direcionado ao público masculino (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007). O mercado foi surpreendido com novidades apenas em 1908, quando emergiram os então chamados *stag films*<sup>93</sup> - permanecendo atuantes até a década de 1960 (WILLIAMS, 1989).

---

<sup>92</sup> Tradução nossa: “Not unlike dead and mutilated bodies, the naked bodies or those engaged in sexual activity are still kept out of the media public. We know that they are there, we can refer to them humorously or seriously or with shock and outrage, but we are not allowed to see them”.

<sup>93</sup> *Stag films* foi o nome atribuído à categoria de filmes pornográficos do início do século passado. Em geral, suas características principais eram: filmes curtos (média de 10 minutos de duração), silenciosos, voltados intencionalmente ao público masculino, heterossexual. Os *stag films* eram produzidos clandestinamente e anonimamente, de forma que não se há registro de seus autores – em geral, descritos como amadores na produção cinematográfica, principalmente por conta de pouca preocupação em questões como continuidade e narrativa (WILLIAMS, 1989).

O grande marco veio, entretanto, em 1920, com a adoção do filme e projetor 16mm<sup>94</sup>, como meio “oficial” de produção e consumo dos filmes pornográficos - especialmente os amadores. Dessa forma, os filmes caseiros ficaram mais populares, já que a classe média de então passou a se valer da película 16mm – com preços mais acessíveis - para fins de produções domésticas, como filmagens familiares, por exemplo. E assim, na sequência, a produção de filmes pornográficos também se popularizou – impulsionada pelos usos caseiros já estabelecidos. A partir da década de 1950, com o lançamento do filme 8mm, o formato 16mm se consolidou como de uso preferencial de um mercado pornográfico amador, já que os profissionais e artistas da área priorizavam o recém-lançado 8mm.

Schaefer (2004) e Williams (1989) atribuem a esse momento – e as suas inovações - um grande aumento na produção dos filmes pornográficos em geral. De fato, a tecnologia audiovisual - nesse caso, o cinema, em suas diferentes formas - ocupou um lugar muito especial no contexto aqui em debate. Coopersmith (1998) afirma que o cinema trouxe uma ampliação das experiências sensoriais dos indivíduos-usuários, à medida que associou imagem em movimento e som às representações pornográficas. Para além, o formato da película 16mm revolucionou a indústria pornográfica (SCHAEFER, 2004), principalmente por fazer com que os filmes saíssem do patamar *underground*<sup>95</sup> de exibição e passassem a ocupar espaço no mercado cinematográfico, como mais um gênero de sua produção. Entretanto, apenas em 1967, os filmes pornográficos passaram a ser exibidos publicamente e essa mudança de lugar possui importância particular na nossa história. A migração dos ambientes domésticos para as salas de cinema, propriamente ditas, levaram os filmes pornográficos dos espaços então privados para os espaços públicos, fato que se inverteria posteriormente, com o advento da Internet - a ser comentado mais à frente.

Nessa mesma época, as produções começaram a explorar o nu feminino com mais intensidade, inaugurando os chamados “*eager beaver films*” (SCHAEFER, 2004, p.376)<sup>96</sup> – cuja ênfase concentrava-se na genitália feminina. Tal modalidade tratava-se, efetivamente, de uma exploração das performances exageradas/entusiasmadas das atrizes, marcadas por movimentos característicos,

---

<sup>94</sup> Para descrições técnicas sobre os filmes e projetores 35mm, 16mm, 8mm e o posterior Super 8, ver, por exemplo, Batchen (2001), Fabris (1998), Sougez (2001), Schaefer (2004).

<sup>95</sup> Antes da projeção 16mm, os chamados *stag films* eram exibidos às escondidas, clandestinamente.

<sup>96</sup> Preferimos, aqui, não traduzir o nome da categoria cinematográfica em questão. De qualquer forma, a expressão “*eager beaver*” pode ser traduzida, em seu sentido literal, como “entusiasta” ou “entusiasmada”.

conforme relata Schaefer (2004, p.376): “Elas lambiam seus lábios, apalpavam suas pélvis e se esfregavam nas camas e sofás nos quais se reclinavam”<sup>97</sup>. Por sua vez, as *performers* dos *eager beaver films* costumavam interagir com os supostos espectadores, deixando em evidência a presença da câmera naquele cenário - relembrando a performance de muitos dos atuais vídeos encontrados na pornografia digital amadora.

Embora o filme 16mm possa ser considerado como um real precursor dos vídeos pornográficos aqui estudados, a grande virada no mercado amador, a nosso ver, é realizada já no final da década de 1960, com o lançamento das *camcorders* – as câmeras de vídeo portáteis. Apesar das “filmadoras” – como ficaram conhecidas, no Brasil – só terem se popularizado no início dos anos 1980, quando seu preço começou a cair consideravelmente, elas trouxeram avanços nunca antes tecnologicamente viáveis – como a possibilidade de visualização imediata do filme e a chance de apagar e refazer cenas, dinamizando o processo de produção (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007). A possibilidade de edição levou, também, à facilidade de produzir várias versões de um mesmo filme – consequentemente, aumentando a possibilidade de lucros em torno desses (COOPERSMITH, 1998).

Além disso, as tecnologias anteriores, as películas 35mm, 16mm e 8mm demandavam, como no caso da fotografia, o envolvimento de terceiros no processo de revelação dos filmes. Como a *Polaroid*, a câmera de vídeo portátil proporcionava um resguardo do material produzido, já que dispensava o processo de revelação (PAASONEN; NIKUNEN; SAARENMA, 2007). Diante disso, os filmes pornográficos amadores passaram a ter, como grande aliada, a câmera portátil - e toda sua usabilidade muito mais simples, quando comparada aos dispositivos anteriores. Formava-se, assim, um cenário um tanto frutífero para o mercado de vídeos pornográficos amadores.

Um dos casos emblemáticos da história da pornografia, ainda no que diz respeito à produção, consumo e distribuição de vídeos, foi a briga de mercado vivenciada em 1975, entre as marcas de *VideoCassette Recorders - VCRs*<sup>98</sup> - Betamax, da Sony e a

<sup>97</sup> Tradução nossa: “*They licked their lips, ground their pelvises and humped the beds or couches on which they reclined*”.

<sup>98</sup> *VCR* é a sigla utilizada para o aparelho *Videocassette Recorder*, ou apenas videocassete, como ficou conhecido, no Brasil. O dispositivo servia, a princípio - como o próprio nome explicita - para gravar conteúdos (audiovisuais) transmitidos pela televisão, assim como para exibir o material previamente gravado, através das chamadas “fitas” de videocassete (nesse caso, tratavam-se de “fitas virgens”, de conteúdo vazio, prontas para gravação, portanto). Mas os aparelhos *VCRs* também podiam “ler” fitas já

marca VHS, da JVC. Sobre isso, autores<sup>99</sup> expressivos do campo dos *Porn Studies* atribuem, dentre outros fatores, à indústria pornográfica, a vitória da VHS sobre a Betamax, apesar do consenso acerca da qualidade técnica maior dessa última. Segundo os autores aqui citados, a Betamax não permaneceu no mercado por conta da Sony ter se negado a conceder uma licença necessária para a veiculação de conteúdos pornográficos, o que impossibilitava, conseqüentemente, a venda de filmes deste teor. Waskul (2004) relata:

(...) em 1998, no [evento] *Consumer Eletronics Show*, em Las Vegas, os executivos da Sony admitiram que a razão principal da sua - tecnologicamente superior - Betamax perder a guerra dos VCRs contra a VHS é atribuída à recusa da Sony em cooperar com a indústria pornográfica (...) <sup>100</sup> (WASKUL, 2004, p.3).

Como consequência direta do advento das câmeras *Polaroids*, *camcorders* e também dos *VCRs*, Coopersmith (1998) ressalta o fim da distinção entre produtores e consumidores de conteúdo, bem como da já desnecessária figura do canal de distribuição. Portanto, fruto da “semente plantada” pela fotografia instantânea e agora impulsionada pelos novos atributos disponíveis – imagem em movimento e som -, passa a ganhar forma aquilo que Coopersmith (1998, p.106) chamou de “pornografia *Do-It-Yourself (DIY)*”<sup>101</sup>, típica do anos 1980. Em outras palavras, de posse de equipamentos fáceis de manusear, com preços mais acessíveis e com tecnologia apropriada, qualquer pessoa estava habilitada a produzir seus próprios vídeos pornográficos – reduzindo, também, a demanda por profissionais altamente qualificados.

### 1.3.2.1 Pornografias Digitais, Pornografia Amadora (com senso de) Real

Chegamos, então, ao advento da Internet e suas múltiplas possibilidades e transformações - nas mais diversas searas. Coopersmith (1998) associa aquele

---

gravadas anteriormente, o que gerou um grande mercado de fitas de todo tipo de produção filmográfica – incluindo aquelas de conteúdo pornográfico. Essas fitas podiam ser adquiridas ou alugadas temporariamente, em locais então denominados de “locadoras de vídeo”. (PERDUE, 2002). Alguns modelos de câmeras portáteis – filmadoras - também se valiam do mesmo tipo de fita, o que, por sua vez, fez com que os aparelhos de videocassete também reproduzissem material gravado de forma amadora.

<sup>99</sup> Ver, dentre outros, trabalhos de McNair (2002), Melendez (2004), Paasonen (2012a), Paasonen, Nikunen e Saanrenma (2007), Perdue (2004), Schaefer (2004), Waskul (2004), Williams (2004).

<sup>100</sup> Tradução e grifo nossos: “(...) at the 1998 *Consumer Eletronics Show* in Las Vegas, Sony executives admitted that the key reason their technologically superior Betamax lost the VCR war to VHS is attributable to Sony’s refusal to cooperate with the pornography industry (...)”.

<sup>101</sup> Tradução nossa: “*DO-IT-YOURSELF (DIY) pornography*”.

momento ao que ele chama de “revolução do computador”<sup>102</sup> (COOPERSMITH, 1998, p.108), no qual a natureza da pornografia, assim como de tantos outros negócios, são alterados e/ou redimensionados. Ainda segundo Coopersmith (1998), os precursores da pornografia digital foram os então conhecidos canais de bate-papo (*chats*) e suas conversações sobre sexo, no início da década de 1990. Da mesma forma, Paasonen (2012a) complementa essa lista, ao afirmar que os *bulletin boards systems (BBS)* e os *Usenet newsgroups* – típicos do período a que ela se refere como “Pré-Web”<sup>103</sup> (PAASONEN, 2012a, p.35) – contribuíram, significativamente, para o surgimento da pornografia na Internet, à medida que os usuários compartilhavam imagens de revistas, fotografias, bem como suas pornografias caseiras, produzidas por eles próprios.

Entretanto, atribui-se à facilidade permitida pelo advento da *World Wide Web*, a mudança principal nas formas com que as pornografias passaram a ser distribuídas e consumidas – especialmente, a partir do ano de 2004, com a difusão, no mercado, do navegador *Netscape* (COOPERSMITH, 1998; PAASONEN, 2012a), um facilitador da usabilidade da *Web*. No que diz respeito ao consumo do material – pornográfico - disponibilizado a partir de então, destacamos o fato de passar a ser desnecessário o deslocamento físico a uma locadora de vídeo ou a uma banca de revistas, por exemplo, além da amplitude e diversidade do material gratuito, facilmente localizado na rede.

Por outro lado, as preocupações dos indivíduos que outrora desejavam manter alguma reserva contra olhares curiosos e vigilantes foram substituídas por outras. A esse momento, Coopersmith (1998, p.112) atribui uma “mudança radical na natureza da experiência pornográfica”<sup>104</sup>, referindo-se, nesse caso, ao consumo das pornografias. Ou seja, se antes existia uma preocupação pela manutenção do sigilo, tal demanda estava direcionada aos espaços públicos, onde se precisava ir – fisicamente - , para se ter acesso às pornografias. Depois, os cuidados voltaram-se aos espaços privados e individuais – particularmente, aos dispositivos (computadores) de onde as pornografias passaram a ser acessadas. Assim, a novidade passou a ser uma vigilância pessoal e constante do histórico de navegação de cada computador, dos arquivos

---

<sup>102</sup> Tradução nossa: “*computer revolution*”.

<sup>103</sup> Tradução nossa: “*pre-web*”.

<sup>104</sup> Tradução nossa: “*(...) radical change in the nature of a pornographic experience (...)*”.

salvos ali, dos *sites* marcados como favoritos, ou mesmo pela proteção dos endereços de *Internet Protocol (IP)* dos dispositivos (PAASONEN, 2012a).

Nessa mesma época, ainda na década de 1990, anteriormente às empresas como *Amazon* e *eBay* gerarem lucros significativos, a indústria pornográfica era, reconhecidamente, o *business* digital mais bem resolvido, sob a ótica da distribuição e consumo (PAASONEN, 2012a). Para além, sistemas de pagamento *online* através de cartões de crédito, promoções na *Web*, *pop-ups*, publicidade digital (*banners*), dentre outros, surgiram a partir das operações e transações inicialmente ocorridas em *sites* de pornografia (COOPERSMITH, 1998; PAASONEN, 2012a; PERDUE, 2004). Do ponto de vista do negócio digital, portanto, novidades efetivamente apareceram – e se consolidaram, inspirando, inclusive, mudanças da ordem do *design*, da arquitetura e do desenvolvimento dos *sites* em geral (McNAIR, 2002).

A década de 2000, por sua vez, foi palco de um avançado desenvolvimento da *Web*, transformando – seja na história da pornografia digital quanto da Internet, de uma maneira mais ampla - antigos usuários-consumidores passivos, em ativos produtores de conteúdo. Nesse sentido, destacamos não apenas o enfraquecimento de uma tênue e maleável fronteira entre produtores e consumidores, em geral, mas também entre profissionais e amadores – ou, por fim, entre produtores/veiculadores de informações e sua audiência (COOPERSMITH, 1998; JENKINS, 2009; PAASONEN, 2012a). A então chamada *Web 2.0* ficou conhecida, assim, não apenas pelas mudanças anteriormente citadas, mas também porque “a produção de conteúdo passou a ser vista menos como uma profissão e mais como uma arena de engajamento público: usuários criariam e modificariam conteúdo gratuitamente e por diversão” (PAASONEN, 2012a, p.65).<sup>105</sup>

Nesse sentido, acompanhando a lógica da *Web 2.0*, a última década ficou marcada, sob a ótica da pornografia digital, como o momento “*porn 2.0*” (JENKINS, 2007; PAASONEN, 2012a; MOWLABOCUS, 2010). Segundo Paasonen (2012a, p.66), “o termo *porn 2.0* foi cunhado para descrever a centralidade das características de comunidade e os conteúdos gerados pelos usuários de [pornografia *online*] e para a pornografia *online*”.<sup>106</sup> Em outras palavras, destacam-se, aí, não apenas o sentido de comunidade – entre os usuários de pornografia digital -, como também, conforme

<sup>105</sup> Tradução nossa: “(...) *content production came to be seen less as a profession and more as an arena of public engagement: users would create and modify content for free and for the fun of it*”.

<sup>106</sup> Tradução e grifo nossos: “*The term porn 2.0 has been coined to describe the centrality of community features and user-generated content in and for online porn*”.

lembra Mowlabocus (2010), as práticas e características daí advindas, tais quais avaliação e atribuição de notas/conceitos aos materiais compartilhados (*rating*) e os comentários dos demais usuários - uma espécie de retorno (*feedback*) para o usuário-gerador-de-conteúdo.

Ressaltamos, também, como traço importante da pornografia 2.0, a interação dos usuários entre si e com os *performers*-protagonistas dos diversos *sites* pornográficos (ATTWOOD, 2009; JENKINS, 2007; MOWLABOCUS, 2010; PAASONEN, 2012a). Já no final da década de 2000, os usuários passam a compartilhar, em diversas plataformas e dispositivos, conteúdo produzido por eles – e sobre eles. Sobre esse momento, Lynn (2007) bem explica, como se estivesse descrevendo uma receita das pornografias digitais da década de 2000:

[Use] qualquer coisa que avalie o conteúdo, permitindo aos usuários que peguem conteúdos existentes e os misturem e criem novos filmes e coisas, concursos – você sabe, todo mundo faz um minuto e meio de filme pornográfico diante de todo esse material. Eles [os usuários] acrescentam um pouco de brincadeira e de jogo e logo colocam muita *interação* dentro dali [do material pornográfico]. O que eu quero dizer é que é, basicamente, pegar a pornografia e fazer dela *relações*. (LYNN, 2007, p.1)<sup>107</sup>

O relato sobre a pornografia *online* desse momento, acima narrado por Lynn (2007), apresenta elementos que julgamos importantes para a nossa discussão, por se fazerem presentes na pornografia que ora investigamos. Assim, a avaliação e as notas atribuídas, os aspectos lúdicos e os jogos, a interação e a construção de relações entre os *performers* são questões relevantes para nosso olhar acerca do fenômeno. Tendo em vista que nossos objetivos versam em torno da pornografia digital e performances sociais, nossos interesses concentram-se menos no desenvolvimento e nos detalhes da indústria pornográfica em si, e mais na prática cotidiana da pornografia digital – e na maneira como ela é experimentada. Conforme já explicamos, a história da pornografia, seu percurso e sua contextualização – associada aos meios de comunicação e ao mercado em que está inserida – nos ajudam a construir um olhar mais completo sobre aquilo que é essencial à nossa pesquisa.

Nesse sentido, é importante notar que, assim como Paasonen (2012a), também entendemos – de uma forma geral - a pornografia *online* como “(...) um elo entre convenções genéricas, tecnologias, estilos de corpos e valores que, se sintonizados na

<sup>107</sup> Tradução e grifos nossos: “*Anything from rating the content, allowing users to take existing content and mash it up and create new movies and things, contests - you know, everybody make a minute-and-a-half porn movie out of all of this material. They add a bit of play and a bit of game and just a lot of interaction into it. I mean, it's basically taking porn and making it relationships.*” Disponível em: <<http://www.onthemedial.org/story/129753-the-sex-drive/transcript/>> Acesso em: 12.jul.16.

frequência certa, tem o poder de afetar seus usuários de formas imprevisíveis (...)” (PAASONEN, 2012a, p.18).<sup>108</sup> De fato, o que mais nos chama atenção na discussão desenvolvida pela autora, em torno da pornografia digital, é a lente escolhida para observar o fenômeno – essa da “ressonância afetiva e intensidade” (PAASONEN, 2012a, p.18)<sup>109</sup>. A ideia proposta por Paasonen (2012a), com a qual concordamos, é a de que os estudos sobre as pornografias digitais perpassam – ou assim deveriam - três aspectos: representação, mediação e afetação. Defendemos, assim como a autora, que tais questões ocupam lugar imprescindível na reflexão sobre a temática em questão – e, também por isso, privilegiamos a discussão sobre performances, a ser desenvolvida ao longo do próximo capítulo. Já a questão da mediação e da análise dos aspectos técnicos que envolvem o meio – principalmente, em se tratando de um trabalho sobre tecnologias digitais -, também não poderiam ficar de fora. Por fim, o tema da afetação (mas também do afeto aí envolvido), ou da maneira com que a pornografia *online* toca os indivíduos, através do despertar de sensações corporais e emocionais, será abordado em nossas análises, no último capítulo desse trabalho.

A ressonância a que se refere Paasonen (2012a) é, portanto, uma espécie de elemento de destaque em sua reflexão – embora não seja uma novidade nos *Porn Studies*. Ressonância é um termo que passeia por diferentes áreas do conhecimento<sup>110</sup>, mas a autora apropria-se dele para tratar do movimento que se estabelece entre o material pornográfico e seus usuários. Susanna Paasonen (2012a) explica:

Por um lado, ressonância descreve a força e o arrebatamento da pornografia – seu apelo visceral e poder de perturbação. Por outro, ressonância está no jogo de como os usuários se vinculam aos *sites*, imagens, vídeos e textos pornográficos e reconhecem algumas das sensações carnis representadas na tela. Com ressonância, eu quero enfrentar a natureza interativa desses vínculos, já que a questão central é o poder que a pornografia possui de nos tocar e mover, de despertar nossos sentidos e interesses semelhantes (PAASONEN, 2012a, p.16).<sup>111</sup>

<sup>108</sup> Tradução nossa: “(...) as a nexus of generic conventions, technologies, body styles and values that, if tuned to the right frequency, has the power to affect its users in unpredictable (...) ways”.

<sup>109</sup> Tradução nossa: “affective resonance and intensity”.

<sup>110</sup> Ressonância é um termo utilizado em áreas como música, medicina, física, eletrônica, dentre outras. Entretanto, a autora cita, em seu texto, alguns sigificados mais comuns do termo, como, por exemplo, a “intensificação ou prolongamento do som, especialmente de um tom musical, produzido por vibrações simpáticas” (PAASONEN, 2012a, p.16). Tradução nossa: “intensification or prolongation of a sound, especially of a music tone, produced by sympathetic vibration”.

<sup>111</sup> Tradução nossa: “On the one hand, resonance describes the force and the grab of the porn – its visceral appeal and power to disturb. On the other hand, resonance is at play in how users attach themselves to porn sites, images, videos and texts, and recognize some of the carnal sensations depicted on the screen. With resonance, I want to tackle the interactive nature of such attachments, for the central question is pornography’s power to touch and move us, to arouse our senses and interest alike”.

O conceito de ressonância, proposto por Paasonen (2012a), dialoga bem com a forma com que Williams (1991) compreende a pornografia. Segundo esta última, o conteúdo pornográfico constitui-se em uma das subcategorias daquilo que a autora chama de “gêneros do corpo”<sup>112</sup> (WILLIAMS, 1991, p.3), exatamente pela sua capacidade de convocar, nos indivíduos, reações corporais intensas e de afetação. Também nesse sentido, Baltar (2011a) ressalta que a pornografia revigora-se a partir do final do século XIX e, assim como Williams (1989; 1991), a autora atribui tal frescor às “máquinas do visível” (BALTAR, 2011a, p.477) - ou seja, aos meios de comunicação. Cada vez mais tecnologicamente avançados, tais veículos tornam-se capazes de permitir uma exposição crescente dos indivíduos, assim como simplificam seu processo de operacionalização.

Concordando com as autoras, pensamos que o estatuto da visibilidade exacerbada, como um dos elementos da vida cotidiana contemporânea, não é algo que simplesmente surge, repentinamente. Trata-se, sim, de um processo em desenvolvimento, que acompanha a evolução dos meios – até chegar ao “show do eu” (SIBILIA, 2008, p.27) a que hoje assistimos. A publicização, através da Internet, das práticas sexuais cotidianas, em tempo real, a exibição de corpos e rostos de *performers* que não se ocupam dessa atividade como principal fonte de renda, por exemplo, o mostrar dos cenários de suas residências – ou de quaisquer outros ambientes tidos como privados – tudo isso é um retrato da espetacularização da pornografia digital, uma mistura que ressoa, que afeta, que move. Sobre esse momento, Couto (2015) ressalta - enfatizando a noção da exibição e narração de si - que “a partir daí, nenhum beijo, nenhuma carícia, nenhum orgasmo faz mais sentido se não for minucioso e repetitivamente narrado e exaltado das mais diversas maneiras para o deleite de milhares de pessoas” (COUTO, 2015, p.178).

A nosso ver, a evolução do momento considerado “2.0” da pornografia é, portanto, aquele em que os usuários transformam-se em, simultaneamente, *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores de conteúdos pornográficos produzidos e/ou por eles acessados – exacerbando, ainda mais, aquilo que Williams (1989) denominou de “frenesi do visível”<sup>113</sup>. O compartilhamento do conteúdo

---

<sup>112</sup> Tradução nossa: “*body genres*”. Vale lembrar que a categorização aqui mencionada é voltada para os estudos do cinema. Dessa forma, Williams (1991) compreende a pornografia como um gênero cinematográfico e é nesse contexto que ela propõe a classificação de “gêneros do corpo”. A autora considera que, além da pornografia, o melodrama e o horror também fazem parte dessa categoria.

<sup>113</sup> Tradução nossa: “*the frenzy of the visible*”.

pornográfico (digital) amador e gratuito é o passo seguinte dessa história que ora contamos, sobre o qual nosso interesse se debruça – e em cujo momento, vale ressaltar, estamos ainda imersos. Concordando com Jenkins (2007, p.4), também defendemos que “podemos aprender muito sobre as formas através das quais as tecnologias da Web impactam nossa cultura, ao examinarmos como elas funcionam, dentro da sombria cultura/economia da pornografia”<sup>114</sup>.

Jenkins (2007) ressalta, ainda, que as câmeras digitais e, principalmente, as câmeras acopladas aos dispositivos móveis foram fundamentais para a popularização da pornografia digital amadora. Além disso, é notório que a indústria pornográfica conhecida como *mainstream*, de uma forma geral, não conseguiu se reinventar a contento, demorando para incorporar elementos principais da pornografia 2.0 (JENKINS, 2007; LYNN, 2007; MOWLABOCUS, 2010; PAASONEN, 2012a) - uma pornografia colaborativa, em que plataformas de compartilhamento de vídeos, por exemplo, ilustram bem uma “economia da mídia afetiva, em que o consumidor ideal é percebido como emocionalmente ativo, engajado e inserido em redes sociais” (PAASONEN, 2012a, p.66)<sup>115</sup>. Nesse sentido, Attwood (2012) destaca, inclusive, os aspectos estéticos obsoletos e pouco atrativos dos *sites* tidos como *mainstreams* - sob a ótica dos elementos de *webdesign* – criticando, também, o exagero de *pop-ups* ali presentes, bem como a qualidade das fotografias/vídeos disponibilizados.

Ao mesmo tempo, Paasonen (2012a, p.67) argumenta que estamos diante de uma vasta disponibilidade de *sites* que oferecem “pornografia e estilo de vida, convidando seus usuários a compartilhar suas preferências, gostos, repulsas e imagens e vídeos deles mesmos”<sup>116</sup>. Dessa forma, o que observamos é um espaço crescente para a pornografia amadora, em suas diversas formas. Por ora, julgamos relevante esclarecer que, ao buscarmos uma definição – nossa – para a pornografia digital amadora, acrescentaríamos três aspectos àquela proposta conceitual por nós apresentada anteriormente<sup>117</sup>. São eles: a interação, a democratização do conteúdo e a busca pela estética do real.

---

<sup>114</sup> Tradução nossa: “we can learn a fair amount about the ways that web technologies are impacting our culture by examining how they function within the shadow culture/economy of porn”.

<sup>115</sup> Tradução nossa: “(...) an affective media economy in which the ideal consumer is perceived as being active, emotionally engaged and socially networked”.

<sup>116</sup> Tradução nossa: “pornography with lifestyle and invite porn users to share their preferences, likes, dislikes and porn images and videos of themselves”.

<sup>117</sup> Nas páginas 36 e 37 deste trabalho, explicamos que: “(...) ao nos referirmos a uma dada obra como pornográfica ou erótica, estaremos, pois, tratando de representações de caráter sexual, explícitas ou não, produzidas por profissionais ou amadores, artistas conhecidos - reconhecidos por quem os

De antemão, cabe nos posicionarmos quanto a nossa escolha por uma necessária relativização das tipologias de pornografia digital, ao longo desse trabalho. Justamente pela existência marcante de um dos elementos acima citados - abertura à diversidade e democratização das representações pornográficas disponíveis na Internet -, defendemos que restringir as pornografias a classificações fechadas é uma postura, no mínimo, contraditória. Para além, os próprios autores e pesquisadores dos *Porn Studies*, em sua maioria, não aprofundam discussões sobre tais categorias, nem - quiçá - chegam a um consenso. Não percebemos tal constatação como uma problemática do campo, mas sim como um reforço à ideia de que a pornografia digital não permite aprisionamento e rigidez desse teor (ATTWOOD, 2010b; PAASONEN, 2012a). Nesse sentido, Attwood (2010b, p.237-238) explica que

esse regime representativo da porno-normatividade não é necessariamente bem distribuído entre formas de pornografia “velhas” e “novas” ou “*mainstream*” ou “alternativa”. Pelo contrário, existe uma variedade de estilos pornográficos e sensibilidades, tipos de endereço e significados de expressão. O texto pornográfico pode ser profissional, amador, macio, cru, excessivo, decente, sujo, ingênuo, conhecido, mundano ou espetacular.<sup>118</sup>

De qualquer forma, vale mencionar que alguns termos mais conhecidos poderão ser utilizados ao longo do texto, nunca como uma tentativa de enquadramento das práticas sexuais ou dos corpos, mas apenas como referência a termos popularmente já conhecidos e menos polêmicos (conceitualmente) - como *hardcore*<sup>119</sup> ou *softcore*<sup>120</sup>, por exemplo. Quando assim fizermos, explicaremos o termo em questão. Sabemos, todavia, que a procura pelas pornografias digitais, na prática, dá-se através de palavras-chaves<sup>121</sup> diversas, espécies de temáticas utilizadas pelos *sites* pornográficos em geral, como uma forma de identificar os conteúdos ali disponibilizados, tornando-os fáceis de serem encontrados, através dos sistemas de buscas. Entretanto, tais

---

legítima - ou desconhecidos anônimos, para fins de consumo de massa ou em pequena escala, com perfil de consumidores/usuários/audiência de diferentes níveis socioeconômicos, que visem o lucro ou não - e que provoquem/despertem a excitação do outro e/ou dos próprios *performers* envolvidos, bem como outras sensações intensas e/ou viscerais”.

<sup>118</sup> Tradução nossa: “(...) *this representational regime of pornonormativity is not necessarily distributed neatly between “old” and “new” or “mainstream” or “alternative” forms of porn. Instead, there is a variety of porn styles and sensibilities, forms of address and means of expression. Porn texts may be professional, amateurish, glossy, raw, excessive, decorous, dirty, naive, knowing, mundane or spectacular*”.

<sup>119</sup> Hard-core diz respeito ao conteúdo pornográfico explícito. Filmes ou vídeos (ou outras representações) que retratem imagens de penetração, genitálias ou do ato sexual em si, fazem parte desse tipo de pornografia.

<sup>120</sup> Soft-core é um termo utilizado para se referir ao conteúdo pornográfico considerado mais “leve” - daí o termo “soft”. Nesse tipo de conteúdo, as imagens são provocativas, insinuantes. Existem imagens de nudez, uma nudez velada - não há sexo explícito, nem exposição dos órgãos sexuais.

<sup>121</sup> “*MILF (Mothers I’d like to fuck)*”, “*gays*”, “*caiu na net*”, “*wives*”, “*asiáticas*” e “*revenge porn*” são alguns exemplos de palavras-chaves utilizadas em buscas dos conteúdos pornográficos disponíveis.

palavras-chaves, um tanto variadas, não justificam uma classificação da pornografia digital – pelos motivos já explicados. Sobre os obstáculos encontrados ao tentar estabelecer limites e tipologias, dado o caráter aberto da pornografia *online*, Attwood (2010b, p.242), com quem concordamos, complementa que “é cada vez mais difícil distinguir trabalho de brincadeira/jogo, em algumas formas de produção de pornografia e em outras formas de atividades sexuais *online*”<sup>122</sup>.

Retornando aos elementos destacados como fundamentais para a compreensão da pornografia digital, defendemos, portanto, que algumas peculiaridades da interação e das performances sociais hoje observadas em *sites* de pornografia - sejam eles amadores ou não -, é algo inédito na história contada em nossa linha do tempo – viabilizada pelos aspectos técnicos próprios dos dispositivos utilizados para seu acesso e pela própria existência da Internet. Tomemos um exemplo qualquer, observado no *site* pornográfico amador CAM4<sup>123</sup>, apenas para ilustrar nossa argumentação. Um casal faz sexo em casa. A *webcam* está ligada – porque assim eles quiseram. Enquanto praticam sexo, as suas imagens são transmitidas, em tempo real, através do CAM4 - um dos *sites* que disponibiliza esse serviço, gratuitamente. Usuários conectados naquele exato momento assistem ao vídeo do casal e ativam a função de bate-papo (*chat*), um canal específico para interagir com eles. Dessa forma, os *performers*-espectadores participam, atribuem estrelas (equivalentes a notas), criticam, sugerem. Os *performers*-protagonistas respondem aos comentários e continuam com o ato sexual. Outros elementos poderiam enriquecer o cenário de interação: o casal poderia competir com outros casais que também se exibem naquele momento, assistindo-os. Tais possibilidades interativas - dentre outras que exploraremos no capítulo 3 -, somadas à ideia de que os *performers*-espectadores podem assistir àquele conteúdo enquanto caminham nas ruas, através de seus dispositivos móveis -, são próprias da pornografia digital.

Também como características essenciais da pornografia *online*, destacamos a democratização do conteúdo pornográfico e uma busca constante por exibições que remetam a uma estética do “sexo real”, em oposição ao sexo padronizado, heteronormativo, pautado em corpos perfeitos, padrões físicos específicos e com práticas sexuais repetitivas e pouco diversificadas. Os dois itens acima ressaltados –

---

<sup>122</sup> Tradução nossa: “*It is also increasingly difficult to distinguish labor from play in some forms of porn production and other forms of online sexual activity*”.

<sup>123</sup> Disponível em <<http://pt.cam4.com>>. Acesso em 20.jul.15.

democratização do conteúdo e expectativa do real - encontram-se diretamente associados; daí, tratarmos deles simultaneamente. O conceito de “real” – um tanto subjetivo e complexo - pode sofrer alterações ao longo da história (ATTWOOD, 2010b; BALTAR, 2014) e dos contextos em que está inserido. Entretanto, nesse caso, autores<sup>124</sup> dos *Porn Studies* valem-se desse termo para se referir a uma estética que remeta à ideia (apenas à ideia) de “pessoas comuns”<sup>125</sup> - em toda diversidade que essa expressão possa abraçar - e da sensação de espontaneidade e autenticidade envolvidas em suas exposições. De outro lado, estariam os *performers* conhecidos como “*porn stars*”, típicos dos *sites* pornográficos *mainstream*: atores e atrizes padronizados, não somente do ponto de vista de suas aparências físicas<sup>126</sup>, mas, principalmente, sob a ótica de uma encenação de sexo forçada, ensaiada, artificial, previsível, repetitiva, pouco convincente quanto ao prazer e espontaneidade ali envolvidos – dispendo, inclusive, de elementos profissionais de produção (maquiagem, iluminação adequada, cenários de *shows*, equipamentos de alta qualidade etc.).

Ainda sobre essa discussão - embora não concordemos com a classificação de tipos de pornografia, conforme defendido acima -, é importante ressaltar que a década de 1990 resgatou elementos importantes para a discussão da diversidade e democratização do conteúdo pornográfico que ora incluímos em nossa definição de pornografia digital, a partir do que Attwood (2012, p.42) chama de “*altporn*” ou “pornografia *online* alternativa”<sup>127</sup>. Embora já existisse anteriormente, principalmente como manifestações artísticas, a autora é enfática ao afirmar que a pornografia digital alternativa é “a pornografia dessa década, senão a pornografia do século” (ATTWOOD, 2012, p.42), tendo em vista a reconfiguração dos corpos pornográficos

<sup>124</sup> Ver, por exemplo, Attwood (2012), Esch; Mayer (2007), Messina (2005), Paasonen (2012a).

<sup>125</sup> A expressão original, utilizada pelos autores em questão, é “*ordinary people*”. A nosso ver, a tradução “pessoas comuns” não reflete bem aquilo que o termo original carrega: a ideia de cotidiano e de um determinado perfil do que costuma ser entendido como usual, habitual, geral, maioria até. Embora não concordemos nem com o conceito traduzido de “pessoas comuns”, nem com sua versão original de “*ordinary people*”, consideramos importante registrar aqui essa breve ressalva. Explicaremos tal discordância, mais à frente.

<sup>126</sup> A aparência típica de uma *porn star mainstream* é comumente associada à imagem de uma mulher, branca, loira e com seios grandes. Nacionalmente, a *porn star mainstream* é aquela mulher conhecida como “violão”: morena, pernas grossas, bunda grande e cintura fina. Se pensarmos em pornografia envolvendo *porn stars* masculinos, a imagem *mainstream* é a de homens musculosos, com pênis grandes e grossos - e com ereções que demoram bem mais que a média.

<sup>127</sup> Tradução nossa: “*alternative online pornographies*”. O termo “*altporn*” foi cunhado por Feona Attwood, para substituir a expressão anteriormente existente - “*indieporn*” (pornografia independente). Segundo Attwood (2012), *altporn* indica uma estética que agora pode ser encontrada tanto na pornografia independente quanto na *mainstream*. *Sites* que representam tal estética podem ser encontrados em < altporn.net >. Acesso em: 12.jul.16.

nos *sites* em questão – promovendo, portanto, uma abertura a novas possibilidades de práticas e de *performers*.

Nesse novo cenário que se apresenta, são encontradas práticas pornográficas envolvendo menstruação, armas, sangue em geral, modificações no corpo, dentre outros elementos - antes praticamente inexistentes. Além disso, os *performers* são “pessoas reais” (ATTWOOD, 2012), normalmente indivíduos pertencentes a subculturas, frequentemente desprezados pelos *sites* pornográficos *mainstream*. Para além, as representações pornográficas passaram a ser somadas a conteúdos não sexuais – como entrevistas e/ou informações que interessam a determinado grupo, por exemplo -, ao passo que os usuários começaram a ter acesso, nos próprios *sites* de pornografia, a links de música, arte, política etc. Jacobs (2007, p.50) afirma que “isso também desenha um *ethos* de *performance* entre alguns usuários, que envolve um compartilhamento de pornografia como atividade pessoal-social e um desenvolvimento de práticas de trabalho e jogos mediados”<sup>128</sup>.

A pornografia digital inaugurada desde então, um tanto mais inclusiva, passou a ser associada a *performers* jovens, com estilos marcadamente alternativos, consumidores midiáticos ativos, abertos ao novo, arrojados e com a necessidade de ver, nos *sites* pornográficos acessados, *performers* que representem os grupos sociais em que estão inseridos (ATTWOOD, 2012). Segundo Jacobs (2007) e Attwood (2012) – com quem concordamos -, foi o foco em um cenário de – supostas - “pessoas reais”, associado a um novo e diferente padrão estético, que contribuiu para a reconfiguração da pornografia digital de então. Attwood (2012) também reforça que, para a audiência desse tipo de pornografia, à frente das preferências por corpos comuns, padronizados, ideais ou diferentes, está a busca pela percepção da autenticidade da *performance*, analisada através do convencimento sobre a diversão dos *performers*, do entusiasmo demonstrado, do entrosamento entre os parceiros, da espontaneidade da prática, dentre outros elementos. Paasonen (2012a) argumenta que o senso de realidade (*realness*) é fundamental nesse contexto, por funcionar como uma espécie de suporte para os atos sexuais, criando uma sensação de autenticidade e, assim, despertando a atenção dos usuários. Attwood (2012) complementa:

A criatividade de pessoas reais se expressando através de uma vitrine é também evidente em *sites* como No Fauuxxx, que está preocupado em representar autenticidade através da diversidade de pessoas normais,

<sup>128</sup> Tradução nossa: “It also draws a performance ethos among some web users which involves a sharing of porn as a personal-social activities and developing mediated work and play practices”.

interessadas em mostrar suas sexualidades... todos os tamanhos, todos os gêneros, todas as orientações sexuais, todas as raças e de todo tipo de lugares, fazendo todo tipo de coisas (ATTWOOD, 2012, p.50)<sup>129</sup>.

Ainda refletindo sobre os três<sup>130</sup> elementos – por nós considerados - típicos da pornografia digital, o senso de imediatismo (PAASONEN, 2012a) associado à expectativa do real contribuem para a atração por esse tipo de pornografia. A ideia de verdade que vem junto com as práticas pornográficas em questão é central para seu entendimento (ZIMMERMAN, 1995; PAASONEN, 2012a), tendo em vista que a arena da credibilidade e do convencimento, a nosso ver, versam em torno das experiências pessoais – anteriormente privadas e íntimas - das chamadas “pessoas comuns/reais” - dando-lhes voz, portanto. Esse momento confessional da pornografia - e também de programas de televisão (*reality shows*), de produções do cinema (documentários), dentre outras modalidades -, reorganiza os conceitos de público e privado (PAASONEN, 2012a), conforme discutiremos mais à frente.

A história da pornografia digital amadora, por sua vez, está diretamente relacionada à ênfase na estética do real e à busca pelo senso de espontaneidade das representações de caráter sexual. Entretanto, vale lembrar que, o que outrora possuía uma fronteira bem delimitada, agora constitui-se em uma seara nebulosa: já não é mais possível definir, com clareza, os limites entre a pornografia comercial e amadora. Segundo Paasonen (2012a),

um novo vocabulário se faz necessário, para se referir ao complexo significado de pornografia amadora e comercial, para além dos tipos de dicotomias fáceis (amador X profissional, não-comercial X comercial, independente X *mainstream*) que nós temos utilizado (PAASONEN, 2012a, p.93).<sup>131</sup>

Concordando com a autora, defendemos, inclusive, que a pornografia hoje chamada de amadora diz respeito, em última instância, à própria ideia da estética do real - ou daquela pornografia que Messina (2005) chamou de *realcore*. Nas palavras do autor, a “pornografia amadora na Internet, pelo contrário [quando comparada aos gêneros *hardcore* ou *softcore*], parece muito mais preocupada com a realidade: imagens de pessoas reais, com desejos reais, fazendo sexo real, em lugares reais. É

<sup>129</sup> Tradução nossa: “*The creativity of real people expressing themselves through display is also evident at (...) sites such as No Fauuxxx, which is concerned with representing authenticity through the diversity of normal people interested in expressing their sexualities... all sizes, all genders, all sexual orientations, all races, and from all sort of places, doing all sorts of things.*”

<sup>130</sup> Interação, democratização do conteúdo pornográfico e a busca pela estética do real.

<sup>131</sup> Tradução nossa: “*a new vocabular is needed for addressing the complex meanings of amateur and commercial porn beyond the kinds of easy dichotomies (amateur versus professional, noncommercial versus comercial, independent versus mainstream) that we have tended to use*”.

por isso que chamo isso de *realcore*” (MESSINA, 2005).<sup>132</sup> Messina (2005) enfatiza que aquilo a que ele se refere como a “revolução do amador” (MESSINA, 2005) teve origem na década de 1990, a partir do incremento dos dispositivos digitais, conforme já mencionamos anteriormente.

Logo no seu início, a pornografia amadora consistia em uma forma independente de produzir pornografia, gerando, inclusive, uma crise na lucratividade da indústria *mainstream* (ZIMMERMAN, 1995; PAASONEN, 2012a). Entretanto, tanto os então *performers* quanto os já produtores dessa indústria passaram a desenvolver suas próprias pornografias domésticas, com aura amadora - contribuindo, dessa forma, para a rapidez da incorporação da referida pornografia, anteriormente independente, pela indústria pornográfica (BALTAR, 2014; ESCH; MAYER, 2007; PAASONEN, 2012a). As exibições amadoras, passam, portanto, a fazer parte dos produtos e serviços disponíveis nas vitrines dos *sites* pornográficos *mainstream*. Nesse sentido, Esch e Mayer (2007) explicam que a pornografia digital amadora costuma ser confundida com a pornografia alternativa/independente.

Nesse cenário, *performers* podem ser considerados amadores, por não serem pagos diretamente, como acontece com os *porn stars* da indústria pornográfica (*mainstream* e comercial). Entretanto, outros tipos de remunerações estão aí envolvidas, como pagamentos de despesas de hotéis e viagens, por exemplo (ESCH; MAYER, 2007) -, ou mesmo as gorjetas (*tips*) e moedas próprias (*tokens*, por exemplo), recebidas através de alguns *sites* pornográficos, além das recompensas simbólicas de reconhecimento, *status* e fama. Sobre o contexto híbrido que se configura na década de 2000, portanto, Esch e Mayer (2007) explicam que

(...) pornificação é a estratégia midiática que garante não apenas a estandardização do sexo pelas mídias, mas também a multiplicação de possíveis diferenças. Talvez seja nessas diferenças que os produtores amadores ainda podem criar, inovar e transformar a mídia (ESCH; MAYER, 2007, p.111)<sup>133</sup>.

Por sua vez, McNair (2002) denomina o período em questão de “cultura do *strip-tease*”, o momento do tudo mostrar – impulsionado pelas disponibilidade tecnológica. A pornografia amadora, que inspirou o gênero conhecido como

<sup>132</sup> Tradução nossa: “*Internet amateur pornography instead seems to be much more concerned with reality: pictures of real people with real desires, having real sex in real places. This is why I call it Realcore*”.

<sup>133</sup> Tradução nossa: “(…) *pornification is the media strategy that ensures not only the standardization of sex across media, but also a multiplication of possible differences. Perhaps it is in these differences that amateurs producers can still create, innovate and transform media*”.

“gonzo”<sup>134</sup> – que logo ganhou alta visibilidade – reforça a tendência contemporânea dessa busca pela sensação do real (PAASONEN, 2012a), ou da *realcore* (MESSINA, 2005). Detalhes da sexualidade, dos corpos dos indivíduos, das práticas sexuais, confissões e desabafos íntimos e emocionais, urgem em ser expostos publicamente, através dos meios de comunicação diversos – *reality shows*, *webcams* transmitindo atos sexuais e a prática juvenil do *sexting* são apenas alguns dos exemplos possíveis. A cultura do *strip-tease*, conforme argumenta McNair (2002), caracteriza-se, principalmente, pela “atividade midiática por pessoas que são, pelo menos quando começam, amadores e não-celebridades – ‘pessoas comuns’, para usar esse rótulo conveniente, no momento” (McNAIR, 2002, p.88)<sup>135</sup>. Da mesma forma, Paasonen (2012a) explica que a cultura da mídia, hoje, de uma forma geral, tem assistido ao crescimento dos chamados “*performers* comuns” (PAASONEN, 2012a, p.74)<sup>136</sup>.

Por ora, cabe enfatizar que defendemos que, embora o termo “amador” possua uma série de possíveis significados, interpretações e posicionamentos, ao tratarmos de pornografia digital amadora, estaremos nos referindo a uma estética amadora, a um cenário, às performances, a seus *performers* (e tudo mais que estiver em cena ou envolvido com a cena) que prometam ser amadores – para além de, efetivamente, serem atores/atrizes ou não, em seu sentido formal. Vale ressaltar que a diferenciação usual entre amador e profissional perpassa pela ideia de que, enquanto o profissional é alguém que possui habilidades técnicas para desempenhar uma determinada atividade, o amador é aquele que pode realizar as mesmas tarefas, embora sem o conhecimento/embasamento suficiente – e, portanto, com mais dificuldades e/ou sem o mesmo padrão de qualidade (PAASONEN, 2010).

Já para Zimmerman (1995), tendo em vista a história do cinema amador, os profissionais são entendidos como aqueles que trabalham mediante remuneração e ganhos financeiros, ao passo que os amadores trabalham por prazer e em momentos que não são destinados ao trabalho propriamente dito – portanto, em seus momentos

---

<sup>134</sup> Gonzo é um termo cunhado no final na década de 1980, também aplicado ao jornalismo, com o objetivo de refletir uma espécie de imersão completa - uma vivência prática - naquilo que o jornalista escreve sobre. Por sua vez, a pornografia gonzo “é largamente dirigida e filmada pelas pessoas que ali atuam, e faz um uso grande de tomadas *point-of-view* (POV), que permitem ao espectador um acesso visual em primeira pessoa, em relação a ação que acontece” (PAASONEN, 2012a, p.73). Tradução nossa: “*Gonzo porn is largely directed and shot by the people performing it, and it makes extensive use of point-of-view (POV) shots that allow the viewer first-person visual access to the action taking place*”.

<sup>135</sup> Tradução nossa: “*media activity by people who are, at least when they start out, amateurs and non-celebrities – ‘ordinary people’, to use that label of convenience for the moment*”.

<sup>136</sup> Tradução nossa: “*ordinary performers*”.

livres ou de lazer. Ainda nesse sentido, Baltar (2014), em quem nos inspiramos, argumenta:

“(...) os vídeos que aparecem sob o rótulo do amador (e quero aqui ressaltar que tomo o amador como uma estética e um dispositivo que estão presentes para além do campo do pornográfico) precisam se amparar em efeitos de real e de autenticidade presentes e tecidos na imanência da imagem” (BALTAR, 2014, p.8).

Dessa forma, para nós, o que caracteriza uma representação pornográfica digital amadora perpassa pelos seus elementos cênicos da estética do real – definidos por Paasonen (2012a) como a baixa qualidade das imagens, luz pobre, pouca produção de cenário em geral, *performers* não treinados, câmera tremida, espontaneidade na exibições, corpos de todos os tipos – inclusive aqueles tidos como “imperfeitos” -, dentre outras características que remetam à ideia de cotidiano e ao senso de realidade. A própria distinção que se costuma estabelecer, associando *sites* gratuitos como bons/melhores e *sites* pagos como ruins/piiores – sob a ótica do pornografia - é um tanto polêmica, já que o livre acesso ao conteúdo diz pouco sobre seus princípios de funcionamento e objetivos (PAASONEN, 2010). Dessa forma, não privilegiaremos uma definição de amador que envolva uma completa ausência de remuneração, nem aquela que diga respeito à falta de formação técnica no campo em questão, nem tampouco chamaremos de amadores os *sites* pornográficos em que os *performers* atuem apenas pelo “amor” envolvido naquela prática. Aqui, portanto, é mais importante parecer do que ser - amador.

Sobre tal seara, ainda há, inclusive, aqueles que se opõem, explícita e radicalmente, ao conceito de amador. Para Keen (2009), “um amador é quem cultiva um hobby, podendo ser culto ou não, alguém que não ganha a vida com seu campo de interesse, um leigo a quem faltam credenciais, um diletante” (KEEN, 2009, p.38). A discussão – ideológica, política e econômica - que envolve a dicotomia amador versus profissional não nos parece importante para o presente trabalho e, por isso, apenas registraremos o que, para nós, nesse contexto, o termo indica. Dessa forma, conforme mencionado anteriormente, a pornografia tratada como amadora – aqui - diz respeito à estética amadora envolvida na representação pornográfica, levando em conta os critérios associados à “promessa do real” (BALTAR, 2014). Nesse sentido, Baltar (2014), com quem concordamos, ressalta:

O que aqui estou chamando de promessas de real (...) faz parte de um contexto maior que se apresenta no contemporâneo, onde o real retorna como conceito em disputa, como elemento importante que conforma um regime estético consonante com o contexto contemporâneo de hipertrofia

do privado, de espetacularização da vida cotidiana (BALTAR, 2014, p.5).

Dessa forma, a tentativa de denominar os usuários/participantes de *sites* pornográficos amadores de “pessoas comuns” - como McNair (2002) tentava rotular, em oposição às *porn stars* da indústria pornográfica de outrora - nos parece ultrapassada e inviável, diante do novo cenário que se configura – esse, da pornografia digital amadora contemporânea, um tanto híbrida. Mais do que não ter limites claros entre as antigas dicotomias dos tipos de pornografia disponíveis – comercial, não-comercial, amadora, profissional, *mainstream*, independente/alternativa etc. -, percebemos que a pornografia digital é, de fato, um tanto aberta e misturada.

Por essas razões, mas também por julgarmos que, assim como argumenta Goffman (2009) - em sua Teoria Dramatúrgica -, estamos sempre atuando, como atores em um palco (da vida, nesse caso), nos valeremos do termo *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores, para nos referirmos àquelas pessoas que atuam em *sites* pornográficos amadores e àquelas que os acessam, respectivamente. Ainda segundo Goffman (2009), os indivíduos apropriam-se de ações performáticas para se apresentarem uns aos outros, empregando técnicas específicas para a sustentação de seus papéis e respectivos personagens – exatamente como fazem os atores, diante de seu público. A nosso ver, pois, as exibições encontradas em *sites* pornográficos amadores pagos ou gratuitos, já incorporados à indústria pornográfica ou ainda de forma independente, constituem-se em encenações – contendo, inclusive, uma gramática própria. Nesse trabalho, concentramos nosso olhar nas performances sociais particulares observadas em um desses *sites* pornográficos com estética amadora – o CAM4.

Por fim, retomamos o conceito de “*on-scenity*”, proposto por Williams (2004) - embora saibamos que a autora não direciona seu debate, diretamente, para as questões referentes à pornografia digital amadora. Contudo, a constatação de que a pornografia está dentro da cena contemporânea – e não fora dela -, nos remete a uma série de problemáticas que, usando as palavras da autora, nos “espreitam” (WILLIAMS, 2004, p.5), nos inquietam, suscitam provocações. A midiaticização do sexo, a exibição de si em um grau elevado, a competição associada às práticas sexuais que buscam visibilidade através da Internet, os *sites* pornográficos amadores originalmente criados para serem gratuitos, os aspectos lúdicos aí envolvidos, os novos olhares em torno dos

conceitos de privacidade, as interações possíveis com o avanço das tecnologias digitais e, principalmente, as performances sociais que aí se dão, são algumas dessas questões que ressoam - a serem comentadas ao longo dos próximos capítulos.

## Capítulo 2: Pornografias (talvez) Amadoras e Performances Sociais: o palco digital como agente condicionante

“Se esses cobichados olhos que [me] olham jamais comparecerem,  
então não há e nem poderá haver performance alguma”.  
(SIBILIA, 2009, p.14)

As discussões em torno das pornografias digitais com estética amadora, suas nomenclaturas, principais definições referentes, bem como a linha do tempo das pornografias e sua indústria - associadas aos meios de comunicação de cada momento histórico -, propostas no capítulo anterior, buscaram nos fundamentar, teoricamente, a partir de conceitos basilares que envolvem aquilo que apresentamos como foco da nossa tese. Tendo em vista a hipótese do presente trabalho - através da qual defendemos que, nos *sites* pornográficos de estética amadora, o palco (ambiente digital) condiciona – de forma particular – as performances sociais dos atores (*performers*-protagonistas) e da plateia (*performers*-espectadores) -, julgamos essencial dedicar o segundo capítulo à elucidação de reflexões sobre as demais lentes teórico-interpretativas aqui adotadas.

Para pensarmos sobre o exercício das performances sociais no ambiente escolhido, portanto, optamos por adotar conceitos e elementos advindos da Teoria Dramatúrgica<sup>137</sup>, proposta pelo sociólogo canadense Erving Goffman - descrita, principalmente, em sua obra “A Representação do Eu na Vida Cotidiana”, originalmente publicada em 1959. O campo de estudos que circunscreve as reflexões sobre performances é vasto, perpassando por diversas áreas do conhecimento, tais quais Artes Visuais, Dança, Teatro, Música, Cinema, Literatura, Poesia – para além da própria Comunicação Social. Nesse sentido, autores e pesquisadores<sup>138</sup> dos chamados *Performance Studies* consideram o termo em questão, dada a sua amplitude e polissemia, um tanto complexo – e, de fato, o é.

Diante de algumas de nossas constatações e consequentes escolhas, após a revisão de literatura sobre os estudos da performance, julgamos importante ressaltar que a discussão em torno do seu conceito, nos diversos sentidos – amplos - que o

<sup>137</sup> A Teoria Dramatúrgica também foi retratada por Goffman (2009; 2011; 2012) em outros de seus livros - ainda que de forma não tão sistemática. Das obras do autor, “Os Quadros da Experiência Social: Uma perspectiva de análise” e “A Representação do Eu na Vida Cotidiana” são aquelas em que Goffman melhor aborda a teoria em questão. Para as nossas discussões, entretanto, esse último é o que melhor se adequa aos nossos interesses investigativos, embora recorramos, em alguns momentos da escrita da tese, a outros livros do autor.

<sup>138</sup> Sobre o campo dos estudos acerca de performances, ver, por exemplo, Frith (1998), Schechner (2003; 2006), Zumthor (2000).

circurscrevem, não fazem parte do nosso – atual – horizonte de interesses. Portanto, para delimitarmos a maneira com que trataremos o termo, ao longo de nossa tese, explicamos que nos debruçaremos sobre aquilo que Goffman (2009) discute, de uma maneira um tanto particular, como performances (dos atores) sociais<sup>139</sup> (GOFFMAN, 2009; 2012) – conceito sobre o qual discorreremos mais adiante.

Dialogando com elementos propostos nas discussões abordadas no capítulo anterior - acerca dos *Porn Studies*, especificamente -, destacamos que nossas escolhas teóricas buscam, dentre outras razões, estar em consonância com os autores do campo em questão. Assim, a escolha pelos fundamentos teóricos advindos dos escritos de Erving Goffman, em especial, relaciona-se com o posicionamento de Paasonen (2012a) - sobre a necessidade de transitarmos pela ordem da representação, em pesquisas que versem sobre pornografia. Além disso, tendo em vista que nossa tese se interessa pelas pornografias digitais com estética amadora, enfatizando, portanto, a publicização da vida cotidiana (ATTWOOD, 2012; BALTAR, 2014), julgamos que a proposição sociológica de Goffman adequa-se bem ao campo teórico escolhido. No presente capítulo, pretendemos, portanto, adentrar alguns dos principais conceitos – selecionados por nós - tratados nas obras do autor mencionado, aproximando-os, pouco a pouco, do *locus* da nossa pesquisa: o CAM4, *site* de vídeos pornográficos com estética amadora.

## 2.1 Performances Sociais: aspectos gerais e discussão conceitual

Em uma rápida busca na Internet, é possível encontrar inúmeros títulos de matérias de jornais, textos de *blogs* e de *sites* diversos, nos quais o termo “performance”<sup>140</sup> aparece. Poderíamos, também, pensar em uma série de outras

---

<sup>139</sup> Caminhos teóricos similares, escolhidos para discutir o conceito de performance – como performances sociais -, no contexto das tecnologias digitais, podem ser encontrados em Braga (2014) e Polivanov (2012), por exemplo.

<sup>140</sup> Para ilustrar, disponibilizamos, aqui, alguns exemplos de textos encontrados, ao buscarmos o termo “performance” na internet:

(1) “Woody Allen escalou Miley Cyrus em sua série, graças à *performance* da cantora, em Hannah Montana”. Essa frase é a manchete de uma matéria veiculada no site Observatório do Cinema. Grifo nosso. Disponível em: <http://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/series/2016/05/woody-allen-escalou-miley-cyrus-em-sua-serie-gracas-performance-da-cantora-em-hannah-montana>. Acesso em: 22.jul.16.

(2) “Foi só para descontrair, diz Bonfá, sobre *performance* ao vivo no celular”. A frase em questão é o título de uma matéria disponível no UOL. Grifo nosso. Disponível em: <http://observatoriodocinema.bol.uol.com.br/series/2016/05/woody-allen-escalou-miley-cyrus-em-sua-serie-gracas-performance-da-cantora-em-hannah-montana>. Acesso em: 22.jul.16.

possibilidades de frases – ilustrativas - que retratem o emprego da palavra “performance” (e seus derivados), em situações diversas das nossas vidas pessoais e/ou profissionais. O termo – que parece ter entrado na lista dos vocábulos modistas atuais - ganhou uma ampla conotação no nosso dia a dia, podendo ser usado para descrever comportamentos entendidos como positivos ou negativos. Entretanto, dentre as suas muitas opções de uso, variando de “performance” como desempenho profissional ao comportamento/potência sexual de alguém, o termo costuma assumir, frequentemente, o sentido de representação de um papel, de encenação de um personagem, de atuação.

Se em alguns campos do conhecimento o termo “performance” possui interpretações distantes daquelas acima mencionadas, relacionadas à sua aplicação em ações ordinárias e cotidianas, a proposição de Erving Goffman (2009), na qual nos apoiamos, dialoga diretamente com o uso em questão. As reflexões do autor, assim, aproximam-se mais do suposto “senso comum” que se vale do termo, do que da abordagem dada por outros teóricos, próprios dos *Performance Studies*, por exemplo. Não à toa, o sociólogo canadense ficou conhecido como o “desbravador do cotidiano” – expressão que dá nome ao livro organizado por Gastaldo (2004), também utilizada na obra de Perla de Aquino (2010, p.32).

Com origem no francês antigo *parfornir* (*par* indicando a ideia de “todo, completude” e *fornir* indicando “fornecer”), o verbo “performar” denotaria, em uma tradução literal, “fornecer por completo” ou mesmo “dar tudo”. Entretanto, no inglês, idioma através do qual o termo se popularizou, “*to perform*” ganha uma outra acepção, passando a significar, então, “realizar, efetivar, executar, desempenhar”, mas também, “atuar” – ideia que mais se aproxima da roupagem que Goffman (2009) atribui ao termo em pauta. Ao traduzirmos, portanto, “performar” como “atuar”, podemos, conseqüente e logicamente, entender “performance” como “atuação” – conceito que nos interessa, aqui nesse estudo.

Ainda nesse sentido, registramos nossa inquietação no que diz respeito à tradução de alguns termos fundamentais para o entendimento da principal contribuição de Goffman (2009) para os estudos da performance: sua obra

---

(3) “*Performance* marca protesto de estudantes contra a Vale, no Espírito Santo”. Essa frase é a manchete de uma matéria veiculada no site UOL. Grifo nosso. Disponível em: <http://noticias.uol.com.br/cotidiano/ultimas-noticias/2015/11/13/performance-marca-protesto-de-estudantes-contra-a-vale-em-vitoria.htm>. Acesso em: 22.jul.16.

originalmente intitulada “*The Presentation of Self in Everyday Life*”. O emblemático livro do sociólogo, fruto da sua tese de doutoramento, ao ser traduzido (para o idioma português) como “A Representação do Eu na Vida Cotidiana”, confunde os leitores menos atentos, particularmente quanto à compreensão dos termos “eu”, “representação” e “apresentação”. Perla de Aquino (2010) e Polivanov (2012), com cujos olhares concordamos, discutem a confusão causada entre os termos “representação” e “apresentação”, demonstrando, em especial, que a ideia de “*presentation*”, na teoria goffmaniana, está mais associada ao termo “apresentação”, do que à ideia de “representação” - que dá título à versão traduzida.

Complementando a discussão das pesquisadoras, acrescentaríamos que a tradução do termo “*performance*” também ocasiona desentendimentos conceituais sobre a obra de Goffman, acima mencionada, especialmente na versão em português. Tendo em vista que seu primeiro capítulo - intitulado “*Performances*” - foi traduzido como “Representações”, termo que já houvera assumido, logo no título do livro<sup>141</sup>, o significado de “*Presentation*”, torna-se evidente que o entendimento do conceito de “*performance*” fica comprometido, na sua versão traduzida. Afinal de contas, o termo “representação” abrangeria as ideias de “*presentation*” e de “*performance*”, simultaneamente?

Defendemos, assim, que o principal argumento de Goffman (2009), pautado na metáfora dramática, através da analogia estabelecida entre atores profissionais (no teatro) e atores sociais (na vida cotidiana), pode ser melhor compreendido, na língua portuguesa, através do termo “representações” – que, por sua vez, também engendra as ideias de atuação, encenação, desempenho de um papel. Ou seja, “representação” seria indicativo da noção de “*performance*”, no olhar de Goffman (2009) – mas não de “*presentation*”. Pelas possíveis imprecisões advindas da tradução, optamos, ao longo da nossa tese, por adotar a expressão “performances sociais” para nos referirmos àquilo que Goffman trata como “*performances*” dos atores sociais. Não traduziremos, portanto, o termo “*performances*” para “representações”, como foi feito na versão<sup>142</sup> em português desse livro. Embora entendamos que, em caso de tradução

<sup>141</sup> “*The Presentation of Self in Everyday Life*”, de Erving Goffman, foi traduzido como “A Representação do Eu na Vida Cotidiana”, conforme mencionado anteriormente.

<sup>142</sup> Ressaltamos que “A Representação do Eu na Vida Cotidiana”, livro aqui discutido, teve a sua 19ª – e mais recente – edição, em português, publicada em 2011, pela Editora Vozes. Trabalhamos, ao longo da tese, com a 17ª edição do mesmo livro, publicada em 2009 – mas registramos que as observações aqui discutidas, quanto às traduções e terminologias, permanecem da mesma forma, em sua versão mais atual, sem alterações.

necessária, “representações” seja o termo que melhor se adequa à concepção apresentada por Goffman, acreditamos que a expressão “performances sociais” comunica, de forma ainda melhor, as ideias do autor, originalmente descritas (e escritas) em inglês - daí a nossa escolha.

Vale comentar, reiterando nossa posição, que em outro de seus livros, intitulado “Os Quadros da Experiência Social: uma perspectiva de análise” – com tradutor diferente do livro anteriormente citado -, Goffman (2012) também dedica um capítulo (“O Quadro Teatral”) à temática em questão. Nesse livro, o termo “*performance*” foi traduzido como “atuação teatral” - expressão, a nosso ver, mais próxima do olhar do autor. Entretanto, o tradutor da obra vale-se, logo na primeira vez que a expressão aparece - no primeiro parágrafo do capítulo -, da inserção do termo original “*performance*”<sup>143</sup> entre colchetes, ao lado da sua respectiva tradução, de modo a ressaltar a ideia proposta por Goffman (2009; 2012).

Visando uma melhor compreensão da lente peculiar através da qual Goffman (2009) “olha” para as performances sociais, torna-se relevante mencionarmos, ainda que brevemente, aspectos referentes à sua formação e principais influências. Formado pela Escola de Chicago, de onde saíram outros importantes pensadores do Interacionismo Simbólico, abordagem sociológica desenvolvida nas décadas de 1930 e 1940, Erving Goffman tornou-se conhecido, primordialmente, pelos seus trabalhos de campo e consequentes teorias daí advindas, fundamentais para a microsociologia das interações. Sob a influência de teóricos reconhecidos, tais quais Everett Hughes, George Mead, Herbert Blumer e John Dawey - e de outros expoentes da Escola de Chicago -, Goffman preocupava-se em realizar análises do cotidiano e das relações interpessoais, através de uma perspectiva interdisciplinar<sup>144</sup> – essa última, relevante marca dos legados da Escola de Chicago.

Ao estabelecer uma relação (de aproximação e distanciamento) entre os trabalhos dos sociólogos Howard Becker e Erving Goffman, Velho (2002) afirma que a essência do pensamento desse último foi herdada, principalmente, de Georg Simmel, George Mead e William Thomas. Sobre as linhas gerais do pensamento goffmaniano, Velho (2002) ainda ressalta:

Goffman centra as suas preocupações no próprio processo de definição da

---

<sup>143</sup> Para uma melhor visualização, o texto aparece da seguinte forma: “Uma atuação teatral [*performance*], no sentido estrito em que usarei agora o termo (...)” (GOFFMAN, 2012, p.165).

<sup>144</sup> Os estudos de Goffman refletem importantes análises sociais, a partir de um diálogo entre áreas como Sociologia, Psicologia, Antropologia e Comunicação Social.

situação e construção da própria interação. (...) Os rituais e estratégias de interação, nesta perspectiva, são preciosos elementos para a compreensão de processos de construção social da realidade (...). (VELHO, 2012, p.13-14).

Concordando com Velho (2002), acreditamos que Goffman contribui, de forma decisiva, para o entendimento da realidade cotidiana – na qual os indivíduos (atores sociais), ao se depararem em situações de encontros com outros indivíduos (também atores sociais), fazem com que seus comportamentos sejam performáticos. Nas palavras do próprio Goffman, portanto, performance (social) é “toda atividade de um indivíduo que se passa num período caracterizado por sua presença contínua diante de um grupo particular de observadores e que tem sobre estes alguma influência” (GOFFMAN, 2009, p.29). Já em outro de seus livros em que a temática é abordada, nessa mesma linha de pensamento, mas agora de forma mais estrita, o autor define performance como

aquele arranjo que transforma um indivíduo em ator cênico, sendo este último, por sua vez, um objeto que pode ser olhado de todos os lados e minuciosamente, sem ofensa, e com o qual se pode contar para provocar um comportamento participante das pessoas que desempenham o papel de plateia (GOFFMAN, 2012, p.165).

Cabe registrarmos, nesse momento, que Goffman (2009; 2010; 2011; 2012), em suas diversas obras, preocupava-se com os encontros face a face, ou seja, com as situações de co-presença física. Embora as situações de encontros em ambientes digitais não tenham sido contempladas pelo sociólogo, acreditamos que os elementos teóricos propostos em sua reflexão sejam de extrema importância para a análise de performances sociais e interações aí ocorridas – ainda que problematizados, ampliados, ou, em alguns casos, refutados. É válido lembrar que, dentre os próprios estudos sobre interações mediadas (por computadores), alguns pesquisadores<sup>145</sup> da área já se valem do aporte teórico de Erving Goffman, para respaldar suas análises.

Se partirmos do pressuposto, portanto, de que o conceito de performance social abrange todo o leque de ações de um determinado indivíduo que, ao se deparar em um mesmo ambiente com outros que o observam – envolvendo, pois, um olhar de outros sobre si -, e que, ao mesmo tempo, possa influenciá-los, fica clara a metáfora teatral adotada por Goffman (2009): nós, indivíduos e atores sociais, ao nos encontrarmos com uma plateia que nos observa, em uma dada situação da vida ordinária, exercemos, naquele momento, uma performance social. Ou seja, as situações e

<sup>145</sup> Ver, por exemplo, os trabalhos de Braga (2014), Nascimento (2010), Polivanov (2012), Ribeiro (2003), Ribeiro e Braga (2012), Sá e Polivanov (2012), dentre outros.

contextos cotidianos são cenários nos quais encenamos (ou “performamos”) aquilo que desejamos mostrar – quando nos apresentamos para outrem, em diferentes palcos.

Nas palavras do autor:

(...) o relacionamento social comum é montado tal qual uma cena teatral, resultado da troca de ações, oposições e respostas conclusivas dramaticamente distendidas. Os textos, mesmo em mãos de atores iniciantes, podem ganhar vida porque a própria vida é uma encenação dramática (GOFFMAN, 2009, p.71-72).

Goffman (2009; 2011) debruçou-se, portanto, sobre as interações sociais, seu principal foco de estudo – mas não único<sup>146</sup>. Nesse sentido, Smith (2006) pontua que a metáfora dramatúrgica não deve ser confundida com todo o legado sociológico deixado por Goffman, como se costuma, inadvertidamente, pensar – embora ela traduza, efetivamente, a constante preocupação do sociólogo, no que diz respeito ao caráter performático que permeia a vida em sociedade. Ainda segundo Smith (2006), Goffman também se vale, em outros trabalhos, de metáforas relacionadas a jogos (*games*) e rituais, mas reconhece que a influência dramatúrgica, em sua obra, ocupa um papel de destaque – especialmente, no que diz respeito às análises das performances.

Assim, Goffman discorre sobre elementos utilizados no exercício das performances sociais, apropriados pelos indivíduos (atores sociais), para se relacionarem uns com os outros, em diferentes contextos. É preciso entender, portanto, que as performances sociais refletem o intuito do indivíduo de impressionar os demais, convencendo esses últimos – mas também a si próprio – de que aquele personagem assumido por ele condiz com quem ele é, de fato (BRANAMAN, 1997). Tal mecanismo da performance social é conhecido como gerenciamento de impressões (GOFFMAN, 2009) ou administração da impressão (BOYD; ELLISON, 2007) – que diz respeito, em outras palavras, às estratégias adotadas pelos indivíduos, durante uma interação social, para influenciar, mutuamente, a formação das suas respectivas imagens – ou impressões. Goffman (2009) explica que tal processo pode acontecer consciente ou inconscientemente, através de uma troca de informações – emitidas ou transmitidas - entre os presentes, na qual os atores sociais buscam controlar as informações ali em jogo – tentando “capitalizar” aspectos favoráveis a seu respeito. Dessa forma, os elementos utilizados por um indivíduo qualquer, no

---

<sup>146</sup> Os trabalhos de Goffman tratam, para além da interação social, de temáticas como rituais, desvios, jogos, dentre outros aspectos importantes da vida em sociedade.

intuito de gerenciar sua impressão, altera seu sentimento de pertencimento àquele determinado grupo, ou ainda, contribui para o seu reconhecimento diante dos demais *performers*. Colocado de outra forma, o *status* do *performer* pode ser alterado através dos elementos diretamente relacionados ao manejo de seu gerenciamento de impressão.

No que diz respeito, então, às estratégias escolhidas pelos indivíduos, ao longo desse processo, é fundamental abordarmos a noção de fachada (GOFFMAN, 2009; 2011). Durante a performance, assim, os indivíduos recorrem à fachada social, que pode ser entendida como o equipamento expressivo adotado pelo *performer*. Tal equipamento expressivo, por sua vez, é composto por partes complementares, que Goffman (2009) chama de cenário e fachada pessoal. Ao gerenciar sua impressão, portanto, um indivíduo precisa estar atento aos elementos constituintes do cenário onde está inserido – itens de decoração, móveis e outros aspectos referentes ao ambiente, capazes de interferir na definição da situação, bem como na impressão que o *performer* pode criar, em função da escolha dos itens citados. Ao mesmo tempo, o exercício da performance social depende, em certa medida, da fachada pessoal dos indivíduos ali envolvidos. Ou seja, as características próprias dos atores sociais – roupas, idade, linguagem utilizada, expressões faciais, gestos, etnia, atributos físicos etc. – influenciam, diretamente, a impressão que esses desejam passar, a respeito deles mesmos.

Ainda nesse sentido, Goffman (2009) ressalta a importância da definição da situação para o processo de gerenciamento de impressões – pontos fundamentais em seu trabalho -, quaisquer que sejam as razões pessoais dos indivíduos ao se envolverem em uma determinada dinâmica interacional. O autor explica que:

Quando um indivíduo chega à presença de outros, estes, geralmente, procuram obter informações a seu respeito ou trazem à baila a que já possuem. (...) A informação a respeito do indivíduo serve para definir a situação, tornando os outros capazes de conhecer, antecipadamente, o que ele esperará deles e o que deles podem esperar (GOFFMAN, 2009, p.11).

É a partir da definição da situação, portanto, que os atores sociais serão capazes de guiar suas ações, percebendo como se comportar naquele dado ambiente e, mais do que isso, obtendo pistas de como conseguir aquilo que desejam uns dos outros. O uso do conceito em questão possui, portanto, relevância para o nosso trabalho, já que nos ajuda a compreender, por um lado, como os *performers*-protagonistas do CAM4 (indivíduos-atores envolvidos em interações em *sites* pornográficos de estética

amadora) se valem, por exemplo, da escolha de suas roupas, do tipo de música de fundo, do vocabulário utilizado, do gestual e da própria maneira através da qual as exhibições são encenadas. De forma similar, abordarmos a ideia de definição social também se justifica sob o ponto de vista dos *performers*-espectadores, de modo a contribuir para o entendimento dos tipos de comentários feitos nos *chats* associados aos vídeos, da maneira como esses tratam os *performers*-protagonistas, de como se relacionam entre si, dentre outras possibilidades expressivas pertinentes aos seus respectivos papéis.

Sobre esse assunto, em seu trabalho, Meyrowitz (1986) reforça a noção daquilo que ele chama de padrão de acesso à informação. Tendo em vista que Goffman (2009) discute a definição da situação em ambientes físicos e de encontros face a face, Meyrowitz (1986) amplia a acepção do referido autor, explicando que, em se tratando de interações mediadas (por computador, nesse caso), tão ou mais importante que o lugar (físico) em si, a definição da situação pauta-se nas informações a que os indivíduos têm acesso, a priori. Em outras palavras - concordando com Meyrowitz (1986) -, ao pesquisarmos *sites* pornográficos com estética amadora, a definição da situação se dá a partir de uma combinação das características do ambiente digital, dos elementos da estética do real e dos recursos técnicos disponíveis para os comportamentos dos *performers*.

## 2.2 Elementos das Performances Sociais

Para o desenvolvimento dessa tese, nos interessa considerar as estratégias possíveis que os indivíduos se valem para a sustentação de seus papéis e respectivos personagens, bem como os elementos utilizados nos seus processos de gerenciamento de impressão. Dito de outra forma, através do aporte teórico dramaturgic proposto por Goffman (2009), buscamos compreender melhor o exercício das performances sociais em situações de co-presença, para então explicarmos aquelas próprias dos ambientes de pornografia digital com estética amadora. Partimos do pressuposto de que os *performers*-protagonistas do CAM4 – *site* escolhido como *locus* investigativo - apropriam-se dos recursos técnicos e elementos próprios da chamada estética do real, disponíveis no *site*, de forma a gerenciar suas impressões frente aos *performers*-espectadores – e vice-versa. Por conseguinte, torna-se viável que ambos exerçam suas performances sociais, influenciando-se reciprocamente.

Goffman (2009) explica que a performance social é composta por alguns elementos, ou estratégias – que dão forma a uma determinada ordem interacional e ajudam a definir a situação social, mencionada anteriormente. Em um *site* pornográfico de estética amadora, como o CAM4, é fundamental que um indivíduo entenda as suas etiquetas de exibição, definidas tanto pelo *site* em si, em seus “termos de uso”, quanto pela interpretação que os *performers* dão a tais etiquetas – sob pena, por exemplo, de serem banidos do ambiente, ou mesmo de cometerem “gafes” que atrapalhem o gerenciamento de impressão. A nosso ver, conhecer a dinâmica estabelecida pelos *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores é fundamental para a análise das suas performances sociais.

Nesse sentido, Goffman (2009) ressalta que toda dinâmica interacional está sujeita àquilo que ele denomina de “rupturas da representação” ou ainda de “gestos involutários” (GOFFMAN, 2009, p.191). Segundo o autor, tais acontecimentos, quando ocorrem, influenciam, negativamente, o gerenciamento de impressões dos atores sociais, ocasionando possíveis constrangimentos entre os envolvidos. Essas quebras do processo de interação apresentam-se na forma de “intromissões inoportunas” (GOFFMAN, 2009) ou “gafes” e, conseqüentemente, alteram a definição da situação. Dessa forma, a impressão que se tentava construir fica ameaçada, colocando em cheque, assim, a credibilidade da encenação - o que, por sua vez, atrapalha a ordem interacional e o exercício da performance social em curso.

No CAM4, as rupturas da representação podem se manifestar, por exemplo, como comportamentos inadequados de um *performer*-espectador, durante sua participação no *chat* associado a uma determinada exibição. Assim, caso um *performer*-protagonista registre, em seu perfil, sua decisão por não revelar alguns dos seus aspectos identitários (nome, idade ou cidade onde mora, por exemplo), os *performers*-espectadores devem respeitar tal condição – de modo a manter a ordem interacional. Entretanto, um *performer*-espectador pode acessar o vídeo desse *performer*-protagonista diretamente, sem se informar, a priori, sobre tais restrições – ignorando as informações ali disponíveis. Uma possível situação de intromissão inoportuna pode ser ilustrada a partir de um caso como esse, em que o *performer*-espectador pergunte – e insista -, via *chat*, durante a exibição, o nome do *performer*-protagonista ou “de onde ele é”, gerando constrangimento não apenas para esse último, mas também para os demais participantes do *chat*.

Diante de uma situação de ruptura do exercício da performance social, Goffman destaca a necessidade de se adotar, com brevidade, um “processo corretivo” (2009; 2011). A busca pelo retorno ao equilíbrio interacional e a recomposição da situação, tornam-se, assim, prioridades para os demais atores sociais. Para “salvar a fachada”, os indivíduos devem, portanto, adotar uma sequência de atos voltados à correção de tal situação – o que autor denomina de “intercâmbio” (GOFFMAN, 2011). No exemplo do CAM4, supracitado, algum *performer*-espectador presente no *chat* poderia enviar uma mensagem privada ao *performer*-espectador desavisado, pedindo-lhe que pare de perguntar sobre o nome e a cidade do *performer*-protagonista, recuperando, assim, a dinâmica interacional originalmente proposta – e evitando que a exibição seja interrompida, por uma eventual “rusga” com o *performer* em questão.

Nesse contexto, ainda tomando como referência o exemplo anterior, Goffman (2009) prevê, também, a existência de um “diretor da ação dramática”, responsável por monitorar o desenrolar da performance social – podendo, esse, valer-se de medidas de controle, tais quais apaziguamento e/ou punição, em situações de rupturas. Cabe ressaltar, aqui, que, ao propor a presença de um diretor – elemento pouco discutido em suas demais obras, tanto pelo próprio autor quanto por seus comentadores (BURNS, 2002; LEMERT, BRANAMAN, 1997; SMITH, 2006) -, Goffman (2009) contemplava uma situação estrita. No contexto abordado pelo autor, a figura do diretor da ação dramática diz respeito a algum participante membro da chamada “equipe de atores”. Ou seja, a função de supervisão da ordem interacional pertence, no modelo proposto por Goffman (2009), aos atores – e não à plateia, apesar dele mesmo considerar que, em algumas situações, o papel do diretor é empurrado para um entre-lugar, um espaço intermediário entre atores e plateia.

Dessa forma, ao observarmos o *site* pesquisado, concluímos que, nesses ambientes, algo de diferente acontece: uma mudança impulsionada pelas possibilidades técnicas - aliadas à estética do real - que o ambiente proporciona à dinâmica interacional. Durante a exibição de um *performer*-protagonista, é comum que ele eleja, dentre os participantes da equipe de plateia, um *performer*-espectador que acumule a função de mediador do *chat* – o diretor, na proposta goffmaniana. O mediador costuma ser alguém de confiança do *performer*-protagonista – em geral, são espectadores fiéis àquelas exibições, que criam vínculos de aproximação com o referido *performer*, seja por participarem dos *chats* em uma frequência maior que a média, ou por doarem uma quantidade grande de *tokens* (moeda do CAM4) àqueles

exibidores. Assim, no caso de surgir um *performer*-espectador que “ofenda” tal ordem interacional, como discutíamos mais acima, rompendo com as regras pré-estabelecidas pelo *performer*-protagonista ou pelo próprio CAM4, o mediador do *chat* tem a prerrogativa de poder advertir - e até mesmo de banir – o ofensor em questão. Dessa forma, voltando à questão do diretor da ação dramática, tal qual propunha Goffman (2009), o CAM4 permite que a função representacional diretiva seja ocupada por algum membro da equipe de plateia – expandindo, assim, o olhar do autor frente tal dinâmica.

Por outro lado, sob a ótica dos elementos da performance social, pensados por Goffman (2009), podemos também considerar que o mediador do *chat*, diretor daquela atuação, seja um indivíduo que exerça aquilo que o autor denomina de “papel discrepante”. Assim, o papel discrepante é aquele em que um determinado membro da equipe de atores se faz passar, intencionalmente e de forma velada, por um membro da equipe de plateia – com o propósito de conseguir algo dessa mesma plateia. Delatores, traidores, espiões, cúmplices do ator e olheiros (GOFFMAN, 2009) são tipos possíveis de papéis discrepantes. No caso do mediador do *chat*, acima citado, devemos considerar, tendo em vista a nossa pesquisa de campo no CAM4, que o *performer*-espectador que desempenha tal função, pode ser um cúmplice do ator. Segundo Goffman, esse papel pode ser entendido como “alguém que age como se fosse um membro qualquer da plateia, mas de fato está mancomunado com os atores” (GOFFMAN, 2009, p.136). Como exemplo, um *performer*-protagonista pode pedir a um de seus amigos pessoais, conforme observado, que acesse o *chat* associado à sua exibição e desempenhe tal função, sem revelar, para os demais *performers*-espectadores, a relação existente entre eles, para além daquele ambiente. Nesse caso, o mediador costuma funcionar mais como uma espécie de animador de plateia, tentando mobilizar os demais *performers*-espectadores a doarem *tokens* para o *performer*-protagonista.

É válido ressaltar que, segundo Goffman (2009), as performances sociais circunscrevem regiões situacionais distintas – as chamadas regiões de frente e regiões de fundo. Tomando como referência uma dada situação social, as regiões de frente são entendidas como aqueles lugares em que a encenação efetivamente se realiza; é onde acontece o espetáculo em si - e, portanto, é onde os atores devem se preocupar com a formalidade que os envolve e com todo seu equipamento expressivo, no intuito de convencer sua plateia. Já a região de fundo é o espaço de bastidores, aquele lugar

em que os atores podem relaxar quanto às suas sensações, cenário, roupa, gestos e todos os demais elementos responsáveis pela manutenção do equipamento expressivo e da impressão que desejam passar. A região de fundo é, assim, o local informal onde a performance é ensaiada – e, portanto, não deve ser compartilhada com a plateia (BURNS, 2002; GOFFMAN, 2009; SMITH, 2006).

Para Meyrowitz (1986), com quem concordamos, a chamada mídia eletrônica pode enfraquecer as fronteiras entre as regiões de frente e de fundo, bem como entre os papéis sociais dos indivíduos, ao colocá-los, de uma só vez, em um mesmo cenário interacional – problematizando, inclusive, a noção de privacidade. O autor chega a propor uma terceira região, a região de meio – resultante do espaço de congruência entre as regiões de frente e de fundo. Essa nova região seria, assim, um espaço em que as regiões de frente e de fundo se encontram, gerando a criação de um espaço híbrido (HOGAN, 2009), não contemplado por Goffman (2009), em suas proposições de interações em situações de co-presença. Fazendo um paralelo com as ideias de Meyrowitz (1986), julgamos que o ambiente digital aqui estudado também problematiza as regiões propostas por Goffman (2009), já que as regiões de frente e de fundo se misturam e se confundem, efetivamente.

Assim, no intuito de respaldar nossa posição, destacamos duas importantes observações de Goffman (2009). Sobre a região de fundo, o autor explica que:

Dados os valores de uma determinada sociedade, é evidente que o caráter de bastidor de certos lugares é introduzido neles *de modo material*, e que, em relação às áreas adjacentes, tais lugares são *inevitavelmente* regiões de fundo (GOFFMAN, 2009, p.116. Grifos nossos).

Já em relação à região de frente (ou de fachada), Goffman (2009) pontua:

A decoração e os acessórios de um lugar onde uma representação particular é comumente feita, bem como os atores e o espetáculo geralmente ali encontrados, contribuem para fixar uma espécie de encantamento sobre ele. Mesmo quando a representação costumeira não está sendo executada, *o lugar continua a guardar alguma coisa de seu caráter de fachada*. (GOFFMAN, 2009, p.117. Grifos nossos).

Portanto, sem perdermos de vista a noção essencial de que a divisão entre regiões de frente e de fundo concentra-se, principalmente, no ponto de referência adotado para analisar uma dada performance social, bem como a função para a qual um determinado lugar é utilizado (GOFFMAN, 2009) durante a performance em questão, ainda assim, ressaltamos que alguns espaços/lugares “carregam” com eles o caráter e as características próprias de uma dada região.

Nesse sentido, o quarto de dormir, entendido como um desses lugares “encantados” e possuidores, portanto, desse caráter material que, em geral, o caracteriza como uma região de fundo (GOFFMAN, 2009) – na sociedade ocidental, particularmente -, ao ser analisado a partir da definição da situação de uma performance no CAM4, transforma-se, na perspectiva dos *performers*-protagonistas, no centro dos olhares e das atenções, onde a grande exibição acontece – passando, portanto, para o lugar de região de frente daquela interação. Ou seja, uma mesma região, ao mesmo tempo, em ambientes como esse e em dadas situações, pode ser classificada como região de frente e de fundo, complexificando as ideias de Goffman (2009).

Para além, se levarmos em consideração que esses mesmos *performers*-protagonistas podem, enquanto se exibem, assistir, no papel de *performers*-espectadores, às exibições de outros *performers*-protagonistas (o que é viável, tecnicamente, por conta do recurso *multicam*), daí seria possível observarmos uma situação em que um mesmo indivíduo, em um mesmo ambiente digital, encontrar-se-ia em duas diferentes regiões de frente, ao mesmo tempo. E mais: ao observarmos o referido indivíduo a partir das duas perspectivas em que ele se encontra (quarto-ambiente físico e CAM4-ambiente digital), o *performer*-protagonista em questão estaria, assim, problematizando ainda mais as fronteiras possíveis entre as regiões situacionais – já que ele estaria em uma região de fundo (quarto), que também é região de frente (quando ele se exhibe no CAM4) e que, simultaneamente, passa a ser uma outra região de frente do *site*, à medida que esse indivíduo assiste a alguma outra exibição.

Por sua vez, os *performers*-espectadores, como plateia que são, deveriam ter acesso apenas à região de frente de uma dada situação – tendo em vista o conceito de Goffman (2009) sobre a referida região, já que as áreas de bastidores não devem ser acessadas pela plateia. Entretanto, tais indivíduos, ao acessarem o CAM4 de seus quartos, por exemplo, encontram-se, simultaneamente, em regiões de frente (na perspectiva da definição da situação em que estão engajados, no ambiente digital) e de fundo (na perspectiva material do ambiente face a face). Além disso, ao adentrarem o *chat* de uma exibição, por exemplo, os mesmos *performers*-espectadores transitam por uma outra região de frente – caso tomemos o *chat* como mais um ponto de referência de análise da performance social. Em sua tese sobre as interações sociais efetivadas em uma “plataforma de *web-chat*”, Ribeiro (2003)

promove uma detalhada discussão sobre as regiões representacionais, atualizando as noções de Goffman (2009), a partir de dados obtidos em sua pesquisa. Nosso posicionamento, assim, é reiterado pelas ideias do autor, ao afirmar que “podemos suspeitar também da presença – no processo interacional *on-line* – de uma dupla (e simultânea) localização dos usuários nas regiões constituintes da representação” (RIBEIRO, 2003, p.128).

Nesse mesmo sentido, papéis antes fortemente delimitados têm suas fronteiras enfraquecidas, já que os *performers*-protagonistas podem, ao mesmo tempo, se colocar como *performers*-espectadores de outros *performers*. Pensamos que, nesse caso, ao analisarmos a situação social em um *site* de pornografia com estética amadora, a ideia da região de meio (MEYROWITZ, 1986) prevaleça - ou, colocado de outra forma, os espaços são constantemente híbridos (HOGAN, 2009). Defendemos, assim, que algumas características - técnicas e da estética do real - típicas do CAM4 ampliam e complexificam os conceitos apontados por Goffman (2009), no que diz respeito às regiões situacionais e papéis assumidos previamente, reconfigurando a forma de pensar sobre as performances sociais, nesses ambientes particulares. Ora, se a definição da situação é balizadora do gerenciamento de impressão de um *performer* e se as regiões situacionais, segundo Goffman (2009), funcionam como espécies de “faróis” que indicam quais caminhos seguir, no que diz respeito à forma desse *performer* se comportar em um dado ambiente, então, ao acessar um *site* pornográfico de estética amadora, o indivíduo depara-se com um panorama particular de performance social: ali, os ajustes são constantes e frequentes – e possíveis por conta da natureza dessas interações, mediadas pela interface tecnológica.

### 2.3 O Palco Pornográfico (digital) e as Performances Sociais

*“Não, então, homens e seus momentos.  
Em vez disso, momentos e seus homens”.*  
(GOFFMAN, 2011, p.11)

Tendo em vista as questões discutidas anteriormente, ao longo desse capítulo, os *sites* de vídeos pornográficos com estética amadora, a exemplo do CAM4, representam, a nosso ver, um *locus* de pesquisa instigante para a análise das performances sociais em ambientes digitais. Ali, os indivíduos protagonistas das exibições exercem performances (sociais) particulares, possibilitadas pelos atributos

técnicos do *site* – possuindo, como pano de fundo, a busca pela estética do real, conforme observamos na nossa pesquisa de campo – a ser relatada no próximo capítulo. A ideia de convencimento de que o personagem ali em cena é uma “pessoa comum” - própria da estética amadora -, bem como a busca pela impressão de espontaneidade nos vídeos do CAM4 dialogam com os argumentos goffmanianos, relatados anteriormente.

Para além, Goffman (2009) destaca a importância da cooperação entre as “equipes” presentes em uma determinada situação social, no sentido de que tanto os indivíduos atores, quanto os indivíduos plateia - levando em consideração sua metáfora dramaturgica -, precisam estar dispostos a contribuir com os elementos necessários para a construção e manutenção daquele contexto interacional. Assim, ao discutir e analisar as regras de conduta presentes na interação face a face, Erving Goffman (2011) ressalta, de início, uma teoria a partir de uma díade conversacional (GOFFMAN, 2011), composta por duas “equipes” principais: os atores e a plateia. É importante ressaltar que o autor não contempla, em suas análises, conforme mencionado anteriormente - dado o momento histórico em que viveu -, as interações e performances sociais observadas em ambientes digitais, de forma que tais aproximações consistem em um dos nossos objetivos, ao longo desse trabalho. Ancorados pelas teorias do referido autor, propomos uma reflexão acerca do CAM4 a partir de uma configuração assim constituída: usuários/interface tecnológica/usuários.

Trata-se, pois, de um estudo acerca de uma dinâmica social um tanto quanto particular, proporcionada pela chamada comunicação mediada por computador (CMC) e que leva em conta que, apesar do caráter (pseudo) realista que estrutura a vida em sociedade, esta se revela permeada de simulações e performances, tal qual um grande espetáculo (GOFFMAN, 2009). É nesse sentido que destacamos a importância de três elementos fundamentais, já mencionados em outros momentos: (1) o ator, aqui chamado, por nós, previamente, de *performer*-protagonista (por ser aquele que protagoniza as cenas dos vídeos exibidos no CAM4), (2) o palco em si (aqui metaforicamente compreendido como o ambiente digital e, mais especificamente, o *site* CAM4, suas variáveis técnicas e seus elementos da estética do real) e (3) a plateia, a quem nos referimos, nessa tese, como *performer*-espectadores (o espectador das exibições do *site* em questão).

Embora Goffman (2009; 2011) mencione a existência do palco, em sua analogia dramaturgica, é válido ressaltar que seus conceitos de “equipe” e “díade

conversacional” não reforçam, sob nossa ótica, a relevância do palco em si, mas principalmente, dos atores e da plateia. Segundo o autor, equipe (representacional) pode ser definida como “qualquer grupo de indivíduos que coopere na encenação de uma rotina particular” (GOFFMAN, 2009, p.78). Tendo em vista que a definição da situação parte de um acordo tácito entre as equipes de *performers*, composta, portanto, por indivíduos que concordam em “alimentar” uma dinâmica interacional, fica claro, para nós, a ênfase dada por Goffman (2009) aos atores sociais (pessoas) - minimizando, assim, o papel do palco (ambiente onde as interações acontecem).

Não afirmamos, com isso, que o autor descarta, em suas obras, a existência do palco – pelo contrário. A própria metáfora dramatúrgica que norteia o conceito de performances sociais não seria viável, caso Goffman (2009) não levasse em consideração o palco como elemento constituinte da dinâmica performática. Assim, reiteramos que identificamos, embora de forma diluída, pouco sistematizada e sem grande destaque, a presença do palco nas reflexões de Goffman (2009; 2011). Entretanto, ao transpormos as estratégias que circunscrevem as interações e performances sociais face a face para aquelas realizadas em ambientes digitais, julgamos que não é possível deixarmos de enfatizar o palco como elemento essencial para o desempenho das equipes ali presentes.

Nesse sentido, defendemos, também, que nos *sites* de vídeos pornográficos com estética amadora, como é o caso do CAM4, o palco/ambiente e suas características peculiares ocupam, inclusive, papel de destaque no contexto que ora integram. Indo além, pensamos que sem o peso considerável que atribuímos a esse terceiro elemento (o palco), a encenação de uma rotina do CAM4, por exemplo, não seria passível sequer de existência – quiçá de cooperação entre equipes, como propunha Goffman (2009) -, já que o ambiente (digital e suas variáveis (técnicas e da estética do real) são responsáveis por viabilizar as possibilidades interativas e performáticas dali. Dessa forma, a acepção de equipe – em ambientes pornográficos digitais - seria alterada, já que suavizaria a ênfase no papel dos indivíduos, ressaltando, por consequência, o lugar da interface tecnológica – o meio, o ambiente digital, o *site* CAM4. Trata-se, portanto, de um tipo de situação social em que o meio conquista um *status* tão – ou mais - relevante quanto os indivíduos-atores sociais que ali desempenham seus papéis, ao compor o cenário configurado pela tríade ator-palco-plateia – ou, colocado de outra forma, indivíduo-ambiente digital-indivíduo.

Acreditamos, pois, que o palco ou ambiente, suas variáveis técnicas e recursos específicos - no caso particular dos sites pornográficos de estética amadora - condicionam a performance dos atores sociais – fruto de uma apropriação que esses últimos fazem, a depender de como e do quanto desejam se mostrar (ou interagir, no caso dos *performers*-espectadores) As particularidades inerentes ao CAM4, como a possibilidade de interação via *chat*, entre *performers*, durante as exibições pornográficas, em tempo real, por meio de uma *webcam*, de qualquer lugar, a qualquer momento, por exemplo, condicionam a maneira através da qual os protagonistas e espectadores “performam”. Uns desejam mostrar mais. Outros menos. Alguns esperam recompensas financeiras (como os *tokens*, a moeda do CAM4), outros se exibem em busca de olhares atentos e elogios sedutores – recompensas afetivas. Ao enfatizarmos o palco na tríade performática de Goffman (2009), respaldamo-nos no argumento de que não são apenas as atitudes e as formas com que os *performers* efetivamente usam o *site* e interagem entre si, mas, principalmente, são os aspectos técnicos – associados aos elementos da estética do real - ali existentes que condicionam as performances sociais do CAM4. Defendemos, portanto, o destaque do palco - nas performances sociais digitais em sites de vídeos pornográficos com estética amadora.

Longe de corrermos o risco de adentrarmos a seara do determinismo tecnológico, velha discussão no campo da Comunicação e Tecnologias Digitais, registramos que, assim como Meyrowitz (1986), nosso interesse não se debruça, exclusivamente, sobre o meio em si – mas na compreensão da relevância do ambiente digital e de suas especificidades, no exercício das performances sociais. Sobre tal seara, essa do determinismo tecnológico - no campo da Cibercultura - Pereira (2009) explica:

Grosso modo, pode-se dizer que se trata [o determinismo tecnológico] da interpretação das proposições mcluhanianas como um esquema lógico no qual um artefato, uma tecnologia, um meio, sempre condiciona os modos de percepção, de cognição e, enfim, de comunicação de uma dada pessoa e/ou cultura. Neste sentido, haveria a interpretação de que McLuhan pensaria a evolução das culturas como decorrentes de uma afetação direta dos modelos de tecnologias que emergem, fazendo com que sua compreensão ficasse reduzida a uma lógica causal, linear e sequencial, na qual a tecnologia, exclusivamente, determinasse o humano (PEREIRA, 2009, p.181-182).

Reforçamos, assim, a noção de que vivemos em um mundo tanto físico quanto social e humano (MEYROWITZ, 1986), um único mundo, portanto - diretamente

afetado, sem dúvidas, pelos meios de comunicação e suas ambiências possíveis e decorrentes. No nosso estudo, em se tratando da ambiência de pornografia digital com estética amadora, consideramos que o meio/ambiente/palco contribui, decisivamente, para o tipo de interação e performances que constituem a situação social – sem, com isso, desprezarmos o papel dos indivíduos, nesse processo. Estamos atentos, assim, à rede de influências e ordenamento social (MEYROWITZ, 1986) que se forma, a partir da tríade *performers*-protagonistas/palco/*performers*-espectadores, no site CAM4.

Interessa-nos, portanto, considerar os *performers*-protagonistas, os *performers*-espectadores e, em especial, o palco onde as performances acontecem – o ambiente particular do *site* CAM4. Dessa forma, não faz parte do nosso horizonte investigativo tratar dos *performers*-protagonistas isoladamente, nem tampouco nos *performers*-espectadores, mas sim na relação que se estabelece entre eles, oriunda, primordialmente, do palco-CAM4 e de todas as suas variáveis técnicas, associadas às suas características próprias da estética do real – e que fazem com que defendamos que essas performances particulares sejam condicionadas pelo ambiente. Em outras palavras, não são apenas – e sim, também – as maneiras através das quais os *performers* efetivamente usam o *site*, doam e recebem *tokens*, participam dos *chats*, competem por prêmios, “favoritam” determinados *performers*-protagonistas, dentre outras possibilidades, mas, principalmente, é a própria existência de tais aspectos técnicos que condiciona as performances sociais do CAM4 (NASCIMENTO, 2010), juntamente com as características próprias da estética do real.

Recuperando a discussão sobre as chamadas equipes de representação, divididas por Goffman (2009) em dois grupos - “equipe de atores” e “equipe de plateia” –, o autor pontua: “É importante analisar que se a equipe quiser manter a impressão que está causando deve, então, estar segura de que nenhum indivíduo terá permissão para pertencer, ao mesmo tempo, a ela e à plateia” (GOFFMAN, 2009, p.89-90). Embora o autor ressalte que um indivíduo só possa se posicionar em uma equipe de cada vez, sem transitar por elas, acreditamos que tal regra de conduta, no âmbito das pornografias digitais com estética amadora, não funcione exatamente conforme tal proposição. Sob nosso ponto de vista, o aspecto colaborativo (JENKINS, 2007; MOWLABOCUS, 2010; PAASONEN, 2012a) da pornografia digital torna as equipes maleáveis, permitindo que membros de uma equipe ocupem o lugar de membros da outra equipe e vice-versa. As regras de conduta e etiquetas, próprias de

cada papel social, nesse caso, podem ser compartilhadas, sem prejuízo da dinâmica interacional – uma das preocupações de Goffman (2009).

Para ilustrar nosso ponto de vista, tomemos, mais uma vez, o CAM4 como exemplo: o *performer*-protagonista, durante uma exibição, ocupa o lugar de membro da equipe de atores, enquanto os *performers*-espectadores fazem parte da chamada equipe de plateia. Entretanto, os recursos técnicos e a maneira com que o *site* foi projetado permitem que, enquanto um *performer*-espectador “A” desempenhe seu papel de assistir à uma dada exibição do *performer*-protagonista “B”, ele pode, simultaneamente, avisar/comentar no *chat* (associado ao vídeo do *performer*-protagonista “B”) que pretende “abrir sua câmera” em poucos segundos, também para se exibir – transformando-se, tão logo isso aconteça, em *performer*-protagonista “A”. De fato, o *performer*-espectador “A” pode, ao mesmo tempo, continuar assistindo a uma exibição daquele *performer*-protagonista “B”, enquanto realiza sua própria exibição – ocupando, assim, ao mesmo tempo, o papel de *performer*-protagonista “A” e *performer*-espectador “A”, em um mesmo ambiente – nesse caso, o *site* CAM4. É possível complexificarmos ainda mais a situação, tendo em vista que o *performer*-espectador “A” pode convidar, via *chat*, a equipe de plateia do *performer*-protagonista “B”, na qual ele está inserido, para assistir à sua exibição. Ao mesmo tempo, a equipe de plateia do *performer*-protagonista “A” pode, por sua vez, aceitar o convite do *performer*-espectador “A” e abrir, através do recurso *multicam*, as duas telas de exibição – ocupando, naquele momento, os lugares de equipe de plateia dos *performers*-protagonistas “A” e “B”.

A dinâmica interativa acima descrita, exemplificada a partir de nossa pesquisa de campo no CAM4, complementa a ideia de Goffman (2009) acerca das equipes representacionais, no exercício das performances sociais. Consideramos, a partir de nossas leituras, que o autor não contemplou, de forma sistemática e enfática, em sua Teoria Dramatúrgica - possivelmente por não ter alcançado o cenário dos encontros e situações sociais em ambientes digitais -, a existência de interação entre os membros da equipe de plateia (não assim, de maneira direta). Ao longo de suas discussões sobre papéis discrepantes, apresentadas anteriormente nesse mesmo capítulo da tese, Goffman (2009) menciona situações – específicas – nas quais membros da equipe de atores “infiltram-se” na equipe de plateia, com objetivos particulares e previamente definidos. Ou seja, nesses casos, alguns atores são escolhidos para serem inseridos na plateia – e aí sim, interagir com ela -, carregando, entretanto, as denominações de

traidores, olheiros, espiões, delatores, dentre outros termos que explicitam sua “estranheza” naquela equipe (BURNS, 2002). Portanto, nosso olhar é de que uma interação entre membros de uma equipe de plateia, composta por alguém que exerce um papel discrepante, não é suficiente para afirmarmos que Goffman (2009) previu a interação entre participantes dessa equipe.

Assim, através do *chat* associado a cada exibição, os *performers*-espectadores conversam e interagem entre si, seja comentando o desempenho do *performer*-protagonista ou apenas trocando informações sobre eles próprios. Tal interação, nas dinâmicas de performances sociais em *sites* pornográficos amadores é algo da esfera do comum e do recorrente. Dessa forma, defendemos que as performances sociais do CAM4 apresentam alguns aspectos, potencializados pelas características específicas do palco digital, que se apresentam com configurações diferentes daquelas anteriormente propostas por Goffman (2009). Ao enfatizarmos, ao longo da nossa tese, o papel relevante do palco, no exercício das performances sociais em *sites* pornográficos com estética amadora, destacando a importância das variáveis técnicas como fios condutores das interações e condutas ali encontradas, declaramos a nossa inspiração no trabalho de Meyrowitz (1986) – autor já mencionado anteriormente. A mediação de uma determinada tecnologia como impulsionadora de uma dada configuração interacional é nosso ponto em comum com esse autor, bem como a adoção da abordagem dramatúrgica, como uma de suas perspectivas teóricas. Entretanto, como aspecto complementar próprio do nosso estudo – em relação ao de Meyrowitz (1986) -, destacamos a ênfase que atribuímos aos elementos da estética do real, conjuntamente com os recursos técnicos do CAM4. É essa associação, a nosso ver, que condiciona performances sociais particulares, conforme argumentamos acima.

No que diz respeito às influências do nosso trabalho, destacamos, também, a reflexão de Thompson (2010). Nas palavras do autor:

As três formas de interação discriminadas em *The Media and Modernity* não captam de maneira adequada as características dessa e de outras formas de interação facilitadas pelo desenvolvimento da internet e de outras tecnologias durante a última década, mas a abordagem esboçada neste livro – isso é, a análise dos meios de comunicação com relação às formas de ação e interação facilitadas por eles – é, a meu ver, exatamente a abordagem de que precisamos para fazer sentido dessa nova mídia e para desvendar suas consequências sociais, políticas e pessoais (THOMPSON, 2014, p. 11).

Portanto, provocados por Thompson (2014), buscamos, ao longo dessa tese, dar conta de alguns aspectos próprios do CAM4, como parte do ambiente digital, identificando-os e caracterizando-os e, em um segundo momento, associando-os aos *performers* - de modo a atribuir algum sentido à experiência das performances em *sites* pornográficos com estética amadora. Nossa pesquisa de campo, a ser relatada no próximo capítulo, possui o objetivo de elucidar, através da nossa observação e consequente análise, os comportamentos apropriados pelos *performers*, usuários do *site* em questão. Existem padrões de comportamento que se repetem? Existe uma gramática própria da performance social, exercida em ambientes de sites pornográficos com estética amadora? Essas questões refletem algumas de nossas inquietações, responsáveis por nortear a construção de nossas matrizes de análise e coleta de dados, disponíveis no capítulo que se segue.

Ressaltamos, desde já, que seguindo a linha de pensamento e de análise do sociólogo Erving Goffman, nosso olhar não está voltado para os indivíduos em si, nem para as suas subjetividades, mas sim para o conjunto de estratégias performáticas adotada por eles, motivadas pelo contexto específico dos *sites* pornográficos com estética amadora. Em outras palavras, Goffman (2009; 2011; 2012) deixa claro, ao longo de seus livros, não estar interessado no macro-contexto no qual o indivíduo se insere, embora não despreze sua importância, nem se oponha a ele (BURNS, 2002; SMITH, 2006). Não se pode perder de vista, entretanto, que tal perspectiva analítica, certamente, não faz parte da linha de pensamento da microsociologia e da comunicação interpessoal mais direta, onde Goffman melhor se encaixa - embora, por outro lado, constitua-se como uma das possíveis fontes de explicações para os fenômenos sociais.

Smith (2006) ressalta que Goffman não buscou, com sua escolha, estabelecer uma competição entre a macro e a microsociologia e suas respectivas estratégias comunicacionais, ao trilhar um caminho específico, estreitamente relacionado à essa última. Sua abordagem diz respeito, assim, à ordem interacional, passando ao largo da pouco produtiva discussão entre “melhores” ou “piores” lentes adotadas. Segundo Smith (2006), Goffman pauta-se na ideia de que a ordem interacional existe e é fundamental para a compreensão da sociedade – assim como a ordem política, a ordem econômica, dentre outras. É essa ordem interacional encontrada no CAM4, capaz de prescrever performances sociais particulares, que interessa ao nosso estudo. Por outro lado, o autor também não busca compreender as motivações do indivíduo

em si – sua *psiqué*, história de vida, interioridades e características pessoais, por exemplo, não passam, intencionalmente, pelas análises de Goffman. Nas palavras do autor: “Eu pressuponho que o estudo apropriado da interação não é o indivíduo e sua psicologia, e sim as relações sintáticas entre os atos de pessoas diferentes mutuamente presentes umas às outras” (GOFFMAN, 2011, p.10).

Nesse sentido, esclarecemos que nosso olhar, ao longo desse trabalho, tanto na construção dos *frames* analíticos para a coleta de dados da pesquisa empírica, quanto para a análise de resultados – a serem apresentados no próximo capítulo -, segue caminhos similares àquele proposto por Goffman. Ou seja, assim como o autor, analisamos o fenômeno estudado a partir daquilo que se aproxima do que ele chama de “sociologia das ocasiões” (GOFFMAN, 2011). Isto é, trouxemos, aqui, nosso olhar para os padrões de comportamentos encontrados e condicionados pelo CAM4, a partir de uma conjunção entre suas variáveis técnicas e seus elementos da estética do real. Por fim, inspirados e influenciados pelo referido autor, enfatizamos a noção de que “a organização social é o tema central, mas aquilo que é organizado é a mescla entre pessoas e as atividades interacionais temporárias que podem surgir a partir disso” (GOFFMAN, 2011, p.10). Assim, conscientes de que a tomada de decisões e as escolhas entre caminhos possíveis fazem parte de todo processo de pesquisa, nos concentraremos, no que diz respeito às lentes metodológicas, melhor explicadas no capítulo que se segue, na ordem interacional em si - e não nos *performers*-indivíduos, de forma isolada. Para além, por conta da hipótese que guiou nosso estudo, apresentada em outros momentos desse trabalho, julgamos desnecessário o “mergulho” nas interioridades de cada *performer*, enquanto indivíduos que são. Como Goffman (2011) mesmo disse, nas frases que ilustram essa última seção do capítulo: “Não, então, homens e seus momentos. Em vez disso, momentos e seus homens” (GOFFMAN, 2011, p.11).

### Capítulo 3: Em Cena – *Sites Pornográficos* (com estética) *Amadora*: O caso CAM4

“(...) *devemos carregar, no nosso íntimo, algo da doce culpa dos conspiradores*”.  
(GOFFMAN, 2009, p.100)

O nosso principal objetivo, apresentado na introdução desse trabalho, é demonstrar que o CAM4, *site* pornográfico com estética amadora, condiciona performances sociais particulares. Ou seja, queremos analisar - e demonstrar -, a partir do aporte teórico escolhido, mas também a partir da pesquisa empírica realizada, de que forma as variáveis técnicas, associadas às características próprias da estética do real, encontradas no ambiente digital em questão, pautam os comportamentos dos atores sociais ali envolvidos. Para tanto, foi necessário nos apropriarmos dos conceitos que gravitam em torno das pornografias digitais, da estética amadora – também chamada de *senso de real* -, bem como das performances sociais e seus conceitos correlatos. Os dois primeiros capítulos dessa tese, portanto, cumpriram a função de apresentar – e discorrer sobre - as lentes teórico-interpretativas adotadas por nós.

Nesse sentido, no capítulo imediatamente anterior a esse, discutimos algumas das possíveis estratégias que o indivíduo pode se valer, na presença de outro/outros, para gerenciar sua própria impressão - no exercício da performance social. A partir dos conceitos do sociólogo Erving Goffman, discorreremos sobre suas reflexões acerca das dinâmicas interacionais, ancoradas na Teoria Dramatúrgica. Ao longo do capítulo, problematizamos, também, algumas das acepções goffmanianas - direcionadas ao contexto de co-presença física -, à medida que as aproximamos do ambiente digital pornográfico pesquisado – o CAM4. Dentre elas, destacamos a nossa posição de que, nesse tipo de ambiente estudado, o palco (*site* CAM4) - recorrendo à metáfora teatral de Goffman -, ocupa um lugar de destaque, quando comparado aos atores sociais envolvidos: equipe de atores (*performers*-protagonistas) e equipe de plateia (*performers*-espectadores).

Esse presente e último capítulo, por sua vez, trata da nossa pesquisa empírica em si – mas não apenas dela. As próximas páginas incluem, portanto, uma cronologia e aspectos referentes às pornografias no cenário brasileiro, importante para contextualizarmos os vídeos aqui analisados, conforme explicaremos logo mais à frente. Na sequência, apresentaremos, agora com mais detalhes, o nosso *locus* de

pesquisa, o CAM4 e suas particularidades. Por fim, mas não menos importante, apresentaremos os aspectos metodológicos que nortearam nossa pesquisa empírica, detalharemos seu passo a passo e, então, analisaremos os resultados obtidos.

### 3.1 A pornografia em palcos brasileiros

Conforme abordado no primeiro capítulo desse trabalho, reforçamos nossa concordância com a discussão proposta por Paasonen, Nikunen e Saarenma (2007), no que diz respeito à necessidade de contextualização das pornografias transformadas em objetos de pesquisa. Por esse motivo, julgamos relevante discorrer, ainda que brevemente, sobre alguns aspectos da pornografia no Brasil – cenário em que se inserem os vídeos pornográficos analisados nessa tese. Embora o *site* escolhido não seja de origem nacional, o recorte aqui estabelecido é o das performances encontradas na categoria “BR” (Brasil) do *site* CAM4 – protagonizadas, presumivelmente, por *performers* brasileiros/brasileiras. Pretendemos, com essa sessão do trabalho, evitar qualquer tipo de generalização, à medida em que apresentaremos o “pano de fundo” em que tais performances acontecem, levando em consideração, nas análises dos resultados, possíveis especificidades daí advindas.

Em outras palavras, entendemos que características próprias do contexto pornográfico nacional podem interferir, diretamente, na natureza das performances brasileiras do CAM4 – diferenciando-as, por conseguinte, de performances oriundas de outros países. Destacamos, finalmente, que a presente tese constitui-se em uma contribuição para os *Porn Studies* no Brasil – área ainda pouco explorada, especialmente do ponto de vista de pesquisas que gravitam em torno das pornografias amadoras digitais, produzidas e protagonizadas por *performers* brasileiros.

A *timeline* da pornografia, em âmbito mundial, desenvolvida no primeiro capítulo desse trabalho, apresentou-se um tanto mais complexa, tendo em vista a busca por aproximá-la, efetivamente, do advento dos meios de comunicação – bem como de um cenário macro. Nesse sentido, Abreu (2012) pondera, referindo-se à produção e consumo de filmes pornográficos, que um caminho importante para a compreensão desse segmento brasileiro é o de entendermos, a priori, a produção e o consumo de filmes pornográficos estrangeiros, onde há, segundo o autor, a maior concentração do gênero. Não à toa, o cinema americano constitui-se em uma das principais referências do pesquisador, por ser, de fato, a linguagem mais emblemática

da indústria pornográfica mundial. Da mesma forma, Díaz-Benítez (2010) enfatiza a força do mercado norte-americano, ao iniciar a introdução do seu livro com os seguintes dados:

A cada ano, nos Estados Unidos, Hollywood produz cerca de 400 filmes, enquanto a indústria pornográfica põe no mercado entre 10 e 11 mil títulos. Os rendimentos obtidos com a pornografia no país – onde se incluem revistas, *sites*, televisão a cabo e brinquedos sexuais – são superiores aos gerados pelas indústrias do futebol, do basebol e do basquete juntas (DÍAZ-BENÍTEZ, 2010, p.11).

A autora reitera que embora a pornografia brasileira não movimente um volume de capital tão alto quanto aquele dos Estados Unidos, ainda assim, a indústria em questão ocupa um destaque na economia do nosso país. Optamos por não prover dados que ilustrem tal crescimento no Brasil, tendo em vista que, conforme explica Leite Jr (2012), os desencontros de informações são recorrentes e os números imprecisos. O pesquisador exemplifica, para embasar seu argumento, que a Associação Brasileira de Empresas do Mercado Erótico e Sensual (ABEME)<sup>147</sup>, entidade supostamente responsável por fortalecer o setor, sequer inclui, em seu próprio nome, o termo “pornografia” ou “pornográfico” - acarretando, assim, uma indefinição daquilo que é contabilizado como parte da indústria pornográfica. Ao buscarmos uma contextualização da pornografia no Brasil, portanto, trataremos apenas dos seus aspectos históricos mais relevantes.

O início da produção pornográfica brasileira é datado: a década de 1950 é, então, considerada como aquela que inaugura o mercado nacional (ABREU, 2012; CARDOSO, 2014; CIRNE, 1990; JUNIOR, 2010). De acordo com Cardoso (2014), é atribuída ao gênero “catecismo”<sup>148</sup> – ou “revistinhas de sacanagem” -, a responsabilidade por essa inauguração, com destaque para as obras de Carlos Zéfiro<sup>149</sup>, autor sobre o qual sua pesquisa se debruça. Outras publicações similares já

<sup>147</sup> Criada em 2002, a Associação Brasileira de Empresas do Mercado Erótico e Sensual – ABEME - tem como objetivo, segundo o próprio site da instituição, “unir as companhias e profissionais de diferentes segmentos do setor erótico, lojistas, revistas, vídeos, fabricantes de vestuário, brinquedos de adultos e *sites* da Internet entre outros que atualmente concorrem entre si” (ABEME, 2016). Disponível em <<http://www.abeme.com.br/abeme-2/>>. Acesso em 15.jul.16.

<sup>148</sup> “Catecismo” é o nome dado a um tipo/gênero de publicações clandestinas, no estilo de histórias em quadrinhos, com conteúdo sexual. Cardoso (2014, p.13) as caracteriza como “pequenas revistas, impressas em preto e branco, em formato 1/4 de ofício, em papel barato, que narravam encontros sexuais ricamente ilustrados”.

<sup>149</sup> Carlos Zéfiro é um pseudônimo utilizado pelo então funcionário público carioca, Alcides Aguiar Caminha. Suas obras são consideradas um marco na história dos quadrinhos e da pornografia brasileira, sendo, inclusive, seu nome utilizado como sinônimo do gênero conhecido como “catecismo” – a expressão “narrativa zeferiana” é comumente empregada pelos estudiosos desse tipo de literatura. Para aprofundamentos sobre seus trabalhos, ver Cardoso (2014), Cirne (1990) e Junior (2010), por exemplo.

circulavam no Brasil até então, mas os quadrinhos ilustrados por Zéfiro foram os primeiros a retratar imagens de sexo explícito e genitálias à mostra, de forma tão detalhada. Apenas na década de 1960, entretanto, os quadrinhos pornográficos de Zéfiro, bem como de tantos outros autores/ilustradores, anônimos, tornaram-se ainda mais conhecidos.

O que se seguiu, com a ditadura militar no Brasil, foram anos de pobreza, sob a ótica da história da pornografia nacional. Por conta da censura e repressão fortemente instauradas, os conteúdos pornográficos tornaram-se mais escassos – embora não tenham desaparecido completamente. Revistas com fotografias de nu, coloridas, vindas da Dinamarca e da Suécia, clandestinamente, substituíram os típicos catecismos zeferianos (CARDOSO, 2014). Todavia, destacaram-se, na década de 1970, o nascimento e a popularidade da indústria de filmes erótico-pornográficos, sendo a pornochanchada, o “abrigo de gêneros” (ABREU, 2002, p. 15) mais conhecido. Fruto da decadência do relevante movimento/comunidade criados em torno do Cinema do Boca, ou Boca do Lixo<sup>150</sup>, em São Paulo, a pornochanchada ganhou espaço.

Inspirados no formato da comédia italiana e fruto da permissividade sexual que marcou época, muitos filmes produzidos no Brasil, na década de 1970, misturavam comédia com nudez, em produções de baixa qualidade e com roteiros pouco sofisticados. A pornochanchada, portanto, dizia respeito a uma forma pejorativa de tratar a chanchada das décadas de 1940 e 1950, ao acrescentar, à busca pelo riso, o conteúdo erótico-pornográfico. O resultado foi a geração de produtos de entretenimento voltados para o povo, com pouco enredo e sem a presença de críticas sociais ou quaisquer outros elementos de reflexão.

Já durante a década de 1980, momento de abertura do país para a importação, o Brasil passou a exibir uma quantidade maior de filmes estrangeiros e, não à toa, nessa época, o Cinema do Boca entrou em completo declínio. Foi nesse período que se começou a produzir e consumir o cinema pornográfico genuinamente brasileiro, com destaque para o filme *Coisas eróticas*, de Rafaela Rossi, precursor do movimento (ABREU, 2012; DÍAZ-BENÍTEZ, 2010). Ao abordar as principais características dos filmes pornográficos dessa época, Díaz-Benítez (2010) esclarece que

---

<sup>150</sup> Vale notar que o cinema produzido no Boca do Lixo – que reuniu profissionais advindos de camadas populares do audiovisual paulista - não deve se confundir com a pornochanchada, muito embora exista uma associação direta entre ambos. Sobre Boca do Lixo, ver Abreu (2002).

a pornografia conservava uma linguagem tipicamente brasileira, por trazer histórias com certo humor associado ao imaginário nacional: os filmes seguiam um enredo, geravam situações picantes entre os personagens, exibiam paisagens tipicamente nacionais – praias ou mesmo a floresta amazônica – e as práticas sexuais eram apresentadas de modo menos esquemático do que no cinema pornô atual (DÍAZ-BENÍTEZ, 2010, p.16)

A abertura das importações trouxe, junto com ela, um vasto conjunto de títulos pornográficos norte-americanos, já muito bem produzidos, especialmente quando comparados aos filmes nacionais – além de estarem inseridos em uma indústria mais forte e experiente no segmento. Dessa forma, o que se viu, no final de década de 1980 e início da década de 1990, foi um declínio da produção cinematográfica do gênero em questão, principalmente em função da chegada dos filmes americanos, em VHS. Entretanto, a década de 1990 destacou-se como uma espécie de “reviravolta na produção [pornográfica] nacional” (DÍAZ-BENÍTEZ, 2010, p.16).

O sucesso da época se deveu, em especial, tanto ao investimento da produtora carioca “As Panteras”, responsável pelo desenvolvimento de novos títulos - que dinamizaram o setor -, quanto pela participação ativa de John Stagliano, fundador da empresa americana Buttman<sup>151</sup> (ABREU, 2012; DÍAZ-BENÍTEZ, 2010). Stagliano trouxe, ao Brasil, estrelas da cena pornográfica internacional, impulsionando a profissionalização de atores, atrizes, fotógrafos e diretores de pornografias, através de aperfeiçoamentos técnicos e estudos. Assim, novas produtoras do gênero surgiram, por conta do ambiente favorável do momento.

No final da década de 1990, as chamadas pornografias feministas ganharam espaço na cena do audiovisual brasileiro, em uma tentativa clara de unir sexo explícito com militância e política (PARREIRAS, 2012). Nesse sentido, em 1995, surgiu a X-Plastic<sup>152</sup>, produtora brasileira de filmes pornográficos, cujo conteúdo é direcionado, também, ao público feminino – que representa, segundo Lisboa e Mendes (2014), 40% dos clientes cadastrados no site. Para além, ressaltamos que também no período em questão, o mercado passou a se interessar por filmes caseiros e amadores, ainda então pouco explorados no país. Os *sites* de vídeos pornográficos com estética amadora – nosso objeto de investigação -, somente floresceram, no

---

<sup>151</sup> Buttman é uma produtora de filmes pornográficos, fundada pelo diretor, ator e produtor americano, John Stagliano. A empresa é considerada uma das precursoras do mercado em questão, ocupando, até hoje, o lugar de uma das produtoras mais conhecidas dos Estados Unidos. Disponível em <<http://www.buttman.com>>. Acesso em 04.jul.16.

<sup>152</sup> Disponível em <<http://xplastic.xpg.com.br>>. Acesso em 04.jul.16.

Brasil, na última década (2000) – e daí fica claro o baixo índice de pesquisas que gravitam em torno da pornografia digital amadora brasileira.

Segundo Abreu (2012) e Díaz-Benítez (2010), o ápice da indústria pornográfica nacional deu-se entre os anos de 1998 e 2002. Tal fato se deveu ao advento de diversos empreendimentos comerciais erótico-pornográficos, como *sex-shops*, casas de suíngue, dentre outros. É importante ressaltar, também, que foi esse o período de influência inicial das então “novas mídias”, como a TV a cabo e Internet – responsáveis por propagar o fácil acesso ao setor, através da difusão de conteúdos pornográficos em largo alcance e em diferentes linguagens.

Parreiras (2012) destaca, como elemento importante na história da pornografia brasileira, o crescimento, no início dos anos 2000, da primeira – e única – produtora *altporn* do país – a XXP. Sobre as então novidades ofertadas pela XXP, Parreiras (2012) comenta:

O início era bastante amador, com a mistura entre música e gravação de vídeos. A internet entra no processo de produção logo a seguir, sendo que foi através dela que eles chegaram à primeira atriz – um nome bastante conhecido no mercado pornográfico brasileiro na década de 80 e precursora dos *sites* de câmera – que trabalhou com eles. O primeiro filme foi feito sem orçamento, a atriz não recebeu cachê e o enredo girava em torno de situações propiciadas pela internet: encontros *online*, uso de *webcam* para masturbação, sendo que o ápice do vídeo é quando ela se masturba com um *joystick* de Atari (PARREIRAS, 2012, p.210).

Observa-se, assim, mais uma mudança na linguagem visual, bem como nos enredos dos filmes pornográficos desse momento, fortemente influenciados pela cultura norte-americana. As produções no estilo gonzo tipicamente nacional - sem um fio condutor e enredos lineares - caracterizaram a filmografia pornográfica da década passada (DÍAZ-BENÍTEZ, 2010). Entretanto, o que marca, de maneira emblemática, o período compreendido entre os anos 2000 e 2016, é o constante surgimento – e consumo - dos *sites* pornográficos diversos e cada vez mais segmentados, *mainstream* e com estética amadora, pagos e gratuitos, com destaque para aqueles com performances *livestream* (ao vivo), transmitidos pelas *webcams* dos computadores pessoais e, mais recentemente, pelas próprias câmeras acopladas nos telefones celulares. Observa-se, também, um crescimento de *sites* que prometem supostos flagras de cenas de sexo que “caem na rede”, por acaso, sem o consentimento dos seus protagonistas. A pornografia com estética amadora e a estética do real, dessa forma, ganham espaço e conquistam os produtores e consumidores brasileiros. Não à toa, os vídeos “BR” disponibilizados no CAM4, nosso *locus* investigativo,

encontram-se nessa categoria de *sites* pornográficos – ainda que o CAM4 não seja um *site* nacional, conforme caracterização a ser apresentada logo à frente.

Como prognóstico do cenário nacional, acreditamos que o próximo passo da indústria pornográfica do nosso país, assim como em outros lugares do mundo, é a popularização da produção de conteúdo direcionado para dispositivos móveis, com destaque para os *smartphones* e *tablets*, além das pornografias produzidas através da tecnologia da realidade aumentada. Visando a apresentação de um panorama mais completo do cenário em que os vídeos pesquisados se inserem, julgamos relevante recorrer, ainda que brevemente, aos traços histórico-culturais da imagem – construída - da sexualidade dos brasileiros. Nesse sentido, o estereótipo observado nos *sites* pornográficos – e em diversos meios de comunicação de massa, fortemente utilizado como “cartão de visitas” para o turismo sexual no país -, esse de associar homens e mulheres brasileiros/brasileiras a indivíduos altamente desejados e desejantes, possui uma razão histórica. A nossa suposta sensualidade e sexualidades à flor da pele e os corpos à mostra remontam não apenas ao clima tropical e aos demais aspectos ambientais, mas, principalmente, à forma como se deu o processo de colonização do Brasil (FLORES, 2000).

Prado (2012) destaca que, para além da forma, a questão do imaginário sexual brasileiro está fortemente associada a “quem” operacionalizou a colonização em si. Sobre isso, o autor discorre, enfaticamente:

(...) da Europa do Renascimento nos viera o colono primitivo, individualista e anárquico, ávido de gozo e vida livre (...). Foi o colonizador. Foi o nosso antepassado europeu. (...) Dominavam-no dois sentimentos tirânicos: sensualismo e paixão do ouro. A história do Brasil é o desenvolvimento desordenado dessas obsessões, subjugando o espírito e o corpo de suas vítimas [mulheres indígenas e negras] (PRADO, 2012, p. 90, grifo nosso).

Nesse sentido, tanto Prado (2012) quanto Flores (2000) ressaltam o papel fundamental da miscigenação que aqui se deu, na construção da associação entre Brasil e indivíduo – exageradamente – sensual, maleável, permissivo. A combinação da voracidade dos colonizadores europeus que vieram para o Brasil, com um ambiente formado por belezas naturais diversificadas, ainda em seu estado bruto, pelo clima quente dos trópicos, pela nudez natural dos povos indígenas e pelos hábitos culturais (FLORES, 2000) dos escravos negros africanos resultou em aspectos que, juntos, consolidaram o imaginário da sexualidade do brasileiro. Para além, o padrão físico resultante dessa miscigenação também contribuiu para a construção de tal

imaginário e do seu conseqüente estereótipo, tendo em vista que, de fato, muitas mulheres possuem, por exemplo, os chamados “corpos-violão” - pernas grossas, cintura fina e “bunda” saliente, um tanto diferentes dos padrões hegemônicos norte-americanos e europeus.

É preciso levar em consideração que existe um longo percurso histórico - cronologicamente falando – existente entre o período colonial e a contemporaneidade. Entretanto, durante todos esses anos, ainda que a sociedade brasileira tenha passado por uma série de mudanças nos âmbitos dos seus valores morais, religiosos, culturais e sexuais e ainda que algumas pesquisas demonstrem que o brasileiro médio nem é tão sexualizado assim (HEILBORN, 2006), o estereótipo nacional permaneceu sendo reforçado, dentre outras razões, pela maneira com que somos retratados na publicidade – dentro e fora do país. Não obstante as diversas campanhas desenvolvidas contra o turismo sexual, o conceito de “paraíso”, composto por homens e mulheres com ótimo desempenho no sexo, permissivos, livres e donos de um desejo insaciável, ainda se mantém como imagem do Brasil (HEILBORN, 2006; PRADO, 2012). Por fim, consideramos que a breve cronologia da pornografia nacional, assim como a – também breve - referência à imagem de sensualidade e erotismo exacerbados dos brasileiros, aqui apresentadas, cumprem o dever assumido pelos pesquisadores dos *Porn Studies*, no sentido de contextualizar o *corpus* pesquisado, compreendendo, assim, suas possíveis especificidades.

### 3.2 Caracterização do CAM4 – câmera para quê?

Ao iniciarmos nossa busca por *sites* pornográficos amadores, em 2011, quando ainda preparávamos um anteprojeto de seleção para um possível ingresso no doutorado, todos os caminhos pareciam nos levar ao CAM4. Principalmente por conta de sua característica de transmissão “ao vivo” (*livestream*), outrora uma novidade, o *site* era considerado um dos mais acessados desta categoria, com grande visibilidade, contendo vídeos de diversas partes do mundo – e ainda o é. Criado em 2007 e pertencente a uma empresa chamada Surecom Corporation NV, oficialmente registrada/localizada em Curaçao (Caribe), o crescimento do CAM4, especialmente em países como Estados Unidos, Alemanha, Brasil, Itália, Espanha e Reino Unido<sup>153</sup>,

<sup>153</sup> Na página inicial do CAM4, é disponibilizada uma lista dos países mais populares no site. Tais dados, portanto, advêm das informações providas pelo próprio site, praticamente a única fonte de

tidos como aqueles mais populares do *site* - nessa ordem -, são dados que despertaram nossa atenção. De acordo com informações disponíveis no próprio *site*<sup>154</sup>, o CAM4 encontra-se, atualmente, entre os 300 *sites* mais acessados do mundo, com mais de dez milhões de usuários cadastrados, oriundos de 230 países. Diariamente, mais de 75 mil vídeos “ao vivo” são exibidos no CAM4, *site* que possui tradução para 42 idiomas – reforçando, assim, sua inserção em diversas partes do mundo.

O fato do Brasil oscilar entre o quinto e o segundo lugar do *ranking*, ao longo desses últimos quatro anos – formais - de nossa pesquisa, foi, assim, um dos elementos responsáveis por consolidar a nossa escolha. Compreender as performances sociais em um *site* pornográfico com estética amadora, de reconhecimento e popularidade internacionais e, simultaneamente, com uma alta presença de brasileiros (como *performers*-protagonistas dos vídeos, inclusive), nos parecia – e ainda parece -, para além de uma escolha de *locus* instigante e passível de análises que nos interessam, uma contribuição para os estudos que envolvem a pornografia digital e o cenário brasileiro.

O próprio nome do *site* já traduz a sua proposta: o termo *cam* origina-se de *camera*, diferenciando-o, portanto, de outros *sites* pornográficos, pela utilização da *webcam* – que, por sua vez, somada a outros elementos, imprime o caráter de estética amadora dos vídeos ali disponibilizados. Trata-se de um *site* pornográfico em que as pessoas interagem através de suas *webcams*, conectadas simultaneamente - de suas casas ou de qualquer lugar que queiram. CAM4 vem de “*camera for*”, valendo-se assim, do trocadilho entre o numeral 4 (*four*, em inglês) e a preposição “*for*”, que,

---

informações disponível sobre o uso do CAM4. Disponível em: <<http://pt.cam4.com>>. Acesso em: 15.jul.16. Entretanto, não satisfeitos exclusivamente com os dados oferecidos pelo CAM4, buscamos uma ferramenta utilizada pelos profissionais de Marketing Digital, intitulada *Similar Web*. Trata-se, resumidamente, de uma forma de comparar dados e informações de um determinado site com seus similares, visando compreender – no caso do marketing -, questões referentes ao posicionamento e concorrentes da página analisada. No nosso caso, apenas buscávamos uma confirmação de alguns dados oferecidos pelo CAM4, como uma espécie de segunda checagem. Com o relatório gerado pela *Similar Web*, os cinco países ali citados como os mais populares do site, do ponto de vista da visitação/audiência, foram confirmados - embora em outra ordem: Estados Unidos, Brasil, Espanha, Itália e Reino Unido. Nesse caso, o Brasil estaria em segundo lugar e não em terceiro – em dezembro de 2015. A ferramenta também apontou que o CAM4 está entre os 300 *sites* mais acessados do mundo. Precisamente, o CAM4 é o 286º site (dentre todos os existentes, para além da pornografia e afins) mundialmente mais acessado e ocupa o 16º lugar, também no ranking global, na categoria “*sites* adultos” – forma como a *Similar Web* designa o CAM4. Disponível em: <<http://www.similarweb.com>>. Acesso em: 12.jan.16. Vale ressaltar que - conforme explicado no primeiro capítulo desse trabalho - os dados referentes à pornografia digital são ainda um tanto passíveis de questionamentos, já que não se sabe, com exatidão, quais *sites* são compreendidos, pela própria indústria e também pelos pesquisadores da área e ferramentas de pesquisa, como pornográficos, eróticos, adultos ou *sites* de entretenimento, dentre outras classificações encontradas.

<sup>154</sup> Disponível em <<http://pt.cam4.com/advertising>>. Acesso em: 12.jul.16.

traduzida, pode ser entendida como “para”. Seria então uma “câmera para”. Uma câmera para alguma coisa. Para múltiplas finalidades: cenas de sexo *hard core*<sup>155</sup>, de homens e mulheres masturbando-se, sozinhos ou acompanhados, ou apenas de pessoas que querem exibir seus corpos, tirando suas roupas e se acariciando na frente dos seus dispositivos.

Uma primeira explicação para a popularidade do CAM4 é que o *site* mostra-se bastante simples no que concerne ao seu uso – fator que também foi levado em consideração para a escolha do *locus* -, já que o interessado possui acesso gratuito à maioria dos conteúdos ali encontrados. Existem sessões pagas, mas essas dizem respeito aos shows previamente divulgados e agendados, realizados por diversos *performers*, especialmente aqueles que se auto-intitulam “profissionais” - uma referência à estética comercial e *mainstream* da indústria pornográfica. Os supostos shows dos “*performers* profissionais” – ou os típicos *porn stars* - são, assim, uma espécie de serviço complementar ofertado pelo CAM4. Sob a ótica técnica-instrumental, os recursos necessários para a utilização do CAM4 são simples: basta que o usuário possua um *software* como o *Adobe Flash Plugin* instalado em seu computador, programas que possibilitem ouvir sons, um microfone e, especialmente, uma câmera acoplada – a *webcam*.

A navegação no *site* é, além de simples, livre para qualquer indivíduo – supostamente maior de 18 anos. Existem duas possibilidades para o acesso gratuito e livre ao CAM4. A primeira delas é o acesso direto ao endereço do *site*, sem necessidade de efetivar qualquer tipo de cadastro. Dessa forma, o usuário consegue assistir, passivamente, às exibições ali disponíveis, mas é impedido de interagir com os *performers*-protagonistas – um dos grandes atrativos do CAM4. A segunda forma de acesso gratuito – e também a mais comum delas - acontece mediante cadastro: são solicitadas algumas informações sobre o usuário (que podem ser fictícias, já que não há nenhum tipo de checagem) e, na sequência, esse é convidado a criar um nome de usuário (*username*) e senha de acesso. Isso feito, o espectador ganha mais possibilidades de interagir com os *performers*-protagonistas, inclusive podendo participar dos *chats* associados a cada exibição, comprar e enviar *tokens*, a moeda/gorjeta do *site*, além de conseguir transmitir seus próprios vídeos, caso deseje.

---

<sup>155</sup> *Hard Core* é um termo utilizado pelo segmento pornográfico para caracterizar cenas de sexo consideradas bizarras, tais como sexo com animais, sexo grupal, dentre outras práticas.

Em 2011, ao iniciarmos nossos estudos exploratórios, o texto que anunciava os vídeos ali encontrados despertou nossa atenção: “Entre no meu espetáculo público, ao vivo” (CAM4, 2011), ressaltando o que, à época, consistia em um dos diferenciais do *site* – a questão do “*live*”. Com o passar dos anos, acompanhamos seu *layout* passar por mudanças – o que é algo comum, em qualquer categoria de *site* -, mas também notamos que as “chamadas” para os espetáculos foram retiradas – a nosso ver, por conta da quantidade de novos *sites* que hoje oferecem serviços similares. Atualmente, a página inicial (*home*) de apresentação do CAM4 é simples e objetiva - já sem qualquer tipo de textos-chamadas que convidem à navegação. De forma direta, ao entrar no CAM4, o usuário depara-se com 60 *thumbnails* (miniaturas de vídeos) de *performers* em atuação. Assim, basta um clique para que a performance seja exibida na tela do computador. Também na *home*, encontram-se filtros de buscas e as categorias de vídeos ali disponíveis, além de *links* para o *blog*, com resumo das notícias mais recentes.

Ainda em 2011, quando começamos a navegar pelo CAM4, os protagonistas dos vídeos praticamente não exigiam nada em troca de suas exibições, fato que nos transmitia sinais, ainda mais nítidos, da estética amadora do site. Ou melhor, a negociação dos atos ali vivenciados pautava-se em outras trocas e recompensas, que não perpassavam pelo dinheiro em si, mas pelas conversas no *chat*, pelo tipo de pedido feito, pela forma com que os espectadores tratavam os protagonistas. Pouco tempo antes, no final de 2010, o CAM4 havia introduzido um sistema de gorjetas, permitindo que os *performers*-protagonistas recebessem recompensas financeiras pelas suas transmissões. Com o tempo, essas gorjetas foram chamadas de *tokens*, transformando-se em moedas oficiais do *site* – elemento de grande relevância na dinâmica do CAM4, nesse momento atual e na época da coleta de nossos dados.

A doação de *tokens* não é obrigatória, mas, atualmente, os protagonistas costumam condicionar os tipos de exibições ao recebimento de uma quantidade pré-estabelecida de *tokens*. Se uma *performer* mulher, por exemplo, está apenas se exibindo sem roupa, ela pode estabelecer uma meta de *tokens* para começar a se masturbar. Os diversos espectadores presentes naquele momento adquirem *tokens* no CAM4, mediante cartão de crédito ou *PayPal*, e os doam à protagonista em questão – ou a quaisquer outros. Em um segundo momento, os protagonistas trocam os *tokens* por dinheiro, no próprio CAM4. Embora essa prática não seja obrigatória, percebemos que a monetarização das performances é algo presente e importante no

CAM4, particularmente porque esse ambiente se apresenta como um *site* de vídeos (supostamente) amadores.

A presença do CAM4 nas redes sociais é um dado instigante, em se tratando de um *site* pornográfico com estética amadora, demonstrando seu objetivo de engajamento dos usuários no processo de interação *online* – bem como de divulgação intensa (e atual) do *site*. Nesse sentido, o destaque do CAM4 é seu *blog*<sup>156</sup>, constantemente atualizado com notícias sobre o *site*, seus *performers*, promoções, dentre outros temas correlatos. O *blog* do CAM4 funciona também como um impulsionador das demais redes sociais que o envolvem: perfil no *Facebook*<sup>157</sup>, no *Instagram*<sup>158</sup>, no *Twitter*<sup>159</sup>, no *Snapchat*<sup>160</sup>, além de um canal no *YouTube*<sup>161</sup>.

Dentre suas particularidades, o CAM4 inclui um vasto conjunto de outras características, que fornecem elementos suficientes para uma série de problematizações acerca das performances sociais em ambientes digitais – especificamente, do contexto de *sites* pornográficos com estética amadora, nosso interesse de pesquisa. Para além, adentrando o *site* com possíveis olhares de pesquisadores da Cibercultura, as diversas variáveis técnicas e sociotécnicas ali existentes são convidativas para a realização de análises acerca desse tipo de ambiente e de seus usos efetivos. Nesse sentido, destacamos, abaixo, algumas características importantes do CAM4, já ressaltando que algumas delas serão detalhadas em nossa sessão de procedimentos metodológicos, mais à frente:

(1) As exhibições são protagonizadas, desenvolvidas, veiculadas e assistidas, supostamente, por “pessoas comuns”, com padrões estéticos variados, sem técnicas específicas de produção audiovisual, sem aparentes roteiros pré-definidos, sem preocupação com iluminação, qualidade de imagens ou áudio - como nas já conhecidas produções de fotos, filmes e *sites* de vídeos pornográficos *mainstream*, por exemplo.

<sup>156</sup> Disponível em: <[http://pt.blogs.cam4.com/?\\_ga=1.182839022.9183717.1452647470](http://pt.blogs.cam4.com/?_ga=1.182839022.9183717.1452647470)>. Acesso em: 12.jul.16.

<sup>157</sup> Disponível em: <<https://www.facebook.com/cam4brasil/>>. Acesso em: 12.jul.16.

<sup>158</sup> Disponível em: <[https://www.instagram.com/abbey\\_cam4/](https://www.instagram.com/abbey_cam4/)>. Acesso em: 12.jul.16.

<sup>159</sup> Disponível em: <[https://twitter.com/CAM4\\_PT?ref\\_src=twsrc%5Etfw](https://twitter.com/CAM4_PT?ref_src=twsrc%5Etfw)>. Acesso em: 12.jul.16.

<sup>160</sup> Disponível em: <[https://www.snapchat.com/add/abbey\\_cam4](https://www.snapchat.com/add/abbey_cam4)>. Acesso em: 12.jul.16.

<sup>161</sup> Disponível em: <[https://www.youtube.com/c/cam4official?sub\\_confirmation=1](https://www.youtube.com/c/cam4official?sub_confirmation=1)>. Acesso em: 12.jul.16.

(2) As transmissões dos vídeos acontecem em “tempo real” (*livestream*), o que faz com que os *performers*-espectadores possam interagir com os *performers*-protagonistas, no momento exato das exibições.

(3) O CAM4 disponibiliza um serviço de *chat* entre os *performers*-espectadores e protagonistas do ato sexual (ou de qualquer tipo de exibição), possível apenas durante a transmissão do vídeo. O *chat* permite que os *performers*-espectadores comentem, orientem, avaliem e participem da cena sexual dos *performers*-protagonistas.

(4) O *site* é subdividido em categorias distintas, agregadoras de práticas sexuais de homens, mulheres e transexuais - sozinhos ou acompanhados, com corpos e padrões estéticos diversificados e classificados pelo próprio *site*, de forma a facilitar o sistema de busca dos espectadores. É possível, portanto, realizar buscas diretas (digitando o nome do *performer*-protagonista que se deseja encontrar) ou através do sistema de filtros. Assim, tendo em vista as categorias estabelecidas pelo CAM4, o usuário pode filtrar as exibições desejadas, a partir da seguinte divisão:

I) Gênero - Masculino, Feminino, Trans; II) Orientação - Hetero, Gay, Bissexual e Bicurioso; III) Corpo - Magro, Atlético, Médio, Mais que médio, Grande; IV) Tipo de *webcam* - Normal, HD; V) Amigos e/ou favoritos; VI) Cor do cabelo - Preto, Loiro, Castanho, Ruivo, Grisalho, Branco, Careca; VII) Etnia - Árabe, Asiático, Negro, Indiano, Interracial, Branco, Hispânico; VIII) Local - Subdividido em Países e Idiomas; IX) Status - Online e Offline; X) Prêmios/Awards - Vencedores da Câmera do Mês e Câmera do Dia; XI) Tipo de show - Regular, Mobile, Show Privado, Show Espião, Show em Grupo; XII) Pelos - Peludo, Médio, Raspado, Pouco; XIII) Vícios - Bebendo, Fumando.

(5) Os serviços encontrados no CAM4 são gratuitos, incluindo vídeos de diferentes países e *performers* com diferentes características. Entretanto, existe uma categoria paga, denominada “Membro Gold”, que disponibiliza shows particulares com atrizes pornô, múltiplas câmeras conectadas simultaneamente, opção *full screen* (tela cheia) de exibição dos vídeos e um sistema em que os indivíduos “comuns” podem trabalhar como modelos para o *site*, via *webcam* e “em tempo real” – transformando-se, assim, em “*performers* profissionais”, com treinamento oferecido pelo próprio CAM4.

(6) O CAM4 promove não apenas o exibicionismo dos *performers* e suas práticas sexuais, mas também a competição entre elas, através de concursos

intitulados “Câmera do Dia” e “Câmera do Mês”. Trata-se de um sistema de premiação diária e mensal, respectivamente, tendo em vista os vídeos mais acessados naquele período. O vídeo ganhador de cada dia é premiado com um troféu, alocado ao lado deste, que também ganha destaque no *layout* do *site*, tornando-se ainda mais visível. No final do mês, os vídeos que acumularam a maior quantidade de troféus, são premiados com valores que chegam a U\$ 1.000,00.

(7) Os *performers*-espectadores podem avaliar os protagonistas dos vídeos, atribuindo-lhes estrelas. Tais elementos funcionam como notas/conceitos para os *performers* - variando de um a cinco, na ordem crescente de satisfação do espectador. Os *performers*-protagonistas mais bem avaliados costumam atrair mais espectadores.

Outras particularidades do CAM4, que fazem com que o *site* seja, para nós e para pesquisadores de outras áreas<sup>162</sup>, um importante *locus* de pesquisa, foram surgindo à medida que os anos do doutorado se passaram – de 2012 a 2016, especificamente. Todas as demais características importantes encontram-se detalhadas em nossas matrizes de análise, ao longo desse capítulo. Até aqui, buscamos apresentar o histórico, funcionamento geral e principais elementos que compõem o CAM4, para que as performances sociais ali existentes sejam melhor compreendidas. Por fim, esclarecemos nossa escolha por não usar imagens retiradas do CAM4, ao longo dessa tese, em respeito aos termos de uso<sup>163</sup> do *site* – que caracterizam como ilegal qualquer tipo de reprodução, cópia ou *download* do conteúdo ali existente, conforme reflexões que se seguem.

### 3.3 Aspectos Metodológicos: intenções, tensões e realização da pesquisa

Os fenômenos relacionados às tecnologias digitais tornam as escolhas - quanto à adoção de métodos de pesquisa - dos interessados em Cibercultura, um tanto complexas, tendo em vista que, em geral, um único método dificilmente consegue abranger os aspectos sócio-técnicos que envolvem suas questões (HINE, 2005). Ao transpor tal desafio para a adoção de um caminho metodológico direcionado ao estudo da pornografia digital e amadora, esse obstáculo se faz ainda maior, dado o caráter particular da temática, da pouca reflexão científica acerca dos seus aspectos

---

<sup>162</sup> Ver, por exemplo, os trabalhos de Gatis (2012), Henze (2013), Junior (2013), Kleinsorgen (2013), Lopes (2013).

<sup>163</sup> Disponível em: <<http://pt.cam4.com/termsfuse>>. Acesso em: 06.jul.16.

metodológicos (CARNES; DELMONICO; GRIFFIN, 2001) e do baixo índice de pesquisas empíricas, na seara em questão (ATTWOOD; SMITH, 2014a).

A respeito da complexidade que circunscreve a busca por modelos de pesquisa que pudessem servir de referência para a construção de nossos procedimentos metodológicos, Fragoso, Recuero e Amaral (2011) discorrem sobre a dificuldade, para os pesquisadores que investigam fenômenos provenientes da Internet, de associar rigor científico à abordagem empírica adequada. Nesse sentido, o percurso trilhado até aqui, que abaixo relatamos, encontrou, efetivamente, uma série de obstáculos e desafios metodológicos (por nós) antes impensáveis. Entretanto, as palavras de Alexander Halavais, vice-presidente da *Association of Internet Research (AOIR)*, nos foram inspiradoras - e, em certa medida, instigantes e tranquilizadoras. Halavais (2011) afirma que:

A internet constitui uma representação de nossas práticas sociais e demanda novas formas de observação, que requerem que os cientistas sociais voltem a fabricar suas próprias lentes, procurando instrumentos e métodos que viabilizem novas maneiras de enxergar. Novas perspectivas são necessárias, particularmente porque a interação social em ampla escala é muito difícil de observar, o que torna a percepção da estrutura social especialmente difícil (HALAVAI, 2011, p. 13-14).

Tomando como ponto de partida o estudo sobre os diversos métodos de pesquisa já consolidados e suas diferentes aplicações (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011), chegamos à conclusão de que não seria possível, dadas as particularidades do *locus* de pesquisa escolhido, adotarmos um desses caminhos, em sua “forma pura” - ainda que combinado com outros. Ou seja, os percursos metodológicos para a análise das performances sociais no CAM4 demandaram não apenas uma combinação de elementos de métodos diversos, mas também algumas adaptações deles – fazendo, assim, com que emergisse, daí, uma lente analítica viável e possível, sem afrouxamento do rigor científico necessário. Ou seja, entendemos o caminho metodológico adotado, aqui, como uma contribuição para os estudos sobre pornografias – particularmente aquelas próprias do ambiente digital e com características de estética amadora. Como defende Halavais (2011), tornou-se necessário encontrarmos instrumentos que viabilizassem maneiras de enxergar o fenômeno, de modo que novas lentes ganhassem forma – concreta -, a partir desse esforço.

Nessa mesma linha, o trabalho de Couto (2015) foi fundamental para compreendermos e aceitarmos a possibilidade de se fazer uma releitura de uma

determinada perspectiva metodológica, adaptando-a de acordo com o cenário pesquisado e, então, adotando-a em nossas próprias investigações. Respaldo nos argumentos de Byington (1995) e de Marcondes Filho (1995), Couto (2015) descreve algumas etapas de pesquisa, a partir de uma releitura sua - tornando-as, então, passíveis de aplicação em um contexto particular de uma de suas investigações. Nesse sentido, a despeito da perspectiva metodológica<sup>164</sup> reinterpretada e utilizada por Couto (2015) ser proveniente do campo da educação, nos interessa considerar, para a reflexão acerca dos caminhos metodológicos possíveis, o fato de Couto (2015) ter se inspirado naqueles outros autores, citados anteriormente, no intuito de realizar uma pesquisa em ambientes digitais e a partir do olhar de um autor específico – nesse caso, Pierre Lévy.

Pensamos, assim, que os argumentos defendidos por Couto (2015), com os quais nos identificamos, aproximam-se do nosso trabalho, tendo em vista que a nossa pesquisa trata, de forma similar à referida investigação do autor, de uma proposta que envolve (pornografias em) ambientes digitais. Nesse sentido, como mais uma aproximação possível, um dos nossos focos teóricos – performances sociais – é ancorado, fortemente, na lente interpretativa de Erving Goffman – assim como a de Couto (2015), que se apoiou em um autor específico (Pierre Lévy), conforme mencionado acima. Para além, concordamos com Couto (2015), quando ele afirma que:

O que é importante em uma análise dessa natureza é a aceitação da heterogeneidade e a compreensão de que o exercício de flexibilidade exige um amplo espectro de referenciais. A observação, a investigação, a escuta, o entendimento e a descrição dessa complexidade se dão por óticas diversas. O papel do pesquisador é se aproximar, compreender o fenômeno, fazendo leituras do objeto, o que implica em uma postura aberta, pois vivemos uma realidade múltipla que requer a coexistência dos paradoxos, das diversidades, das alternâncias (COUTO, 2015, p.166).

Consideramos, portanto, que a nossa pesquisa demanda referenciais heterogêneos, no que diz respeito ao caminho metodológico escolhido. Apesar da pesquisa de Couto (2015), aqui citada, ser eminentemente teórica, consideramos que o fato de conciliarmos, nessa tese, nuances teóricas e empíricas, não enfraquece ou invalida seus argumentos – pelo contrário. Parece-nos, assim, que ao adotarmos a pesquisa de campo no CAM4, ao lado da revisão de literatura sobre pornografias digitais e performances sociais, nossos referenciais tornam-se ainda mais

---

<sup>164</sup> Trata-se de uma perspectiva metodológica chamada de “pedagogia simbólica”. Para tanto, ver Byington (1995; 1996).

diversificados – contribuindo, dessa forma, para compreendermos, com mais clareza, o fenômeno estudado.

Tendo em vista a hipótese que norteia nossa tese, através da qual defendemos que as variáveis técnicas do CAM4 - associadas às suas características próprias da estética do real – condicionam as performances sociais dos indivíduos ali envolvidos, é válido ressaltar que a presente pesquisa não possui o intuito de generalizar os resultados aqui encontrados e analisados. Ou seja, não temos a intenção de que os resultados obtidos através de nossa pesquisa sejam passíveis de replicabilidade em outros ambientes digitais – ainda que relacionados às pornografias. Tal decisão está diretamente associada à nossa opção pela adoção da abordagem qualitativa de pesquisa, tendo em vista que, segundo muitos autores (FLICK, 2004; FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011; GIBBS, 2009; MARVASTI, 2004; SILVERMAN, 2004), tal abordagem é a que melhor se adequa aos problemas de pesquisa em que o aprofundamento é fundamental – e de relevância maior que a generalização.

Por sua vez, como uma das primeiras autoras a complexificar as metodologias de pesquisa em ambientes digitais, Hine (2000) propõe a existência de dois tipos possíveis de abordagens qualitativas diferentes. São elas: internet enquanto cultura e internet enquanto artefato cultural (HINE, 2000). Vale ressaltar que a autora propõe tais perspectivas no intuito de oferecer, a princípio, possibilidades reflexivas para os etnógrafos, especificamente (HINE, 2000). Entretanto, Fragoso, Recuero e Amaral (2011) estendem as duas perspectivas de abordagens qualitativas para outros possíveis métodos de pesquisa. Segundo Hine (2000), ao escolher a primeira abordagem (internet enquanto cultura), o pesquisador assume partir do pressuposto de que o ambiente digital constitui-se em um espaço diferente e separado daquele onde acontecem as interações face a face, presenciais – olhar do qual discordamos, por motivos já apresentados anteriormente<sup>165</sup> -, no primeiro capítulo. De forma sucinta, trata-se de uma maneira de pesquisar a cultura existente na internet, colocando, portanto, uma fronteira entre as culturas – e existências - *online* e *offline*.

Já ao adotar a segunda abordagem qualitativa – aquela que compreende a internet como artefato cultural -, o pesquisador assume um olhar prévio de compreensão dos aspectos relacionados à tecnologia digital como parte do dia a dia dos indivíduos. Tal abordagem, portanto, não promove a interpretação de uma suposta

---

<sup>165</sup> Para recuperar a discussão de *online X offline*, no primeiro capítulo dessa tese, voltar à página 25.

separação entre cultura *online* e cultura *offline*, já que, segundo Fragoso, Recuero e Amaral (2011), “a noção de internet como artefato cultural oportuniza o entendimento do objeto como um local intersticial em que as fronteiras entre o *online* e *offline* são fluidas e ambos interatuam” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.42). As autoras mencionam a existência de um terceiro tipo de abordagem qualitativa possível, proposta por um grupo espanhol de pesquisa, intitulado *Mediaciones*, da *Universitat Oberta da Catalunya*: internet como tecnologia midiática. Segundo a abordagem em questão, com a qual mais nos identificamos, a internet é entendida como geradora de práticas sociais. O principal destaque dessa abordagem, para nós, é o fato de se levar em consideração os aspectos simbólicos e materiais que circunscrevem o contexto de uma pesquisa em ambientes digitais. Assim, a perspectiva em questão

seria pontuada pela convergência das mídias, e a construção dos objetos permitiria seguir as práticas e os atores sociais em suas performances, levando em conta não apenas a dimensão simbólica, mas também a dimensão material na qual o campo é definido durante a pesquisa (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.44).

Nesse sentido, recuperando aspectos da discussão teórica proposta no primeiro capítulo dessa tese, Paasonen (2012a), Attwood e Smith (2014a) reforçam a importância da contextualização das pornografias digitais estudadas, tendo em vista as tantas especificidades que as envolvem. As autoras destacam a necessidade de compreendermos, com detalhes, o *locus* de pesquisa escolhido, sem perdermos de vista, inclusive, o cenário no qual ele está inserido. Assim, tanto os discursos adotados pelos pesquisadores dos *Porn Studies*, quanto a perspectiva teórico-metodológica do sociólogo Erving Goffman - através da qual nos fundamentamos para abordarmos o conceito de performances sociais, ao longo do segundo capítulo - possuem consonância com a escolha pela abordagem eminentemente qualitativa. Fragoso, Recuero e Amaral (2011) esclarecem, ainda, que “a pesquisa qualitativa visa uma compreensão holística dos fenômenos em estudo, e, para tanto, os contextualiza e reconhece seu caráter dinâmico, notadamente na pesquisa social” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.67).

Sobre o dinamismo reconhecido pela abordagem qualitativa, questão destacada pelas autoras acima mencionadas e abordada por outros tantos (FLICK, 2004; GIBBS, 2009; MARVASTI, 2004; SILVERMAN, 2004), ressaltamos não apenas o fato dessa pesquisa pertencer ao âmbito da Comunicação Social – o que já a torna dinâmica,

como elas explicam -, mas também o caráter efêmero (BRAGA, 2014; POLIVANOV, 2012; REBS, 2011; RIBEIRO, 2003) que permeia os fenômenos que envolvem as tecnologias digitais. Nesse sentido, os *sites* de pornografia com estética amadora se reconfiguram e se reorganizam com grande rapidez – o que, mais uma vez, reforça nosso cuidado em alertar que os resultados obtidos nessa pesquisa não devem ser generalizados – o que não minimiza, a nosso ver, a contribuição do estudo, bem como as reflexões advindas da coleta de dados e reflexões teóricas.

Acreditamos, inclusive, que a própria dinâmica de céleres e frequentes mudanças no próprio CAM4 não impedem, por exemplo, que a nossa pesquisa seja atualizada ou mesmo ampliada, em um determinado intervalo de tempo - de forma a averiguarmos, inclusive, se os dados aqui obtidos permanecem os mesmos. Como exemplo, compartilhamos um acontecimento importante ao longo do desenvolvimento dessa tese: no período de quatro anos que englobam o doutorado, o CAM4 passou por uma série de mudanças relevantes, tanto no aspecto gráfico do site, quanto no surgimento de novas variáveis técnicas, a exemplo dos *tokens* – responsáveis por alterar, significativamente, as performances sociais ali observadas.

Da mesma forma, mais recentemente, logo após a conclusão de nossa coleta e análise de dados, novos recursos foram incorporados ao CAM4. Ou seja, outras variáveis técnicas passaram a influenciar as performances sociais ali existentes, prováveis dados importantes para a nossa pesquisa, portanto. De maio de 2016 – período da nossa coleta de dados – até agosto de 2016, identificamos as seguintes novidades – não incorporadas à análise que se segue -, no CAM4: (1) A possibilidade de transmissão dos vídeos via dispositivos móveis, tais quais *smartphones* e *tablets*; (2) Lançamento do aplicativo *C4Chat*, na loja *Google Play*, para usuários do sistema operacional *Android*, permitindo que os *performers* enviem e recebam mensagens, através dos seus telefones móveis – configurando uma espécie de *CAM4 Messenger*; (3) Introdução de sons associados aos recebimento de *tokens*: ao receber 5 *tokens* ou menos, por exemplo, o *performer*-protagonista escuta um som rápido, com dois “*beeps*”; já o recebimento de gorjetas de 250 *tokens* ou mais proporciona um outro tipo de som; (4) Armazenamento dos *performers*-protagonistas assistidos recentemente pelo *performer*-espectador, na página inicial desse último; e (5) Exibições através da tecnologia de realidade virtual; caso o *performer*-espectador possua um *headset VR* (*virtual reality*), ele pode assistir às exibições em realidade virtual 3D, capaz de proporcionar uma visão de 360 graus dos *performers*-

protagonistas, bem como de despertar a sensação de que esses estão no mesmo cômodo do *performer*-espectador.

As novas variáveis apresentadas acima surgiram nos últimos quatro meses, conforme explicamos anteriormente - o que reforça, a nosso ver, o fato de, enquanto pesquisadores, precisarmos lidar com a efemeridade dos fenômenos e dos objetos ou *locus* investigativos – o que é, sem dúvidas, um aspecto limitante das pesquisas em tecnologias digitais. Complementando o debate, Fragoso, Recuero e Amaral (2011), com quem concordamos, esclarecem que

As particularidades temáticas de cada investigação, os desdobramentos das matrizes teóricas adotadas, os objetivos e as condições de elaboração da pesquisa precisam ser levados em conta no processo de construção de toda amostra, sob pena de comprometer a viabilidade dos resultados (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.57).

Embora as autoras tratem, no trecho acima destacado, particularmente, do processo de seleção e construção amostral, pensamos que suas ponderações acerca da necessidade de se levar em consideração as especificidades de cada pesquisa seja importante para todo o processo de construção metodológica, em ambientes digitais. Portanto, a presente pesquisa, ao envolver indivíduos que se exibem e praticam sexo, em um *site* de pornografia com estética amadora, gratuitamente, possui uma série de particularidades. Em primeiro lugar, a própria temática das pornografias digitais, conforme discussão abordada no primeiro capítulo, ainda é sensível aos olhares acadêmicos – e carece, conseqüentemente, de estudos e respectivos modelos metodológicos. Além disso, as questões éticas que emergem diante de uma pesquisa desse teor são inúmeras – desde aspectos que dizem respeito à privacidade dos *performers* ao cumprimento dos termos de uso do *site*, dentre outras possíveis questões.

Já que os estudos sobre pornografias digitais com estética amadora são escassos e ainda recentes, não dispondo de referenciais e desenhos metodológicos que pudessem nos guiar, buscamos, no documento desenvolvido pela *Association of Internet Researchers* (AOIR), atualizado em 2012, possíveis orientações. Segundo Attwood e Smith (2014a), editoras do *Journal Porn Studies* - mencionado no primeiro capítulo dessa tese -, um dos objetivos do periódico é justamente o de agregar pesquisas que envolvem pornografias, no sentido de compartilhar métodos adotados, dada a carência constatada no campo. Nas palavras das autoras, “o *journal* pretende ser um lugar de debate de práticas de pesquisa e do que constituem bons métodos –

muito frequentemente, existem mais debates sobre a ‘ideia de pornografia’ do que a evidência de pesquisa, em suas inúmeras formas” (ATTWOOD; SMITH, 2014a, p.4-5)<sup>166</sup>.

Nesse sentido, o relatório produzido pela AOIR, possui o objetivo de ajudar os pesquisadores do campo a tomarem decisões, especialmente aquelas relacionadas às questões éticas que as envolvem. No caso do nosso trabalho, em particular, muitas indagações surgiram, à medida que começamos a pesquisa exploratória no CAM4. De início, pensávamos ser óbvio e fácil, por exemplo, entrar em contato com os *performers* (protagonistas e espectadores), caso planejássemos, como etapa da coleta de dados, entrevistá-los, ou mesmo aplicar algum questionário. Logo percebemos os aspectos supostamente contraditórios que permeiam ambientes como esse: em um *site* onde os indivíduos se mostram sem roupas e praticando sexo, por que negariam entrevistas a uma pesquisadora? Ou ainda: um *site* do porte do CAM4 não deveria ter alguma estrutura para atender uma demanda externa de pesquisa?

À medida que, efetivamente, mergulhamos no ambiente, nos demos conta da ingenuidade de nosso olhar, naquele momento inicial de pesquisa exploratória. Enviamos mensagens privadas para *performers* que nunca nos responderam, no intuito de sondarmos se eles teriam alguma pré-disposição para participar de nossa pesquisa, caso os caminhos metodológicos se encaminhassem nesse sentido. Da mesma forma, entramos em contato, através de *e-mail*, com o *site* CAM4 – também nunca obtendo uma resposta. Assim, ao passo que nos apropriamos da dinâmica do CAM4, entendemos que os *performers*-protagonistas, em sua maioria, disponibilizam a informação, em seu perfil, de que não aceitam serem contactados para outros fins, que não as conversas típicas dali. Por outro lado, ao nos depararmos com os termos de uso<sup>167</sup> do CAM4, nos demos conta de uma série de limitações impostas pelo site, sob pena de banir o usuário-infrator do ambiente, ou mesmo através de sanções jurídicas e legais. Ressaltamos, assim, duas limitações que foram decisivas para buscarmos as orientações do relatório da AOIR, mencionado anteriormente, a saber: o CAM4 não autoriza o uso das imagens dos seus vídeos ali exibidos, para nenhum fim específico (comercial ou não), nem *printscreen* de nenhuma de suas telas – independentemente

---

<sup>166</sup> Tradução nossa: “*The journal is intended as a place for debating the practices of research, and what constitutes good methods – too often there is more debate about the ‘idea of pornography’ than evidence of research into its myriad forms*”

<sup>167</sup> Os “termos e condições” de uso do CAM4 podem ser acessados por qualquer pessoa e podem ser encontrados em: < <http://pt.cam4.com/termsfuse>>. Acesso em: 30.jul.16.

de ali aparecerem *performers* ou não. O *site* também proíbe o *download* ou qualquer outro registro das exibições, de forma que só é possível assistir a cada exibição uma única vez, ao vivo.

Buchanan e Markham (2012), autores do relatório acima mencionado, destacam que as orientações propostas no documento final não devem ser entendidas como regras fixas ou estáticas, dado o caráter dinâmico dos fenômenos da internet. Entretanto, fruto de uma vasta discussão com pesquisadores da área, resultando na elaboração do documento em questão, os autores problematizam algumas das principais questões que envolvem os conflitos éticos, nas investigações em ambientes digitais. Assim, dentre os princípios-chaves sugeridos pelos autores, como norteadores das escolhas de métodos e etapas da pesquisa, destacamos o seguinte: “Quanto maior for a vulnerabilidade da comunidade/autor/participantes, maior é a obrigação do pesquisador em proteger aquela comunidade/autor/participantes”<sup>168</sup> (BUCHANAN; MARKHAM, 2012, p.4). Acreditamos, assim, que os *performers* participantes do CAM4, ao exporem seus corpos e suas práticas sexuais, ainda que intencionalmente, encontram-se em situação de vulnerabilidade – tendo em vista que, uma vez tais vídeos sejam registrados e difundidos para além daquele ambiente específico, o controle de quem os vê é praticamente perdido. Diante disso, algumas de nossas decisões metodológicas – a serem relatadas logo adiante - foram pautadas por esse princípio, que julgamos pertinente ao nosso *locus* investigativo, sob a ótica de questões éticas.

Sob esse mesmo ponto de vista, os autores do relatório da AOIR ressaltam algumas principais temáticas que costumam gerar conflitos éticos. Dentre elas, destacamos duas, que mais dialogam com nosso estudo: pesquisas que problematizam a relação público/privado e discussões sobre a coleta de dados pessoais (BUCHANAN; MARKHAM, 2012). Pensamos que tais questões possuem uma estreita relação entre si e com o nosso trabalho – o que também nos fez problematizar procedimentos metodológicos costumeiramente utilizados em ambientes digitais. Assim, ao assumirmos que os *performers*-protagonistas do CAM4 são indivíduos vulneráveis e que, portanto, precisam de proteção, trazemos a discussão para o âmbito

---

<sup>168</sup> Tradução nossa: “*The greater the vulnerability of the community / author / participant, the greater the obligation of the researcher to protect the community / author / participant*”.

do que pode ser entendido como (expectativa de) privado, em se tratando de um *site* de pornografia. Buchanan e Markham (2012), com quem concordamos, alertam que

Definições individuais, culturais e expectativas de privacidade são questões ambíguas, contestáveis e passíveis de mudanças. As pessoas podem se relacionar em espaços públicos, mas manter fortes percepções ou expectativas de privacidade. Ou ainda, elas podem estar conscientes de que o conteúdo de sua comunicação é público, mas que o contexto específico em que ele aparece implica em restrições de como aquela informação é – ou deveria ser – usada por terceiros (BUCHANAN; MARKHAM, 2012, p.6).<sup>169</sup>

A nossa pesquisa exploratória no CAM4 foi indicativa de que os *performers*-protagonistas ali atuantes alimentam, de fato, a expectativa de que as regras impostas pelo *site*, bem como os pré-requisitos estabelecidos por eles, em seus perfis, devem ser cumpridos pelos *performers*-espectadores. Isto é, nesse caso, há um claro entendimento de que o *site* é um ambiente público, no sentido de que pode ser acessado, gratuitamente, por qualquer pessoa que assim desejar. Por sua vez, os *performers*-protagonistas exigem que sejam cumpridas as condições impostas por eles, em seus perfis, e pelo *site* em si: o que se passa no CAM4 deve permanecer no CAM4. Assim, explicita-se uma expectativa de privacidade e de cuidado com as informações sobre eles próprios, remetendo à questão dos dados pessoais que devem ou não ser coletados nesses ambientes – temática também discutida por Buchanan e Markham (2012).

Os autores pontuam, ainda, de forma resumida mas um tanto acertada e oportuna, a nosso ver, que, em se tratando de ambientes digitais, a “privacidade é um conceito que precisa levar em consideração expectativas e consenso” (BUCHANAN; MARKHAM, 2012, p.7)<sup>170</sup>. A discussão que circunscreve a noção de privacidade é ampla e embora tal seara não faça parte – de forma direta – das escolhas teóricas do nosso trabalho, a questão se apresenta, aqui, como uma efetiva problemática acerca dos caminhos metodológicos possíveis. Nesse sentido, a acepção de privacidade como negociação e cumprimento de acordos pré-estabelecidos entre os atores sociais, em uma determinada situação, é também discutida - e compartilhada - por outros autores,

---

<sup>169</sup> Tradução nossa: “*Individual and cultural definitions and expectations of privacy are ambiguous, contested, and changing. People may operate in public spaces but maintain strong perceptions or expectations of privacy. Or, they may acknowledge that the substance of their communication is public, but that the specific context in which it appears implies restrictions on how that information is - or ought to be - used by other parties*”.

<sup>170</sup> Tradução nossa: “*(...), privacy is a concept that must include a consideration of expectations and consensus*”.

tais quais Couto (2015), Marwick e Boyd (2014), Nissenbaum (2010), Petronio (2002), Tubaro, Casilli e Sarabi (2014), dentre outros. Os referidos autores, embora adotando enfoques diferenciados e especificidades em suas discussões, propõem que a privacidade pertence à esfera do “administrável” e “negociável”, seja em âmbito individual ou coletivo.

Retomando a discussão acerca dos caminhos metodológicos adotados nessa tese, relataremos, na seção que se segue, o passo a passo da nossa pesquisa, demonstrando, inclusive, de que formas as orientações reflexivas do relatório desenvolvido pela AOIR – acima mencionadas - influenciaram nossas decisões. É válido ressaltar, ainda, que Buchanan e Markham (2012) apresentam perguntas que o pesquisador deve se fazer, no sentido de ponderar as implicações éticas de suas escolhas metodológicas. Sem dúvidas, as questões propostas pelos autores são de grande valia e nos ajudaram, em grande medida, a assumirmos algumas posições que ora compartilhamos.

### **3.3.1 Passo a passo da pesquisa**

O nosso estudo exploratório no CAM4 teve início no ano de 2012, primeiro ano de nosso ingresso no doutorado. Em artigos publicados desde então (RIBEIRO; MIRANDA, 2012a, 2012b; MIRANDA, 2012; 2014a; 2014b), registramos nossas primeiras impressões e reflexões referentes às observações naquele outrora primeiro momento de aproximação e inserção no ambiente. Ao longo desse período, conforme já comentado, o CAM4 passou por transformações, crescendo, consideravelmente, os recursos técnicos ali existentes - de modo que acompanhamos, ao longo dos últimos quatro anos, a incorporação de muitas variáveis técnicas no *site*. Ainda fruto da pesquisa exploratória, percebemos a importância fundamental de tais variáveis, no ambiente em questão.

Da mesma forma, simultaneamente, ao passo que nos aprofundamos na Teoria Dramatúrgica de Erving Goffman, um dos principais autores trabalhados no Grupo de Pesquisa em Interação, Tecnologias Digitais e Sociedade, do qual fazemos parte, notamos que os conceitos que envolvem as discussões sobre performances sociais possuem uma relação direta com aquilo que observávamos. Ou seja, foi possível perceber, durante esse período, ainda que de forma pouco sistematizada, naquele primeiro momento, que as exposições dos *performers*-protagonistas, bem como as

interações entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores possuíam certas particularidades. Para além, percebemos que à medida que novas variáveis técnicas se apresentavam, as performances sociais passavam por mudanças, quase que de forma imediata. A inclusão dos *tokens*, moeda própria do CAM4, por exemplo, responsável por monetarizar tais performances, nos fizeram refletir sobre a real importância de averiguarmos se os *performers* são, de fato, “pessoas comuns” ou atores/atrizes encenando uma prática sexual espontânea.

A reflexão acima, por sua vez, impulsionada pelas revisões de literatura, discussões em congressos e debates no próprio grupo de pesquisa nos fez chegar à ideia da efetiva relevância do conceito da estética amadora – também conhecida como estética do real, ou de senso de real, ou ainda, de impressão de verdade - que permeia o CAM4. Assim, ao associarmos nossas percepções sobre o papel das variáveis técnicas e dos elementos da estética do real, chegamos à construção de uma hipótese, que norteou a presente pesquisa. O argumento dessa tese, portanto, é o de que, no contexto de pornografia digitais com estética amadora, o palco (ambiente em si) recuperando a metáfora dramática de Goffman (2009) -, ocupa um lugar de destaque, no que diz respeito às performances sociais dos indivíduos. Ou seja, propomos que a associação entre as variáveis técnicas e os elementos próprios da estética do real, juntos, condicionam as performances – particulares - dos protagonistas e espectadores.

Em busca, portanto, de uma maior imersão e domínio do ambiente, desenvolvemos, em 2015, um perfil para acessarmos o CAM4 – agora na condição de *performer*-espectadora. Utilizamos dados fictícios para o cadastro no *site*, de modo que foi necessário criarmos, a priori, um e-mail para registro no CAM4 – [sexyoko@bol.com.br](mailto:sexyoko@bol.com.br). Uma vez feito o cadastro, passamos a “existir” no CAM4, sob o *username* “sexyoko”. Para compor a nossa “foto” do perfil, buscamos uma imagem de um banco de imagens gratuito. Assim, nosso perfil *fake*, ainda ativo no CAM4, possui a seguinte imagem ilustrativa:

**Figura 1:** Imagem utilizada para ilustrar o perfil da pesquisadora.



Continuamos, assim, nosso estudo exploratório, agora efetivamente imersos no ambiente em si – tendo acesso às compras de *tokens*, às mensagens privadas, à possibilidade de participação nos *chats*, dentre outras oportunidades interativas, disponíveis apenas mediante inscrição no *site*. Consideramos, então, que nossa imersão no ambiente tenha se dado ao longo do último ano (2015), quando passamos a observar, de forma mais aprofundada, o *lócus* de pesquisa em questão. Como resultado da investigação exploratória mais sistemática, da observação detalhada e do uso do *site* durante um ano, construímos duas matrizes de análise para nortear nossa coleta de dados – que serão explicadas agora.

A partir das nossas discussões teóricas e experiência de usabilidade do *site*, portanto, julgamos importante construir duas matrizes de análise distintas: a primeira teve como foco as variáveis técnicas disponíveis no CAM4, mapeadas por nós, durante a pesquisa exploratória, conforme demonstrado na tabela abaixo:

**Tabela 1:** Variáveis técnicas identificadas e selecionadas para a construção da matriz analítica 1.

<b>Variáveis Técnicas do Ambiente</b>
1. <i>Tokens</i>
2. Presentes
3. <i>Chat</i>
4. Transmissão ao vivo
5. Câmera Privada
6. Espionagem

- 
7. Premiações
  8. Estrelas
  9. Tarja de “novidade”
  10. Bandeira do país de origem
  11. Criação de perfil
  12. *Performers*-protagonistas “favoritos”
  13. *Trending Tags* #
- 

**Fonte:** Pesquisa exploratória no *site* CAM4.

As treze variáveis acima mencionadas dizem respeito aos recursos técnicos existentes na modalidade de inscrição gratuita no CAM4, na qual concentramos nossa análise. Já que nosso interesse, desde o início, estava voltado para os vídeos amadores (ou de estética amadora, nesse caso), optamos por não adentrar o universo de exibições disponíveis na modalidade paga, chamada de “*Member Gold*” – onde acontecem os “shows” pagos de *performers* que atendem aos padrões das pornografia digitais *mainstream*. Mais adiante, quando apresentarmos a matriz de análise completa, detalharemos cada uma das variáveis acima escolhidas. Conforme já mencionado, tendo em vista a nossa hipótese, recorreremos à revisão de literatura proposta no primeiro capítulo dessa tese, para então mapearmos elementos da estética do real, presentes no CAM4. Tal mapeamento, apresentado na próxima tabela, foi o foco da construção da segunda matriz de análise:

**Tabela 2:** Elementos próprios da estética do real, identificados e selecionados para a construção da matriz analítica 2.

---

#### Elementos da Estética do Real

---

1. Atributos físicos
  2. Tipo de Roupas
  3. Posicionamento do dispositivo
  4. Iluminação
  5. Qualidade da imagem
  6. Ambientação
  7. Áudio
  8. Transmissão via *webcam*
- 

**Fonte:** Pesquisa exploratória no *site* CAM4.

Os oito elementos da estética do real e da pornografia *realcore* (MESSINA, 2005), identificados no CAM4, também serão descritos na apresentação da matriz de análise completa, mais à frente. Cabe ressaltar, nesse momento, que os *performers*-protagonistas e os *performers*-espectadores foram levados em conta na pesquisa, mas não como sujeitos identificados, e sim como parte da tríade interacional (GOFFMAN, 2009; 2011) que compõe o ambiente - como componentes da ordem interacional, portanto. Interessa-nos pensar, dessa forma, sobre determinados padrões de performances sociais adotados e repetidos pelos *performers*, a partir das variáveis técnicas disponibilizadas pelo ambiente (vide tabela 1), em associação com os elementos da estética do real (vide tabela 2). Na sequência, construímos a primeira matriz de análise, conforme modelo abaixo:

**Tabela 3:** Modelo da matriz de análise 1

<b>Matriz de Análise 1: Variáveis Técnicas do Ambiente (Modelo)</b>		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
1. <i>Tokens</i>		
2. Presentes		
3. <i>Chats</i>		
4. Transmissão ao vivo		
5. Câmera Privada		
6. Espionagem		
7. Premiações		
8. Estrelas		
9. Tarja de “novidade”		
10. Bandeira do país de origem		
11. Criação de perfil		
12. <i>Performers</i> -protagonistas “favoritos”		
13. <i>Trending Tags</i> #		

**Fonte:** Pesquisa exploratória no site CAM4.

Na primeira coluna do *frame* analítico acima (tabela 3), encontram-se as variáveis técnicas mapeadas durante a pesquisa exploratória. Chamamos essas variáveis de “agentes condicionantes” – por considerarmos, conforme descrito na hipótese e explicado anteriormente, que tais variáveis, em conjunto com os elementos

da estética do real, condicionam as performances sociais particulares do CAM4. Assim, na segunda coluna dessa mesma matriz, descrevemos aquilo que denominamos de “prescrições”. A nosso ver, cada variável técnica incorporada ao CAM4 prescreve determinados comportamentos dos *performers*. Ou seja, existem objetivos que estão diretamente associados a cada variável. Dessa forma, na matriz de análise 1 (tabela 3), as variáveis escolhidas foram aquelas que dizem respeito, em especial, às possibilidades proporcionadas pelo ambiente (digital) em si – o CAM4 como palco, como cenário condicionante de performances sociais particulares.

Para justificar os comportamentos esperados/prescritos na segunda coluna dessa mesma matriz, levamos em conta as descrições do próprio CAM4, identificadas no site, ao longo da nossa pesquisa exploratória, mas também na realização da pesquisa empírica propriamente dita. Para ilustrar, toda vez que um *performer* acessa um vídeo e entra no *chat*, por exemplo, aparece uma mensagem padrão, explicando a função dos *tokens*. Por fim, na terceira coluna da matriz de análise 1 (tabela 3), cujo título é “usos sociais”, registramos os resultados das nossas observações dos vídeos estudados, já indicando, portanto, os comportamentos efetivamente adotados pelos *performers*. Buscamos, com a coleta de dados, identificar padrões de performances sociais existentes no CAM4 - ou ainda, tentamos responder à seguinte questão: os comportamentos prescritos pelas variáveis técnicas condizem com os usos sociais que os *performers* fazem delas? Ou ainda: quais as performances sociais resultantes dessas prescrições e usos efetivos?

Vale ressaltar que duas dessas treze variáveis técnicas (*tokens* e *chats*, especificamente) foram divididas, por nós, em “sub-variáveis”. Tal divisão se deu por conta da complexidade das características associadas a tais variáveis, de modo que percebemos, à medida em que as mapeávamos, que alguns desses aspectos possuíam o peso de agentes condicionantes por si só, de forma individual. Dessa forma, ao apresentarmos a matriz de análise completa, mais à frente, com os resultados coletados, as variáveis técnicas “*tokens*” (variável 1) e “*chat*” (variável 3) contarão com a seguinte subdivisão:

**Tabela 4:** Modelo de parte da matriz de análise 1 – Variável Técnica 1: *Tokens*

Variável Técnica do Ambiente 1: <i>Tokens</i>		
Agentes Condicionantes	Prescrições	Usos Sociais
1.1 <i>Tokens</i> , Gorjetas, Fichas, Moeda		

1.2 Líder de <i>tokens</i>		
1.3 Envio Privado de <i>tokens</i>		
1.4 Envio privado e anônimo de <i>tokens</i>		

**Fonte:** Pesquisa exploratória no *site* CAM4.

**Tabela 5:** Modelo de parte da matriz de análise 1 – Variável Técnica 3: *Chat*

<b>Variável Técnica do Ambiente 3: <i>Chat</i></b>		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
3.1 <i>Chat</i>		
3.2 Moderador do <i>chat</i>		
3.3 Quantidade de Espectadores		

**Fonte:** Pesquisa exploratória no *site* CAM4.

Para a construção da nossa segunda matriz de análise, referente aos elementos da estética do real encontrados no CAM4, nos valemos da mesma linha argumentativa daquela utilizada para a construção da primeira (vide tabela 3). Assim, desenhamos a seguinte tabela:

**Tabela 6:** Modelo da matriz de análise 2

<b>Matriz de Análise 2: Elementos da Estética do Real (Modelo)</b>		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
1. Atributos Físicos		
2. Tipos de Roupas		
3. Posicionamento do dispositivo		
4. Iluminação		
5. Imagem		
6. Ambientação		
7. Áudio		
8. Trasmissão via <i>webcam</i>		

**Fonte:** Pesquisa exploratória no *site* CAM4.

Da mesma forma, levamos em consideração os oito elementos da estética amadora encontrados no CAM4 – identificados a partir das discussões sobre o tema em questão, abordado no primeiro capítulo da tese, bem como da pesquisa exploratória. Do mesmo jeito que adotamos o termo “agentes condicionantes” para as

variáveis técnicas da matriz de análise 1 (tabela 3), também denominamos assim os elementos da estética do real. Por sua vez, as explicações sobre a segunda e terceira colunas (prescrições e usos sociais, respectivamente) da matriz de análise acima (tabela 4), atendem às mesmas explicações da matriz de análise 1. Em resumo, os resultados coletados na terceira coluna de ambas matrizes (tabelas 3 e 4) nos permitiram identificar as particularidades observadas nas performances sociais do CAM4.

A realização da nossa coleta de dados se deu através da observação não-participante. Em certa medida, nosso processo de observação em muito se assemelhou ao papel do chamado “pesquisador silencioso” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011; HINE, 2005) ou *lurker* – típico da etnografia. Ou seja, uma vez com nosso perfil criado no CAM4 e, portanto, estando presente naquele dado ambiente, ainda que não tenhamos participado dos *chats*, como os demais *performers*-espectadores, nem tampouco nos exibido, como *performers*-protagonistas, a nossa presença estava devidamente registrada – e notada, pelos demais *performers*. Ao assistir a uma dada exibição, por exemplo, automaticamente os demais espectadores eram informados de que “sexyoko” (nosso *username*) estava presente ali, assistindo o vídeo e tendo acesso aos comentários dos *chats*. Entretanto, é importante ressaltar que não nos valem da netnografia como método escolhido, tendo em vista que nosso foco não esteve voltado para o comportamento individual dos *performers* – conforme explicado em tantos outros momentos. Nosso objetivo de pesquisa, portanto, não se apresentava coerente com os objetivos de pesquisa do método netnográfico, que, segundo Frago, Recuro e Amaral (2011) consiste, dentre outros objetivos similares, em identificar o olhar das pessoas envolvidas, quanto à temática pesquisada.

Os resultados obtidos na coleta de dados foram fruto, assim, de uma observação de 56 vídeos/exibições, de *performers*-protagonistas diferentes, no período entre 8 e 21 de maio de 2016 – duas semanas, portanto. Tendo em vista que nosso estudo exploratório indicou que as performances sociais apresentavam alterações, de acordo com os dias da semana e os horários das exhibições, optamos por observar os vídeos em turnos diferentes (manhã, tarde, noite e madrugada), de modo a obtermos um “retrato” mais completo das performances sociais – totalizando, portanto, 4 vídeos por dia, ao longo de 14 dias consecutivos. Adotamos a amostra intencional do tipo “por critério” (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011) para selecionarmos os vídeos pesquisados, dentre todos aqueles que estavam *online* no momento de nossa

observação, em cada turno. Sobre a amostragem intencional, própria da abordagem qualitativa, Fragoso, Recuero e Amaral (2011) pontuam que

o trabalho com amostras intencionais e casos extremos é importante nas novas áreas de conhecimento e nas pesquisas cujos objetos têm origem recente, porque esse tipo de amostragem é bastante adequado para registrar a existência de situações ou elementos até então desconhecidos (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011, p.61).

Consideramos, portanto, que dado o caráter recente das pesquisas sobre pornografias digitais com estética amadora, bem como do próprio campo dos *Porn Studies*, a amostra intencional se apresenta como adequada. Além disso, as autoras complementam que tais amostras devem advir da escolha dos elementos pesquisados (nesse caso, os vídeos), à medida que levamos em conta as especificidades do universo pesquisado e das condições de observação (FRAGOSO; RECUERO; AMARAL, 2011). O tipo de amostra intencional escolhido por nós, a amostra “por critério”, por sua vez, nos permitiu selecionar os elementos (vídeos) que compartilhassem características comuns, pré-definidas por nós.

Assim, observamos apenas vídeos protagonizados por *performers* brasileiros, a partir da seleção da categoria “BR” (Brasil), existente no filtro de busca do CAM4. Nesse caso, nossa escolha se deveu a duas razões principais: a primeira delas tem relação direta com a contribuição que desejamos dar ao campo dos *Porn Studies* brasileiro, ainda com pouco material sobre pornografias digitais com estética amadora. A segunda razão está associada ao idioma falado pelos *performers* brasileiros, já que, durante as exposições, a fala é um elemento importante para a compreensão da performance social ali observada. É válido ressaltar, ao relatarmos nossos caminhos de pesquisa, que as reflexões que circunscrevem as questões de gênero não fizeram parte da nossa análise. Nesse sentido, pesquisamos vídeos heterogêneos – com protagonistas brasileiros – incluindo-se, aí, as seguintes modalidades: casais heterossexuais, casais homossexuais, homens sozinhos e mulheres sozinhas.

Recuperando discussões trazidas no início da última seção desse capítulo, quando discutimos aspectos éticos da pesquisa e questões relacionadas à privacidade dos *performers*, esclarecemos que, em virtude de também entendermos a privacidade contemporânea como acordos e negociações pré-estabelecidos, escolhemos não “ferir” os termos de uso do CAM4, nem as regras impostas pelos próprios *performers*-protagonistas. Em outras palavras, evitamos colocar os atores sociais,

participantes dos vídeos analisados, em situações de vulnerabilidade, expondo-os no corpo desse trabalho. Dessa forma, explicamos nossa decisão por não anexar, aqui na tese, os vídeos analisados. Além disso, para tanto, teríamos que usar um *software* específico de gravação da tela do computador, no momento que as exhibições estivessem acontecendo, ao vivo - e com isso, portanto, infringiríamos tanto um acordo estabelecido com o *site*, ao aceitarmos suas condições de uso, quanto os tácitos acordos estabelecidos com os *performers*, bem como suas expectativas de privacidade. Para obtermos os resultados da coleta de dados, portanto, assistimos apenas uma vez a cada vídeo escolhido, já que não optamos por gravá-los ou registrá-los, pelas razões já expostas. Consideramos que tal decisão, entretanto, não prejudicou nosso processo de coleta de dados, tendo em vista que as exhibições costumam ser longas (variando de uma a até três horas de duração), o que nos permitiu observar todos os itens selecionados em nossa matriz de análise, calmamente.

Defendemos que os procedimentos metodológicos aqui descritos, pautados na ideia principal de que os resultados obtidos na nossa pesquisa empírica enriquecem o campo da Comunicação Social e dos *Porn Studies*, bem como os estudos sobre performances sociais, de uma forma mais ampla, sentimo-nos à vontade para adaptar as etapas metodológicas já descritas, a partir da realidade e especificidade do *locus* escolhido: o site CAM4. Julgamos, também, que a pesquisa exploratória, nesse caso, foi fundamental para nos instrumentalizar acerca das possíveis limitações e desenhos metodológicos que se apresentaram. Ressaltamos, por fim, que tendo em vista que nossa perspectiva teórica para a análise das performances sociais pautou-se, primordialmente, na Teoria Dramatúrgica de Goffman, não poderíamos deixar de registrar a influência do autor em nossa metodologia. Sobre suas pesquisas de campo, em geral pautadas por estudos de caso, método típico da microsociologia, Goffman (2009) explica, acerca de “A Representação do Eu na Vida Cotidiana”, que:

Este trabalho trata de algumas das técnicas comuns que as pessoas empregam para manter tais impressões, bem como de algumas das contingências habituais associadas a seu emprego. Não discutiremos o conteúdo específico de qualquer atividade apresentada pelo indivíduo participante, ou o papel por ele desempenhado nas atividades interdependentes de um sistema social. Somente me ocuparei dos problemas dramatúrgicos do participante ao representar a atividade perante os outros (GOFFMAN, 2009, p.23-24).

Da mesma forma, ressaltamos, mais uma vez, que nossa coleta de dados e consequente análise, que apresentaremos em seguida, não se concentraram nos

detalhes comportamentais de cada indivíduo, em particular, mas sim, no conjunto performático observado em cada vídeo do CAM4.

### 3.4 Análise e Discussão dos Resultados

Os dados coletados em nossa pesquisa de campo, conforme o passo a passo já detalhado na última seção desse capítulo, foram analisados, aqui, através das próprias matrizes de análise construídas por nós – apresentados em forma de tabelas, portanto. Acreditamos que, dessa maneira, a visualização dos dados obtidos torna-se mais simples, facilitando seu entendimento e consequentes discussões. Importante lembrar, nesse momento, que a pesquisa de campo realizada foi norteada pela hipótese de que, em *sites* de pornografias com estética amadora - tal qual o CAM4 -, o palco (ou seja, o próprio ambiente) condiciona performances sociais particulares. Mais especificamente, destacamos a ênfase no conjunto formado pelas variáveis técnicas e pelos elementos próprios da estética amadora – que, por sua vez, faz com que os *performers*-protagonistas e os *performers*-espectadores pautem seus comportamentos e papéis interacionais, de forma peculiar, naquele dado ambiente.

Em sendo assim, partimos para a análise das matrizes, tendo como foco principal, no que diz respeito à primeira delas (tabela 3), os recursos técnicos mapeados por nós, como relevantes para as performances sociais particulares desse dado ambiente. Também como estratégia de melhor visualização dos dados coletados, subdividimos a matriz de análise 1 (ver tabela 3) por variável, de forma que, na verdade, essa primeira matriz divide-se em 18 tabelas (tabelas 7 a 24), conforme descrição que se segue: (I) Tabela 7: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 1: *Tokens*); (II) Tabela 8: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.2: Líder de *Tokens*); (III) Tabela 9: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.3: Envio privado de *tokens*); (IV) Tabela 10: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.4: Envio privado e anônimo de *tokens*); (V) Tabela 11: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 2: Presentes); (VI) Tabela 12: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 3: *Chat*); (VII) Tabela 13: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.2: Moderador do *Chat*); (VIII) Tabela 14: Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.3: Quantidade de espectadores no *chat*); (IX) Tabela 15: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 4: Transmissão ao vivo); (X) Tabela 16: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 5: Câmera Privada); (XI) Tabela 17: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 6:

Espionagem); (XII) Tabela 18: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 7: Premiações); (XIII) Tabela 19: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 8: Estrelas); (XIV) Tabela 20: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 9: Tarja de “novidade”); (XV) Tabela 21: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 10: Bandeira do país de origem); (XVI) Tabela 22: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 11: Criação de um perfil); (XVII) Tabela 23: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 12: *Performer*-protagonista “favorito”); (XVIII) Tabela 24: Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 13: *Trending Tags* #).

Tendo como ponto de partida, portanto, algumas das concepções goffmanianas discutidas no capítulo 2, consideramos que os *performers*-protagonistas e os *performers*-espectadores observados no CAM4 apropriam-se das variáveis técnicas ali existentes, como forma de exercerem suas performances sociais, gerenciando suas impressões nas relações ali estabelecidas. Tendo em vista que a definição da situação (GOFFMAN, 2009) relaciona-se - dentre outras questões que a envolvem -, com o fato do CAM4 se apresentar como um *site* pornográfico amador, avaliamos que as performances sociais estudadas no referido ambiente-palco possuem características um tanto particulares. Com o objetivo de impressionar, de construir uma imagem positiva, mas também de alcançar seus propósitos específicos, naquele contexto interacional, os *performers* em questão, condicionados pela possibilidade de doação e recebimento de *tokens*, monetarizam suas performances sociais. Observemos as tabelas 7, 8, 9 e 10 - que tratam, de uma forma geral, da moeda do CAM4: os *tokens*. Começemos, pois, com a tabela 7:

**Tabela 7:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 1: *Tokens*)

<b>Variável Técnica do Ambiente 1: <i>Tokens</i></b>			
<p>Descrição: Os <i>tokens</i>, também conhecidos como fichas, constituem-se como a moeda do <i>site</i>. De início, logo que esse recurso foi inserido no CAM4, os <i>tokens</i> funcionavam como uma espécie de gorjeta, de modo que seu envio era – e ainda é, oficialmente - opcional. A moeda, hoje, é entendida como uma recompensa de comportamento. O <i>performer</i>-protagonista pode estabelecer, caso queira, uma meta de <i>tokens</i> para condicionar o início da exibição: tirar a roupa, se masturbar ou praticar o ato sexual, dentre outras possibilidades. A meta em questão pode ser representada, graficamente, na própria tela do vídeo em que o <i>performer</i>-protagonista se exhibe, de forma que tanto os <i>performers</i>-protagonistas quanto os <i>performers</i>-espectadores podem acompanhar o “andamento” da doação das fichas. Os <i>tokens</i> são adquiridos diretamente no <i>site</i> e podem ser pagos através de cartão de crédito ou <i>PayPal</i>. O CAM4 oferece “pacotes” de <i>tokens</i> diferenciados, que são vendidos pelos seguintes valores: 50 <i>tokens</i>: U\$ 9,95; 100 <i>tokens</i>: U\$ 18,99; 250 <i>tokens</i>: U\$ 44,95; 500 <i>tokens</i>: U\$ 84,95. Em um segundo momento, os <i>performers</i>-protagonistas trocam os <i>tokens</i> por dinheiro, através do próprio CAM4 – que deposita o respectivo valor na conta bancária do <i>performer</i> em questão. Embora essa prática não seja obrigatória, conforme explicado acima, algumas possibilidades interativas do <i>site</i> são condicionadas pelo envio dos <i>tokens</i> – como, por exemplo, o uso do recurso <i>multicam</i>, por parte dos <i>performers</i>-espectadores.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>1.1 <i>Tokens</i>, Gorjetas, Fichas, Moeda</b>	1.1.1	Aumentar a frequência das exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.	Em função da doação da moeda, há um aumento da frequência das exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.
	1.1.2	Condicionar o estilo/tipo de exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.	A presença de uma meta de <i>tokens</i> , quando estabelecida pelos <i>performers</i> -protagonistas, condiciona uma determinada ação (tirar a roupa, se masturbar ou dar início ao ato sexual propriamente dito, por exemplo) por parte desses.
	1.1.3	Aumentar o grau de ousadia da exibição, em função da presença da moeda.	Os <i>performers</i> -protagonistas ficam bem mais ousados, quando os <i>tokens</i> são doados.
	1.1.4	Diminuir o tempo de reação dos <i>performers</i> -protagonistas, em função da presença da moeda.	As exibições começam - e ganham ousadia - mais rapidamente, à medida que os <i>tokens</i> são doados aos <i>performers</i> -protagonistas.
	1.1.5	Aumentar a participação	Os <i>performers</i> -espectadores interagem, entre si, de forma mais intensa, quando as exibições dos

		dos <i>performers-espectadores</i> nos <i>chats</i> .	<i>performers</i> -protagonistas estão associadas a uma meta específica de <i>tokens</i> . Há, portanto, uma espécie de pressão mútua entre eles (através de conversas públicas no <i>chat</i> ) - para que os <i>tokens</i> sejam doados e, conseqüentemente, para que as exibições tenham início com brevidade e que se tornem mais ousadas.
--	--	---	--

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Embora a doação de *tokens* seja opcional, conforme explicado na descrição da tabela 7, observamos que os *performers*-protagonistas recorrem, com frequência, ao estabelecimento de uma meta de *tokens*, como condição para tirar peças de roupas, atender a determinados pedidos dos *performers*-espectadores, ou mesmo para começar um ato sexual ou masturbação. Há, entretanto, aqueles *performers*-protagonistas que não pedem *tokens* diretamente, mas que iniciam suas exibições mais rapidamente, ou ficam mais ousados em suas cenas, à medida que recebem os *tokens*. Os *performers*-protagonistas dos vídeos observados, ao abrirem suas câmeras e iniciarem as exibições, apresentavam-se vestidos (com roupas simples, não apenas com *lingeries* ou roupas íntimas). Logo de início, dava-se um momento de conversa entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores - uma espécie de sedução inicial. Daí em diante, os *performers*-espectadores pediam que os *performers*-protagonistas tirassem suas roupas, mostrassem alguma parte específica do corpo, ou – no caso de casais – que começassem o ato sexual propriamente dito.

Nesse sentido, foi possível observar, conforme dados da tabela 7, que embora o CAM4 se apresente como *site* amador e gratuito, a presença da recompensa financeira nas relações entre os atores sociais é um elemento marcante no ambiente, como estratégia performática. Tal característica nos faz refletir que as performances sociais monetarizadas são indicativas de um *site* que se mostra mais interessado em parecer – do que efetivamente ser – amador, como já mencionado no capítulo 1. Ou seja, a estética amadora e a expectativa do real são elementos efetivamente relevantes na ordem interacional observada no CAM4. A ideia de recompensa financeira, em um primeiro momento, pode parecer contraditória, já que é comum associarmos a ideia de amadorismo à de gratuidade – conforme reflexões também presentes no primeiro capítulo. Entretanto, o formato do recurso técnico “*tokens*” - também chamado de fichas -, equivale, na leitura dos *performers*-espectadores, à noção de gorjetas. Assim, esses últimos não questionam a presença da moeda (*tokens*), nem tampouco a

dinâmica que se impõe a partir dela. Pelo contrário, os *tokens* foram incorporados, com naturalidade, às performances sociais do *site* estudado – ideia reforçada pelas tabelas 8, 9 e 10, a serem apresentadas logo abaixo.

Ainda no que diz respeito à tabela 7, é importante notar a presença de outros elementos ali apropriados, no exercício das performances sociais – prescritos pela possibilidade técnica da variável “*tokens*” -, a saber: a interação e a cooperação estabelecidas entre os *performers*-espectadores. O fato dos *tokens* acelerarem as exibições, bem como de as tornarem mais “picantes”, como se espera em um *site* pornográfico, faz com que os espectadores interajam entre si, durante a exibição. Ou seja, os *performers*-espectadores tentam influenciar e motivar uns aos outros, através do *chat*, a doarem *tokens* para os protagonistas das exibições (ver item 1.1.5 da tabela 7) – e, dessa forma, todos são beneficiados. Importante lembrar que, conforme discutimos no capítulo 2, tal aspecto da performance social não foi claramente considerado e explorado por Goffman (2009). Em outras palavras, Goffman (2009) não previu a particularidade das interações espontâneas entre membros da plateia, como explicitamente notado no CAM4. Essas últimas características aqui discutidas também podem ser notadas na tabela 8 (ver itens 1.2.2 e 1.2.3), abaixo apresentada:

**Tabela 8:** Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.2: Líder de *Tokens*)

Sub-Variável Técnica do Ambiente 1.2: Líder de <i>Tokens</i>			
<p>Descrição: O CAM4 oferece a possibilidade de um destaque – público - para aqueles <i>performers</i>-protagonistas que mais doam <i>tokens</i> aos <i>performers</i>-espectadores. Ou seja, quem oferta mais <i>tokens</i>, aparece, no <i>chat</i>, como o “líder de gorjetas”. O título em questão vem acompanhado da imagem de uma coroa de rei/rainha acima do <i>username</i> daquele <i>performer</i>-espectador, de modo que todos os demais saibam quem é, naquela exibição, o “líder de gorjetas”.</p>			
Agentes Condicionantes		Prescrições	Usos Sociais
1.2 Líder de <i>tokens</i>	1.2.1	Valorizar o <i>performer</i> -espectador que doa <i>tokens</i> .	Há uma valorização dos <i>performers</i> -espectadores que doam <i>tokens</i> . Os <i>performers</i> -espectadores intitulados “líderes de gorjetas” agem como “donos” do espaço e da exibição, liderando o <i>chat</i> e fazendo pedidos específicos para os <i>performers</i> -protagonistas – que os atendem, priorizando-os.
	1.2.2	Estimular a doações de <i>tokens</i> .	Há uma maior doação de <i>tokens</i> , por parte dos demais <i>performers</i> -espectadores, quando o “líder de gorjetas” faz pedidos explícitos aos <i>performers</i> -protagonistas - e é atendido. Por

			consequência, os demais <i>performers-espectadores</i> se animam, motivando-se para doar <i>tokens</i> também.
	1.2.3	Estabelecer competição entre os <i>performers-espectadores</i> .	Estabelece-se, ao contrário de uma competição, uma cumplicidade entre os <i>performers-espectadores</i> e o “líder de gorjetas”, estimulando-o a doar mais <i>tokens</i> e a fazer pedidos que atendam aos anseios dos demais <i>performers-espectadores</i> – para além dos pedidos dele próprio.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

A variável técnica “*tokens*”, assim, possui um papel expressivo no que diz respeito às dinâmicas performáticas observadas no CAM4 – a tal ponto que o *site* oferece a possibilidade de um destaque para o *performer-espectador* que doa mais *tokens* – o chamado “líder de tokens” ou “líder de gorjetas”, conforme mostrado na tabela acima. Além da recompensa financeira explícita que circunscreve tal elemento da performance social – monetarizada - do CAM4, ressaltamos, também, a presença de uma recompensa simbólica – essa, portanto, capaz de valorizar e “empoderar” um determinado *performer-espectador*. O “líder de *tokens*”, assim, conquista notoriedade e reconhecimento frente ao *performer-protagonista* e demais espectadores (ver itens 1.2.1 e 1.2.2). Observamos que a presença do “líder”, que poderia gerar uma espécie de competição entre *performers-espectadores* – fazendo que com que os demais quisessem alcançar o *status* em questão, favorece, pelo contrário, uma cooperação entre *performers-espectadores* e o “líder de gorjetas” (ver item 1.2.3), já que os participantes do *chat* passam a solicitá-lo, transformando-o em um “porta-voz” das demandas da equipe de plateia ali formada. De novo, reforçamos que tal interação, somada à cooperação entre membros de uma mesma equipe representacional – no caso, a equipe de plateia – não foi um aspecto suficientemente abordado por Goffman (2009), no que tange as particularidades das performances sociais.

Ainda sobre a presença de recompensas financeiras, mas também de outras especificidades associadas aos *tokens*, apresentamos os dados obtidos nas tabelas 9 e 10:

**Tabela 9:** Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.3: Envio privado de *tokens*)

<b>Sub-Variável Técnica do Ambiente 1.3: Envio privado de <i>tokens</i></b>			
Descrição: Os <i>tokens</i> podem ser enviados aos <i>performers</i> -protagonistas via mensagem privada. Ou seja, o <i>performer</i> -espectador pode comprar os <i>tokens</i> e, ao invés de enviá-los publicamente, durante a exibição, eles podem doar privadamente. Nesse caso, o <i>performer</i> -protagonista sabe quem é o <i>performer</i> -espectador que fez a doação, já que a mensagem privada identifica o remetente. Entretanto, os demais <i>performers</i> -espectadores presentes no <i>chat</i> , naquele momento, não tomam conhecimento de que houve uma doação de <i>tokens</i> .			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>1.3 Envio privado de <i>tokens</i></b>	1.3.1	Criar vínculos entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores.	Os <i>performers</i> -protagonistas tornam-se mais próximos dos <i>performers</i> -espectadores que doam <i>tokens</i> privadamente, estabelecendo e fortalecendo vínculos. Durante as exibições e nos <i>chats</i> , os <i>performers</i> -protagonistas conversam com maior intimidade com esses <i>performers</i> -espectadores, fazem brincadeiras entre eles, explicitando, em alguns momentos, com sutileza, que receberam <i>tokens</i> privados, de forma afetiva.
	1.3.2	Condicionar o estilo/tipo de exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.	A efetiva doação de <i>tokens</i> , ainda que privadamente, condiciona uma determinada ação (tirar a roupa, se masturbar, ou dar início ao ato sexual propriamente dito, por exemplo) dos <i>performers</i> -protagonistas.
	1.3.3	Aumentar o grau de ousadia da exibição, em função da presença da moeda.	Os <i>performers</i> -protagonistas ficam bem mais ousados, à medida que os <i>tokens</i> são doados, ainda que privadamente. Embora os demais <i>performers</i> -espectadores não saibam, oficialmente, que alguém ali presente dou <i>tokens</i> ao <i>performer</i> -protagonista, a mudança de comportamento – de menos ousado para mais ousado –, associado aos comentários sutis (e às vezes explícitos) dos <i>performers</i> -protagonistas deixa claro que houve uma efetiva doação.
	1.3.4	Diminuir o tempo de reação dos <i>performers</i> -protagonistas, em função da presença da moeda.	As exibições começam - e ganham ousadia - mais rapidamente, à medida que os <i>tokens</i> são doados aos <i>performers</i> -protagonistas, ainda que através de mensagens privadas.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

**Tabela 10:** Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 1.4: Envio privado e anônimo de *tokens*)

<b>Sub-Variável Técnica do Ambiente 1.4: Envio privado e anônimo de <i>tokens</i></b>			
<p>Descrição: Os <i>tokens</i> podem ser enviados aos <i>performers</i>-protagonistas via mensagem privada e de forma anônima. Ou seja, o <i>performer</i>-espectador pode comprar os <i>tokens</i> e, ao invés de enviá-los publicamente, durante a exibição, eles podem doar privada e anonimamente. Nesse caso, o <i>performer</i>-protagonista não sabe quem é o <i>performer</i>-espectador que fez a doação, já que esse último optou pelo recurso do anonimato. Assim, nem os <i>performers</i>-protagonistas ou os <i>performers</i>-espectadores tomam conhecimento de quem foi o remetente. Para além, os demais <i>performers</i>-espectadores presentes no <i>chat</i>, naquele momento, não tomam conhecimento de que houve uma doação de <i>tokens</i>.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>1.4 Envio privado e anônimo de <i>tokens</i></b>	1.4.1	Condicionar o estilo/tipo de exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.	A efetiva doação de <i>tokens</i> , ainda que privada e anonimamente, condiciona uma determinada ação (tirar a roupa, se masturbar, ou dar início ao ato sexual, por exemplo) dos <i>performers</i> -protagonistas, ainda que esses desconheçam os remetentes dos <i>tokens</i> .
	1.4.2	Aumentar o grau de ousadia da exibição, em função da presença da moeda.	Os <i>performers</i> -protagonistas ficam bem mais ousados, quando os <i>tokens</i> são doados, ainda que privada e anonimamente. Os <i>performers</i> -protagonistas demonstram gratidão, publicamente, falando ou escrevendo no <i>chat</i> (público) - quando os <i>tokens</i> são doados por <i>performers</i> -espectadores não identificados. Nesses casos, há um componente de ludicidade nas atitudes dos protagonistas: por não saberem de onde vieram os <i>tokens</i> , esses últimos insistem em brincadeiras e comentários bem-humorados.
	1.4.3	Diminuir o tempo de reação dos <i>performers</i> -protagonistas, em função da presença da moeda.	As exibições começam - e ganham ousadia - mais rapidamente, à medida que os <i>tokens</i> são doados aos <i>performers</i> -protagonistas, ainda que anonimamente.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

As duas tabelas acima, um tanto parecidas, tratam de duas possibilidades distintas de envio de *tokens*, para além da modalidade tradicionalmente usada pelos *performers*-protagonistas (via *chat*, de modo que todos os demais *performers*-espectadores sabem quem doa as referidas fichas). Ou seja, as tabelas acima explicitam a possibilidade do envio privado de *tokens*, através de mensagens diretas

entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores. Em ambos os casos, as noções de monetarização das performances sociais e da busca das recompensas financeiras são fortalecidas (ver itens 1.3.2, 1.3.3 e 1.3.4 - da tabela 9 - e todos os itens da tabela 10). Na tabela 9, entretanto, observamos que o envio privado das fichas, quando associada à identificação do *performer*-espectador remetente dos *tokens*, agrega à performance social do CAM4, a noção de afeto, discutida no primeiro capítulo dessa tese.

Dessa forma, conforme indicado por Paasonen (2012a), ressoa, nessa situação, um afeto (ainda que efêmero) entre *performer*-protagonista e *performers*-espectador. Em outras palavras, ao passo que um *performers*-espectador se revela como doador de *tokens* exclusivamente para o *performer*-protagonista, ele conquista uma intimidade maior com esse último - estabelecendo-se, assim, um vínculo entre eles. Percebemos, portanto, que há, por conta dessa variável técnica do CAM4, para além da recompensa financeira, uma recompensa afetiva aí envolvida - a possibilidade de uma construção de vínculo e de “relacionamento” entre *performer*-protagonista e *performer*-espectador. Notamos que o fato dos *performers* conversarem “a sós”, através das mensagens privadas, faz com que se somem, à cena, demonstrações de “carinho”. Conseqüentemente, a ideia de recompensa simbólica de *status* e reconhecimento também se fazem importantes, já que os *performers*-protagonistas costumam demonstrar, sutilmente, no *chat*, uma certa cumplicidade com os *performers* -espectadores que fizeram as doações em modo privado.

Já a tabela 10, que também trata do recurso técnico do envio de *tokens* através de mensagens privadas, agrega às performances sociais do CAM4, além das recompensas financeiras e monetarização, a noção de anonimato – e conseqüente proteção da identidade - do *performers*-espectador doador de *tokens*. Nesse sentido, torna-se explícito, da parte do *performer*-espectador, apenas o intuito de doar *tokens*, em busca de maior ousadia da exibição – sem, com isso, chamar atenção para si. Tal anonimato advinda da variável técnica em questão garante, por outro lado, a privacidade e a reserva do *performer*-espectador. O elemento lúdico passa a compor, dentre os demais aspectos, as performances sociais do CAM4, nesses casos particulares. Por não saberem as “fontes” dos *tokens* recebidos, os *performers*-protagonistas fazem comentários bem-humorados no *chat*, tentam adivinhar quem foi o “doador-misterioso”, dentre outras reações similares.

Além disso, as noções de recompensas financeiras e simbólico-afetivas, bem como os aspectos lúdicos relacionados às exposições, também são condicionados através dos “presentes digitais” - mais uma das variáveis técnicas do CAM4, conforme tabela que se segue:

**Tabela 11:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 2: Presentes)

<b>Variável Técnica do Ambiente 2: Presentes Digitais</b>			
<p>Descrição: Os presentes, assim como os <i>tokens</i>, funcionam como “moedas” do CAM4. Nesse caso, as moedas são simbólicas e temáticas, apresentando-se em formato de presentes. O mecanismo de funcionamento das compras e doações dos presentes se assemelha àquele dos <i>tokens</i>, de uma forma geral: os presentes são comprados pelos <i>performers</i>-espectadores e pagos com <i>tokens</i>, previamente adquiridos por eles. Ou seja, há uma compra inicial de <i>tokens</i>, de forma que, de posse das fichas-moedas, os <i>performers</i>-espectadores possam ir à “lojinha” do CAM4 e comprar uma variedade enorme de presentes – cujos preços são fixados em <i>tokens</i>. Isso feito, os <i>performers</i>-espectadores enviam os presentes aos <i>performers</i>-protagonistas, durante as exposições, via <i>chat</i>. Em um momento seguinte, os destinatários trocam seus presentes por dinheiro, através do próprio CAM4 – que deposita o valor referente na conta bancária dos <i>performers</i>-protagonistas. Os presentes diferem-se dos <i>tokens</i> por possuírem um forte caráter lúdico – alguns presentes são fixos (sempre podem ser encontrados na loja), outros são temporários e sazonais (variam de acordo com as datas comemorativas - Páscoa, Natal, Dia da Mulher etc. -, campanhas conscientizadoras específicas, times de futebol, eventos esportivos - Olimpíadas, Copa do Mundo etc.), dentre outros. Como exemplos de presentes fixos, podemos citar os “beijinhos”, representados pelo desenho de uma boca, <i>cupcakes</i>, flores, corações e brinquedos sexuais. Os presentes recebidos pelos <i>performers</i>-protagonistas ficam registrados e devidamente “guardados” em seus perfis, em uma espécie de “prateleira”, de modo que eles possam ser exibidos para quaisquer <i>performers</i> que os visitem.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>2. Presentes</b>	2.1	Desvincular a presença de uma “moeda” do CAM4 da noção de recompensa financeira, exclusivamente.	Ao receberem presentes, os <i>performers</i> -protagonistas demonstram atitudes de afeto pelos <i>performers</i> -espectadores. As reações são: sorrisos, palmas, beijos, gestos de coração etc. Há, assim, uma associação dos presentes à ideia de recompensa afetiva, para além da financeira.
	2.2	Fortalecer vínculos entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores.	O envio de presentes fortalece vínculos entre os <i>performers</i> . Os <i>performers</i> -protagonistas costumam citar os nomes dos remetentes em voz alta, durante a exposição, além de dar indícios de que estão conversando, privadamente, fora do ambiente do <i>chat</i> . Os <i>performers</i> -espectadores, por sua vez, demonstram ainda mais intimidade em relação aos <i>performers</i> -protagonistas.

	2.3	Aumentar a frequência das exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.	Em função da doação de presentes, há um aumento da frequência das exibições dos <i>performers</i> -protagonistas.
	2.4	Condicionar o estilo/tipo de exibição dos <i>performers</i> -protagonistas.	A efetiva doação de presentes condiciona uma determinação (tirar a roupa, se masturbar, ou dar início ao ato sexual, por exemplo) dos <i>performers</i> -protagonistas. Esses últimos retribuem os presentes com demonstrações de carinho (envio de beijos, gestos de coração com as mãos etc.). Logo que recebem os presentes, portanto, existem mais gestos de delicadeza do que de ousadia – que surgem na sequência.
	2.5	Aumentar o grau de ousadia das exibições, em função do envio dos presentes.	Os <i>performers</i> -protagonistas ficam mais ousados, quando os presentes são doados. Essa reação, entretanto, surge apenas em um segundo momento. A reação inicial é a de agradecer os presentes, com delicadeza e reações afetivas.
	2.6	Diminuir o tempo de reação dos <i>performers</i> -protagonistas, em função da oferta dos presentes.	As exibições começam mais rapidamente, à medida que os presentes são doados.
	2.7	Colaborar para a imagem positiva do <i>performer</i> -protagonista.	Os <i>performers</i> -protagonistas demonstram se sentirem importantes e valorizados, quando recebem presentes. Eles mencionam a quantidade de presentes já recebidos e exibem outros presentes já doados anteriormente, mas que permanecem registrados em suas “prateleiras” do ambiente. Há, assim, uma contribuição efetiva para a imagem dos <i>performers</i> -protagonistas.
	2.8	Estabelecer ludicidade na relação entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores.	O tipo de presente enviado condiciona diferentes reações de caráter lúdico, por parte dos <i>performers</i> -protagonistas. Quando enviados presentes relacionados a times de futebol, por exemplo, as reações são de excitação, gestos de torcida, gritos eufóricos, brincadeiras relacionadas à temática, portanto. Se os presentes forem considerados “meigos”, como desenhos de bocas soltando beijos ou <i>cupcakes</i> , as reações são mais ternas, tais quais gestos de corações com as mãos, ou expressões

			(faladas) de surpresa, como “ownn”.
--	--	--	-------------------------------------

**Fonte:** Pesquisa de campo.

O envio de presentes aos *performers*-protagonistas, por parte dos *performers*-espectadores, reitera, em uma rápida análise, as recompensas financeiras e a monetarização das performances sociais típicas do CAM4. Entretanto, embora tais elementos possuam uma relação direta com a variável técnica “presentes”, enfatizamos outros usos sociais daí advindos, por parte dos *performers*. A própria ideia de “presente” já vem acompanhada de um simbolismo afetivo, que se traduz, no CAM4, em uma busca por recompensas de ordem emocional. Em outras palavras, ao enviar um presente ao *performer*-protagonista, o *performer*-espectador demonstra sua intenção de agradá-lo – para além da recompensa financeira óbvia que acompanha o presente. Dessa forma, as performances sociais condicionadas pela variável técnica em questão são acrescidas de elementos como demonstrações de afeto (ver itens 2.1, 2.4 e 2.5) e construção e fortalecimento de vínculos pessoais e possíveis relacionamentos (item 2.2). Destacamos, também, que os “presentes digitais” condicionam uma forte existência de “brincadeiras” nas performances sociais em questão, já que as opções disponíveis na “loja” do CAM4 são temáticas e carregadas de ludicidade (ver item 2.8). Como aspecto novo da nossa análise, ainda não mencionado até aqui, apontamos que os presentes digitais contribuem para o fortalecimento do *status* do *performer*-protagonista. Isto é, uma “prateleira” existente em seu perfil registra os presentes recebidos pelos *performers* - diferentemente dos *tokens*, que não possuem seus totais recebidos visíveis, nos perfis dos *performers*-protagonistas. A interação entre *performers*-protagonistas e espectadores, em função dos presentes, também merece destaque. Nesse sentido, a principal variável técnica condicionante de interação entre *performers*, no CAM4, é o recurso do *chat* – conforme dados coletados nas tabelas 12, 13 e 14. Observemos a tabela 12, sobre os *chats*:

**Tabela 12:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 3: *Chat*)

<b>Variável Técnica do Ambiente 3: <i>Chat</i></b>			
<p>Descrição: O <i>chat</i> é o recurso de bate-papo associado a cada vídeo do CAM4. Ao vivo, durante a exibição, os <i>performers</i>-espectadores podem participar de um <i>chat</i> com os <i>performers</i>-protagonistas. Os <i>performers</i>-espectadores também podem interagir entre si, nesse mesmo <i>chat</i> – ou podem apenas observá-lo, sem interagir com outros <i>performers</i>. Tal recurso, disponível apenas durante a transmissão de cada vídeo, ao vivo, permite que os <i>performers</i>-espectadores comentem, orientem, avaliem e participem da cena – sexual – dos <i>performers</i>-protagonistas.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>3.1 <i>Chat</i></b>	3.1.1	Promover interação entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores.	A existência do <i>chat</i> ocasiona uma grande interação entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores, possibilitando que os <i>performers</i> -espectadores orientem, avaliem e interfiram na exibição dos <i>performers</i> -protagonistas. Por sua vez, os protagonistas respondem aos <i>performers</i> -espectadores, ora atendendo suas demandas, ora negando. O elemento capaz de fazer com que os protagonistas atendam os pedidos dos espectadores, geralmente, é a doação de <i>tokens</i> .
	3.1.2	Promover interação entre <i>performers</i> -espectadores.	O <i>chat</i> proporciona interação entre os próprios <i>performers</i> -espectadores, que conversam entre si, compartilham suas fantasias, estimulam uns aos outros a doarem <i>tokens</i> , além de se convidarem, mutuamente, para assistir as exibições uns dos outros – no caso dos <i>performers</i> -espectadores que também se exibem.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Assim como os *tokens*, o *chat* associado a cada vídeo exibido no CAM4 ocupa um papel fundamental em sua dinâmica performática. Ao observarmos os resultados das tabelas acima, fica fácil perceber que tal variável técnica constitui-se no principal agente condicionante das interações entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores – o que explica sua relevância. Conforme comentado nos dois primeiros capítulos, a interação entre os próprios *performers*-espectadores e entre esses e os *performers*-protagonistas, no momento exato da exibição, em tempo real, permitindo que os espectadores avaliem, comentem e alterem a dinâmica dos atos sexuais, ou das masturbações são, sem dúvidas, elementos particulares do exercício das performances sociais do CAM4. Também de acordo com as discussões teóricas do primeiro

capítulo, as interações aqui observadas despertam um senso de comunidade (ver item 3.1.1 e 3.1.2) e de pertencimento entre os *performers* do *site* pesquisado.

Como mais uma peculiaridade das performances sociais proporcionadas pelos *chats* – e portanto, retomando parte de nossa hipótese, pelas variáveis técnicas do CAM4 –, destacamos o fato dos *performers*-espectadores serem capazes de “convidar” outros *performers*-espectadores, de uma mesma exibição, para assistir, ao mesmo tempo, através do recurso *multicam*, às suas próprias performances, como protagonistas de outra exibição. Nesse caso específico, não levamos em consideração, no presente estudo, a variável técnica “*multicam*”, já que ela está disponível apenas na modalidade paga do CAM4 - que não faz parte do nosso *corpus* de pesquisa. Ainda assim, não se pode desprezar o fato de que o *chat* condiciona essa interação importante e decisiva, a nosso ver, para que os papéis de *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores se sobreponham e possuam fronteiras maleáveis, passíveis de ajustes e inversões, a qualquer tempo. Da mesma forma, a interação entre *performers*, observada no CAM4, problematiza as noções de regiões representacionais - regiões de frente e de fundo (GOFFMAN, 2009) -, conforme reflexões presentes no capítulo 2.

Além das características acima mencionadas, observadas nas performances do CAM4, o *chat* ainda agrega outras questões, conforme tabelas 13 e 14, abaixo disponíveis:

**Tabela 13:** Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.2: Moderador do *Chat*)

<b>Sub-Variável Técnica do Ambiente 3.2: Moderador do <i>Chat</i></b>			
Descrição: O <i>chat</i> do CAM4 permite a escolha (opcional), por parte do <i>performer</i> -protagonista, de um “moderador do <i>chat</i> ”. Esse moderador, também animador da dinâmica do bate-papo e da exibição, conseqüentemente, supervisiona o <i>chat</i> , de forma a garantir que os termos de uso do <i>site</i> sejam devidamente cumpridos, bem como algumas exigências particulares do próprio <i>performer</i> -protagonista. Além disso, o moderador incentiva a participação dos <i>performers</i> -espectadores, especialmente no que diz respeito à doação de <i>tokens</i> . Para além, o moderador pode banir algum participante do <i>chat</i> , caso julgue necessário.			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>3.2 Moderador do <i>chat</i></b>	3.2.1	Incentivar a participação dos <i>performers</i> -espectadores.	A presença dos moderadores ativos, que conversam e interagem com os <i>performers</i> -espectadores, promove uma maior participação desses últimos, nos <i>chats</i> . Há mais pedidos dos <i>performers</i> -espectadores para os <i>performers</i> -protagonistas, mais conversas e também mais

			doações de <i>tokens</i> .
	3.2.2	Garantir que as exigências e limitações impostas pelos <i>performers</i> -protagonistas (e pelo CAM4) sejam cumpridas pelos <i>performers</i> -espectadores.	A presença dos moderadores inibe que os <i>performers</i> -espectadores violem as normas impostas pelos protagonistas. Os espectadores chegam a advertir uns aos outros, quando alguém pergunta, por exemplo, onde o <i>performer</i> -protagonista mora – com receio de serem banidos pelos moderadores. Os <i>performers</i> -protagonistas costumam “fingir” não ver tais atitudes – deixando que os moderadores ajam em seu lugar.
	3.2.3	Estimular a doação de <i>tokens</i> .	Há uma maior doação de <i>tokens</i> naquelas exhibições em que os moderadores interferem nos <i>chats</i> , pedindo, direta e objetivamente, que os espectadores contribuam com a doação das moedas.

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 14:** Matriz de Análise 1 (Sub-Variável Técnica 3.3: Quantidade de espectadores no *chat*)

<b>Sub-Variável Técnica do Ambiente 3.3: Quantidade de espectadores no <i>chat</i></b>			
<p>Descrição: Quando um usuário qualquer acessa um vídeo exibido no CAM4, ele é automaticamente conduzido, ao mesmo tempo, em uma mesma tela, ao <i>chat</i> associado àquele vídeo. Nesse momento, o <i>performer</i>-espectador consegue visualizar a quantidade de demais participantes presentes no <i>chat</i> e, portanto, de espectadores daquela dada exibição. Entretanto, há um limite de quantidade de participantes possíveis no <i>chat</i>, na modalidade conta gratuita (máximo de 50 usuários do tipo “conta gratuita”, por <i>chat</i>). Caso o <i>chat</i> já tenha alcançado a quantidade máxima permitida, o usuário inscrito na modalidade em questão fica de fora do <i>chat</i> – sem poder fazer comentários.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>3.3 Quantidade de espectadores</b>	3.3.1	Aumentar a frequência das exhibições dos protagonistas.	A quantidade de pessoas presentes no <i>chat</i> condiciona a frequência das performances dos protagonistas.
	3.3.2	Atrair <i>performers</i> -espectadores.	Os vídeos com maior número de <i>performers</i> -espectadores nos <i>chats</i> atraem mais visitantes. Os <i>performers</i> -espectadores mencionam, no <i>chat</i> , que permanecem na exibição para entender e conferir os motivos da grande audiência de uma determinada exibição, naquele momento. A quantidade de pessoas assistindo uma exibição está associada à ideia de qualidade e ousadia do <i>performer</i> -protagonista.

Fonte: Pesquisa de campo.

Os dados da tabela 13, acima explicitados, dizem respeito a uma variável técnica importante para o condicionamento das performances sociais dos protagonistas e espectadores do CAM4. A figura do “moderador do *chat*” indica, então, a necessidade de um supervisor para a dinâmica performática dos *chats*, demonstrando o interesse dos *performers*-protagonistas em manter invioláveis os termos de uso do *site*, bem como suas próprias regras. Alguns protagonistas, por exemplo, preferem manter sigilo sobre a cidade de onde se exibem – e os moderadores funcionam, nesse momento, como responsáveis por evitar aquilo a que Goffman (2009) se referia como rupturas da apresentação. Para além da manutenção do equilíbrio da ordem interacional, o moderador do *chat* também está associado à busca pela recompensa financeira e monetarização das performances, já citadas anteriormente. Nesse sentido, o moderador tem um papel importante de “animar” os *chats*, particularmente aqueles nos quais os *performers*-protagonistas estabelecem metas de *tokens*. A interação entre *performers*-espectadores aumenta, à medida que os moderadores-animadores participam dos *chats*, provocando conversas cujas temáticas gravitem em torno dos *performers*-protagonistas e suas exibições – despertando, inclusive, um senso de comunidade entre os *performers*-espectadores.

Por sua vez, os dados coletados na tabela 14 - acima apresentada -, ainda referentes à variável técnica “*chat*”, condicionam comportamentos instigantes, no que diz respeito às performances sociais do CAM4. Observamos que a existência do recurso “quantidade de espectadores” presentes nos *chats* associados às exibições funciona como um “termômetro” da audiência dos *performers*-protagonistas. O fato de ser possível visualizar quantos espectadores assistem a cada exibição ajuda como elemento de divulgação dos vídeos mais acessados. Ou seja, quanto mais espectadores assistem a uma exibição, mais outros *performers*-espectadores são atraídos para aquela mesma exibição (ver item 3.3.2). A formação de plateia, portanto, é fortemente influenciada pela viabilidade técnica de visualização da quantidade de *performers*-espectadores ali presentes. Em se tratando de quantidade, portanto, quanto mais espectadores, maior a interação entre *performers*-espectadores e *performers*-protagonistas, bem como entre os próprios *performers*-espectadores – já que ficam todos animados com a quantidade de plateia, que condiciona, por sua vez, exibições mais “ousadas”.

Ainda sobre interações entre *performers*, analisemos a tabela 15:

**Tabela 15:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 4: Transmissão ao vivo)

<b>Variável Técnica do Ambiente 4: Transmissão ao vivo</b>			
Descrição: As exibições do CAM4 são transmitidas ao vivo, através da modalidade chamada <i>livestream</i> . Ou seja, os <i>performers</i> -espectadores, ao acessarem o <i>site</i> , terão contato com vídeos transmitidos naquele exato momento, de qualquer lugar que os <i>performers</i> -protagonistas desejarem.			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>4. Transmissão ao vivo</b>	4.1	Criar um senso de aproximação entre o <i>performer</i> -espectador e o <i>performer</i> -protagonista.	A concretude da transmissão <i>livestream</i> gera uma aproximação e criação de vínculos entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores. As performances realizadas “ao vivo” despertam, nos <i>performers</i> -espectadores, a sensação de intimidade e proximidade, fortalecendo o senso de real e a ideia de imediatismo.
	4.2	Possibilitar interação entre <i>performers</i> -protagonistas e <i>performers</i> -espectadores.	A transmissão <i>livestream</i> impulsiona uma grande interação entre protagonistas e espectadores, possibilitando que os <i>performers</i> -espectadores orientem, avaliem e interfiram na exibição dos protagonistas. Por sua vez, os protagonistas respondem aos espectadores, ora atendendo suas demandas, ora negando. Independentemente da doação de <i>tokens</i> , as interações acontecem com muita frequência.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Um dos aspectos que mais tornaram o CAM4 popular, à época do seu surgimento, foi a existência da variável técnica acima analisada: a transmissão ao vivo das exibições (*livestream*). Sem dúvidas, tal variável constitui-se, também, como um dos aspectos importantes da estética amadora do *site*, em conjunto com os demais elementos mapeados por nós, a serem analisados na matriz de análise 2 (ver tabela 6), mais à frente. Por outro lado, a variável técnica em questão ocupa lugar de destaque na interação existente entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores. Conforme demonstrado nos itens 4.1 e 4.2 da tabela 15, os vídeos observados demonstraram que o caráter “ao vivo” das exibições do CAM4 condiciona performances sociais pautadas em sensações de intimidade e aproximação entre os participantes. Colocado de outra forma, a ideia de que os *performers*-protagonistas se exibem naquele exato momento em que os *performers*-espectadores os assistem, agrega às sensações corporais despertadas pelas práticas pornográficas, a ideia de

aproximação entre protagonistas e espectadores, bem como de imediatismo – fundamentais na dinâmica do CAM4. E, dessa forma, independentemente de existir ou não uma meta de *tokens*, o “ao vivo” impulsiona uma grande interação no *site*, especialmente através dos *chats*. O fato dos *performers*-espectadores poderem interferir na exibição dos *performers*-protagonistas – avaliando, comentando, sugerindo -, a nosso ver, constitui-se como um dos elementos de maior destaque de suas performances sociais.

Nesse sentido, retomando a reflexão acerca do estatuto da visibilidade (BALTAR, 2011a) e da exposição e narração de si exacerbadas (SIBILIA, 2008; COUTO, 2015), próprios da contemporaneidade – e, dentre outros, aspectos balizadores da popularidade do CAM4 -, analisaremos as próximas duas tabelas (16 e 17):

**Tabela 16:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 5: Câmera Privada)

<b>Variável Técnica do Ambiente 5: Câmera Privada</b>			
Descrição: Durante as exibições gratuitas, públicas e ao vivo do CAM4, os <i>performers</i> -espectadores podem, um de cada vez, convidar o <i>performer</i> -protagonista para um momento de câmera privada, mediante pagamento de <i>tokens</i> . Ou seja, por uma determinada quantidade de <i>tokens</i> , alguns minutos daquela exibição tornam-se disponíveis apenas para o <i>performer</i> -espectador “pagante”. Quando isso acontece, a tela dos demais <i>performers</i> -espectadores fica preta, sem nenhuma imagem – mas o <i>chat</i> permanece funcionando normalmente, de modo que os <i>performers</i> -espectadores continuam interagindo entre si, durante aquele intervalo da exibição. Quando o tempo de câmera privada acaba, a exibição continua acontecendo, de modo que todos possam visualizar o <i>performer</i> -protagonista.			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>5. Câmera Privada</b>	5.1	Aproximar o <i>performer</i> -espectador do <i>performer</i> -protagonista.	Os shows privados fortalecem vínculos entre os <i>performers</i> , aproximando-os. Os protagonistas costumam citar, em voz alta, os nomes dos espectadores para quem eles se exibiram em privado, além de fazerem piadas e brincadeiras que demonstram intimidade.
	5.2	Incentivar exibições mais ousadas do que aquelas que acontecem publicamente.	As exibições privadas - e pagas com <i>tokens</i> - são, de fato, bem mais ousadas do que aquelas que acontecem publicamente. Os <i>performers</i> -protagonistas atendem, fácil e rapidamente, os pedidos dos <i>performers</i> -espectadores, durante as exibições privadas.
	5.3	Incentivar doação de <i>tokens</i> .	Os <i>performers</i> -espectadores ficam mais disponíveis para doar uma quantidade alta de <i>tokens</i> para exibições privadas.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

**Tabela 17:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 6: Espionagem)

<b>Variável Técnica do Ambiente 6: Espionagem</b>			
<p>Descrição: Durante o momento de câmera privada (tabela16) entre um <i>performer</i>-protagonista e um <i>performer</i>-espectador pagante, o CAM4 disponibiliza o recurso de “espionagem” da exibição privada. Ou seja, também mediante pagamento de <i>tokens</i>, um (ou mais) <i>performer</i>-espectador, pode “espionar” a exibição, assistindo, sem poder interagir ou comentar, tudo que estiver acontecendo entre o <i>performer</i>-protagonista e o <i>performer</i>-espectador, naquele momento. O espião, portanto, pode apenas olhar.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>6. Espionagem</b>	6.1	Incentivar exposições mais ousadas do que aquelas que acontecem publicamente.	As exposições privadas - e pagas com <i>tokens</i> - são, de fato, bem mais ousadas do que aquelas que acontecem publicamente - ainda que contem com a presença de um espião. Os <i>performers</i> -protagonistas atendem, fácil e rapidamente, aos pedidos dos <i>performers</i> -espectadores, durante as exposições privadas e com espiões.
	6.2	Incentivar doação de <i>tokens</i> .	O recurso de espionagem desperta a curiosidade e o interesse pelas exposições secretas, incentivando, assim, uma maior doação de <i>tokens</i> .

**Fonte:** Pesquisa de campo.

É interessante notar, a partir das tabelas acima, algumas particularidades das performances sociais do CAM4, advindas dos recursos técnicos do *site*. Ou seja, percebemos que a existência da “câmera privada”, bem como da “espionagem” dessa exibição privada, são elementos que, para além de reforçarem a monetarização das performances e a busca recorrente de recompensas financeiras, enfatizam o apelo das sensações carnavais que o *site* se propõe a “entregar”. Vale ressaltar que as exposições ficam ainda mais “ousadas”, nos poucos minutos que os *performers*-espectadores doam *tokens* para ficar “a sós” com os *performers*-protagonistas. Ou seja, embora os *performers* considerem o CAM4 como um ambiente de compartilhamento público de conteúdos pornográficos gratuitos, já que o “espaço” do *chat* e da exibição são abertos para quaisquer pessoas, a câmera privada parece ser a variável técnica que torna as exposições ainda mais apimentadas. Tal elemento não deixa de ser uma espécie de valorização do espaço privado dentro do espaço público - o que nos

parece, tendo em vista as práticas das exibições de si cotidianas - em redes sociais e fora delas -, em todos os momentos, algo da ordem do contraditório.

Por outro lado, ao acrescentarmos aí a possibilidade da “espionagem” (tabela 17), recurso técnico recorrentemente utilizado nos vídeos analisados, o estatuto da visibilidade exacerbada volta a fazer sentido. Até nos supostos momentos de privacidade entre os *performer*-protagonistas e *performer*-espectadores, há a possibilidade de que outro *performer*-espectador assista àquela exibição, “apimentando-as”. A espionagem seria, assim, o outro lado da mesma moeda da exposição de si – já que a exposição demanda plateia. Para além, identificamos que a variável técnica “câmera privada”, assim como outras já mencionadas anteriormente, condiciona uma busca por recompensas simbólicas, como reconhecimento e valorização dos *performers*-espectadores, que passam a se sentir mais “importantes”, à medida que os *performers*-protagonistas os tratam com mais intimidade, no *chat* pós-câmera privada. Há uma construção de vínculos entre esses *performers*, sem perpassar, nesse caso, pela ideia de demonstrações de afeto. Trata-se da afetação carnal propriamente dita, típica das pornografias.

Seguimos adiante com nossas análises, pontuando que o argumento de nossa tese é o de que as variáveis técnicas do CAM4, aqui demonstradas nas tabelas que ora apresentamos, em conjunto com os elementos da estética do real – a serem discutidas na matriz de análise 2 -, condicionam performances sociais particulares, nesse dado ambiente. Dessa forma, trataremos agora de mais um elemento que julgamos importante para a caracterização da dinâmica das performances do CAM4: a competição - atribuída, especialmente, aos recursos técnicos “premiações” e à prática de aferir “estrelas” (*rating*) aos *performers*-protagonistas, conforme tabelas que se seguem:

**Tabela 18:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 7: Premiações)

<b>Variável Técnica do Ambiente 7: Premiações</b>			
<p>Descrição: O CAM4 possui um sistema de premiação, atribuindo pontos aos <i>performers</i>-protagonistas dos vídeos. Tais premiações, intituladas “Câmera do Dia” e “Câmera do Mês”, levam em consideração a quantidade de <i>performers</i>-espectadores presentes durante as exibições dos <i>performers</i>-protagonistas. Trata-se, portanto, de um sistema de premiação diária e mensal, respectivamente, tendo em vista os vídeos mais acessados naquele período. O vídeo ganhador de cada dia é premiado com um troféu, com um desenho alocado ao lado deste - que também ganha destaque no <i>layout</i> do <i>site</i>, tornando-se ainda mais visível. No final do mês, os vídeos que acumularam a maior quantidade de troféus, são premiados com valores que chegam a US\$ 1.000. Além da recompensa financeira, os vencedores ganham um “troféu” digital, que fica registrado nos seus perfis, bem como passam a constar na lista de “Premiados”, no filtro de buscas do <i>site</i>. O funcionamento da premiação se dá da seguinte forma: I) Câmera do Dia: O concurso “Câmera do Dia” é uma premiação através de pontos, acumulados durante todo o mês. O CAM4 atribui pontos aos <i>performer</i>-protagonistas com mais espectadores, diariamente. Ao final do mês, os pontos são devidamente somados e aqueles com maior pontuação recebem o prêmio Câmera do Mês; II) Câmera do Mês: Os <i>performers</i>-protagonistas com o maior número de pontos acumulados durante o mês recebem prêmios em dinheiro. Para tanto, são avaliadas quatro categorias de vídeos distintos: Feminino, masculino, casais, trans. Os valores dos prêmios variam de acordo com a colocação dos <i>performers</i>, a saber: 1º lugar: prêmio de US\$ 2000, 2º lugar: prêmio de US\$ 1000, 3º lugar: prêmio de US\$ 500, 4º lugar: prêmio de US\$ 250 (por categoria avaliada).</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>7. Premiações</b>	7.1	Aumentar o grau de ousadia das exibições.	A possibilidade de grande recompensa financeira e premiação, ao final do dia e do mês - para os <i>performers</i> -protagonistas -, aumenta o grau de ousadia das exibições, particularmente à medida que eles percebem, ao vivo, que a quantidade de <i>performers</i> -espectadores presentes na sala é grande.
	7.2	Estimular competição entre <i>performers</i> -protagonistas.	A premiação impulsiona uma competição entre os <i>performers</i> -protagonistas, especialmente entre aqueles que já foram premiados anteriormente. Há um aumento na frequência e no grau de ousadia dos <i>performers</i> -protagonistas, à medida que eles tomam conhecimento de outros <i>performers</i> premiados.
	7.3	Colaborar para a imagem positiva do <i>performer</i> -protagonista.	Os <i>performers</i> -protagonistas demonstram se sentirem importantes e valorizados, quando são premiados pela Câmera do Dia ou Câmera do Mês. Eles mencionam os troféus já recebidos e os exibem – já que esses ficam registrados em suas “prateleiras” do ambiente. Por outro lado, <i>performers</i> -protagonistas premiados são mais visitados que os demais, por terem destaque em uma sessão específica do CAM4, referente aos prêmios. Ou seja, suas respectivas imagens são beneficiadas, por conta da premiação.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

**Tabela 19:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 8: Estrelas)

<b>Variável Técnica do Ambiente 8: Estrelas</b>			
Descrição: Os <i>performers</i> -espectadores podem avaliar ( <i>rating</i> ) os <i>performers</i> -protagonistas dos vídeos, atribuindo-lhes estrelas. Tais elementos funcionam como notas/conceitos para os <i>performers</i> -protagonistas - variando de um a cinco, na ordem crescente de satisfação do espectador. Os <i>performers</i> -protagonistas mais bem avaliados costumam atrair mais espectadores. As estrelas atribuídas aos <i>performers</i> -protagonistas ficam registradas nos seus perfis.			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>8. Estrelas</b>	8.1	Colaborar para a imagem positiva do <i>performer</i> -protagonista.	Os <i>performers</i> -protagonistas demonstram se sentirem importantes e valorizados, quando são avaliados com uma grande quantidade de estrelas. Durante as exibições, ele mencionam a quantidade de estrelas recebidas – já que essas ficam registradas em seus perfis. Para além, ao final dos vídeos, os protagonistas costumam pedir que os espectadores os avaliem – especialmente em <i>chats</i> e exibições com grande quantidade de <i>performers</i> -espectadores e alta interação.
	8.2	Estabelecer competição entre <i>performers</i> -protagonistas .	A prática da avaliação através de estrelas impulsiona uma competição entre os <i>performers</i> -protagonistas. Durante as exibições, especialmente nas interações dos <i>chats</i> , os <i>performers</i> -protagonistas perguntam aos <i>performers</i> -espectadores se eles possuem <i>performers</i> preferidos e mencionam que assistem os shows dos “ <i>performers</i> cinco estrelas”, em busca de “mais inspiração”.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

As tabelas acima, conforme anunciado previamente, explicitam a presença da competição como um elemento relevante para a compreensão das performances sociais particulares do CAM4, condicionadas pelas variáveis técnicas do ambiente em questão. Destacamos, de início, dentre tais variáveis, as premiações (ver tabela 18). A conquista pelo troféu “câmera do dia” e “câmera do mês” indicam que esses ambientes são também buscados pelo seu caráter lúdico, - conforme explicitado em outras tabelas de nossa análise -, como uma espécie de entretenimento baseado na competição. Não afirmariamos, taxativamente, dada a complexidade que a discussão envolve – e por não ser esse o foco do nosso estudo -, que tais práticas podem ser

classificadas como jogos – termo amplamente discutido pelos pesquisadores dos *game studies*.

Entretanto, é possível notar que existe um espaço de entretenimento e ludicismo no *site* pesquisado. Há um objetivo posto. Há regras, partilhadas pelo grupo. Há recompensas. Há diversão envolvida durante o processo e os *performers*-protagonistas não são obrigados a adotar tais práticas para participar do referido ambiente, mas efetivamente o fazem. Claro que há, também, de uma forma muito forte, tendo em vistas as demais variáveis técnicas apresentadas até aqui, a busca pela monetarização das performances. Ainda assim, julgamos existir, no CAM4, uma característica da busca pelo prazer - para além do prazer sexual, mas pelo prazer da competição e recompensas (financeiras ou simbólico-afetivas). E embora o ambiente demonstre estruturas internas que evoquem o domínio dos jogos (MIRANDA, 2012), isso não necessariamente significa que elas consistem – ou que dão corpo – a uma estrutura que possa ser chamada de *jogo*<sup>171</sup>. Parece-nos mais apropriado, portanto, afirmar que o CAM4 possui elementos lúdicos – *paidia*, para Huizinga (1938) – que, por sua vez, compõem as especificidades das dinâmicas performáticas do *site*.

Ainda sobre a competição presente no CAM4, ao analisarmos os dados coletados na tabela 19, que versa sobre as “estrelas” atribuídas aos *performers*-protagonistas, identificamos, com clareza, uma busca pela avaliação desses, por parte dos *performers*-espectadores. Trata-se, assim, de uma prática conhecida como *rating* (avaliação, classificação), através da qual os *performers*-espectadores atribuem notas/conceitos às exposições dos protagonistas. Tais notas, entretanto, de uma forma mais lúdica, materializam-se em quantidade de estrelas – que ficam visíveis para todos os demais *performers*, impulsionando a competição entre eles. Também há a possibilidade, nesse caso, de se deixar comentários associados às estrelas atribuídas, justificando as avaliações feitas pelos *performers*-espectadores. Dessa forma, reforçamos nosso olhar de que há ludicidade e competição nas performances sociais do CAM4.

Por outro lado, ao observarmos as próximas tabelas, que dizem respeito às variáveis técnicas “tarja de novidade” - atribuída aos *performers*-protagonistas recém-

---

<sup>171</sup> A língua portuguesa deixa a desejar, em específico, quando esta noção é discutida. Enquanto em inglês ou francês os respectivos verbos (*to play* ou *jouer*) podem ser multiinterpretados, conferindo a algumas práticas uma essência lúdica diferenciada da atividade de *jogar per se*, a ideia semelhante na língua portuguesa não contempla tal esforço.

ingressos no CAM4 – e “bandeiras do país de origem” dos mesmos, novas reflexões surgem. Vejamos, então, as tabelas 20 e 21, abaixo inseridas:

**Tabela 20:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 9: Tarja de “novidade”)

<b>Variável Técnica do Ambiente 9: Tarja de “novidade”</b>		
Descrição: A tarja de “novidade” é uma forma que o CAM4 criou para indicar que determinados vídeos são de novos <i>performers</i> -protagonistas. Ou seja, tão logo um novo <i>performer</i> -protagonista exibe seu primeiro vídeo no CAM4, automaticamente ele ganha um destaque no seu perfil e no <i>layout</i> do <i>site</i> – através da indicação de uma tarja de “novidade”.		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>9. Tarja de “novidade”</b>	Aguçar o interesse e a curiosidade dos <i>performers</i> -espectadores.	A tarja de novidade atrai uma grande quantidade de <i>performers</i> -espectadores para as exibições dos novos <i>performers</i> -protagonistas. Com isso, os “novatos” sentem-se motivados e comprometidos a atuar com qualidade. As primeiras exibições costumam ter um nível de ousadia maior do que a média, em menos tempo - e com metas pequenas de <i>tokens</i> . Muitas vezes, nas exibições iniciais, os <i>tokens</i> não são solicitados.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

**Tabela 21:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 10: Bandeira do país de origem)

<b>Variável Técnica do Ambiente 10: Bandeira do país de origem</b>		
Descrição: Ao acessar a <i>home</i> do CAM4, os <i>performers</i> -espectadores se deparam com miniaturas de vídeos ( <i>thumbnails</i> ). Em cada uma dessas miniaturas, é possível visualizar a bandeira de identificação do país de origem do <i>performer</i> -protagonista, indicando, assim, sua nacionalidade. Para além, é possível filtrar, através do sistema de buscas do CAM4, vídeos de um determinado país ou nacionalidade.		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>10. Bandeira do país de origem</b>	Estabelecer uma relação entre ousadia e qualidade do <i>performer</i> -protagonista e sua respectiva nacionalidade.	Os <i>performers</i> -espectadores valem-se de estereótipos e procuram protagonistas de determinados países – em busca de determinados padrões estéticos. Alguns protagonistas fingem ser brasileiros, para que seus vídeos sejam mais acessados, por exemplo. Entretanto, quando os espectadores sentem-se enganados pelas nacionalidades dos <i>performers</i> -protagonistas, eles abandonam a exibição e saem do <i>chat</i> .

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Se, por um lado, os dados das tabelas anteriores (18 e 19) demonstraram a presença da competição associada à ludicidade, no CAM4, as tabelas 20 e 21, a nosso ver, são indicativas da marca da pornografia como negócio – comumente encontrada, por razões óbvias, nos *sites* pornográficos *mainstream* e comerciais. Dessa forma, as

performances sociais do ambiente estudado, condicionadas – também - pelas variáveis técnicas “tarja de novidade” e “bandeira do país de origem”, agregam a noção dos *performers*-protagonistas (e suas respectivas exibições) como produtos a serem consumidos. O ato de inserir uma tarja com o dizer “novidade”, na miniatura do vídeo de um determinado *performer*-protagonista, nos remete às noções promocionais que circunscrevem as estratégias mercadológicas de lançamento de um novo produto – seja nas gôndolas de um supermercado, quanto nas prateleiras das chamadas *e*-lojas, ou lojas *online*. Dessa forma, ao classificar um *performer*-protagonista como “novidade”, buscando atrair os olhares dos demais *performers*-espectadores para esse, o *site* condiciona o caráter comercial da sua dinâmica performática.

De maneira similar, ao observarmos os dados coletados na tabela 21, notamos que o recurso técnico capaz de identificar cada vídeo com a bandeira de origem do *performer*-protagonista, bem como de incluir a sua “nacionalidade” no filtro de busca, reforça a noção de comercialização dos *performers*. Através dos vídeos analisados em nossa pesquisa de campo, percebemos que a “bandeira de origem” do *performer* tem uma função similar a de um “cardápio”, em um restaurante: o *site* parece, assim, demonstrar que possui uma grande diversidade de *performers* para consumo, atendendo a diferentes gostos. Na verdade, se pensarmos apenas na classificação dos tipos de corpos, ou padrões estéticos, também disponibilizados no *site*, poderíamos associar as categorizações propostas como ilustrativas da democratização do conteúdo do CAM4 – exibições de todo tipo de *performer*, para além daquele padrão estereotipado *mainstream*.

Entretanto, a contextualização da pornografia brasileira, descrita aqui nesse mesmo capítulo (sub-capítulo 3.1), nos faz pensar que as exibições de *performers*-protagonistas brasileiros estão diretamente associadas ao estereótipo de *performer* mais qualificado, sob a ótica da ousadia e do “saber sobre sexo”. Conforme reflexões prévias, fruto da historicização dessa pornografia nacional, julgamos que a bandeira do país de origem reflete, sim, uma intenção do CAM4 de comercializar o *performer* em questão – já que os brasileiros são seres “sedutores” e “sexualizados”, sob a ótica dos estereótipos construídos e reforçados (HEILBORN, 2006; PRADO, 2012), ao longo do tempo.

Seguindo adiante com a coleta de dados obtidos, a próxima variável diz respeito à possibilidade técnica de “construção de um perfil” para os *performers* (protagonistas

e/ou espectadores) devidamente cadastrados no CAM4, conforme descrito na tabela 22:

**Tabela 22:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 11: Criação de um perfil)

Variável Técnica do Ambiente 11: Criação de um perfil			
<p>Descrição: Ao se cadastrar no CAM4, através da modalidade conta gratuita, o usuário passa a ter um perfil no <i>site</i> – ainda que seja apenas para assistir os vídeos. Dessa forma, todo <i>performer</i>, seja ele um <i>performer</i>-protagonista e/ou <i>performer</i>-espectador, ao se cadastrar no CAM4, tem a possibilidade de criar seu próprio perfil (caso queira) – remetendo à ideia dos perfis existentes nas redes sociais digitais. Nesse perfil, podem ser encontrados os seguintes elementos: nome de usuário (<i>username</i>) - escolhido pelo <i>performer</i> -, foto ilustrativa do perfil (que aparece no <i>chat</i>, por exemplo, quando o <i>performer</i>-espectador interage com alguém), fotos diversas do <i>performer</i>, dados gerais (nacionalidade, idade etc.), descrição das preferências sexuais, calendário de exposições, presentes e prêmios recebidos, comentários de outros <i>performers</i>, dentre outras possibilidades.</p>			
Agentes Condicionantes		Prescrições	Usos Sociais
11. Criação de um perfil	11.1	Colaborar para a imagem positiva do <i>performer</i> -protagonista.	A maneira com que o <i>performer</i> -protagonista constrói seu perfil colabora para a formação de sua imagem. A foto principal escolhida para o perfil, bem como as demais fotos disponíveis ali, suas informações sobre preferências sexuais, dentre outras, influenciam a maneira com que os <i>performers</i> -espectadores interagem com tal <i>performer</i> .
	11.2	Despertar o interesse dos <i>performers</i> -espectadores, munindo-os de informações sobre os <i>performers</i> -protagonistas.	A maneira com que o <i>performer</i> -protagonista constrói seu perfil contribui para o interesse e escolha do <i>performer</i> -espectador. Antes de assistir às exposições de um <i>performer</i> -protagonista, os <i>performers</i> -espectadores costumam visitar seu perfil, colhendo informações sobre ele. Durante as exposições, os espectadores mencionam, no <i>chat</i> , algumas dessas informações (como as preferências sexuais, por exemplo) – demonstrando conhecimento sobre os <i>performers</i> -protagonistas. Os <i>performers</i> -protagonistas, por sua vez, respondem melhor aos pedidos dos <i>performers</i> -espectadores que demonstram interesse pelos seus perfis, de forma que as exposições tornam-se mais rápidas e as interações nos <i>chats</i> ficam mais frequentes. Comentários sobre as fotos disponibilizadas no perfil, bem como descrições das práticas sexuais preferidas dos <i>performers</i> são elementos que aparecem recorrentemente, nos <i>chats</i> .
	11.3	Colaborar para	A maneira com que o <i>performer</i> -espectador

	a imagem positiva do <i>performer-espectador</i> .	constrói seu perfil não é tão importante para a formação de sua imagem. Os <i>performers</i> que apenas assistem as exibições, sem expor vídeos deles mesmos, não costumam preencher as informações solicitadas no perfil, ao se cadastrarem no CAM4. Entretanto, a foto/imagem principal escolhida pelo <i>performer-espectador</i> influencia a maneira com que ele se relaciona com os demais <i>performers-espectadores</i> durante o <i>chat</i> , bem como com o <i>performer-protagonista</i> . <i>Performers</i> que não usam foto/imagem em seus perfis, deixando-o “em branco”, costumam ser ignorados.
--	--	---

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Tendo em vista que o CAM4 não se apresenta como uma rede social digital, mas sim como um *site* de pornografia amadora, a presença da variável técnica “criação de perfil” constitui-se em um dado peculiar das performances sociais ali envolvidas. Em geral, o “perfil” de um usuário tem a função de identificá-lo – ou de “apresentá-lo”, nos termos goffmanianos –, transmitindo àquele grupo em questão seus gostos pessoais, suas fotografias escolhidas, características pessoais, dentre outras informações que lhe atribuam uma certa identidade no ambiente. De forma similar, ao se inscrever no CAM4 - independentemente do usuário desejar se exibir ou apenas assistir às exibições -, o indivíduo dispõe da possibilidade de criar seu próprio perfil. Nos vídeos observados em nossa pesquisa, apenas os *performers-protagonistas* (portanto, aqueles que se exibem no CAM4) preocupam-se com o preenchimento das informações ali demandadas, de forma a tornar o perfil atraente e instigante.

Dessa forma, entendemos que a variável técnica em questão condiciona, por parte dos *performers-protagonistas*, um comportamento de construção de imagem prévia acerca de si, buscando atrair olhares dos *performers-espectadores* – no intuito final de gerar acesso e formar plateia para seus vídeos. Do ponto de vista daqueles que são exclusivamente *performers-espectadores*, portanto bem menos preocupados com a criação detalhada do perfil, notamos que há uma atenção especial quanto à escolha da imagem (ou foto) ilustrativa do perfil - tal qual explicado no item 11.3 da tabela acima –, por ser essa o elemento que os representa, durante os *chats*. Entretanto, a principal particularidade, condicionada pelo recurso técnico “criação de perfil”, sob a ótica dos *performers-espectadores*, é a coleta de informações prévias

sobre o *performer*-protagonista. Notamos, a partir dos vídeos por nós analisados, que os *performers*-espectadores mais bem informados sobre os gostos e preferências sexuais dos *performers*-protagonistas, bem como sobre suas características pessoais descritas no perfil, ganham destaque no *chat*. A visita prévia ao perfil, a nosso ver, constitui-se como uma espécie de “moeda de troca” para o *performer*-espectador, que “ganha” mais reconhecimento e pedidos atendidos pelos *performers*-protagonistas.

Já a próxima tabela, abaixo disponibilizada, aborda a questão dos *performers*-protagonistas preferidos pelos *performers*-espectadores, através da variável técnica intitulada, pelo próprio CAM4, de “favoritar” um *performer*-protagonista.

**Tabela 23:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 12: “Favoritar” um *performer*-protagonista)

<b>Variável Técnica do Ambiente 12: <i>Performer</i>-protagonista “favorito”</b>			
Descrição: Os <i>performers</i> -espectadores podem “favoritar” seus <i>performers</i> -protagonistas preferidos, através de um botão disponível no perfil desses. A informação de que um <i>performer</i> -protagonista foi “favoritado” por alguém fica registrada em seu perfil. Além disso, o recurso em questão permite que toda vez que um <i>performer</i> -espectador deseje assistir uma exibição daquele protagonista marcado como preferido, basta apenas procurá-lo na sua lista de “favoritos” – facilitando a busca e o acesso aos vídeos.			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>12. “Favoritar” um <i>performer</i>-protagonista</b>	12.1	Colaborar para a imagem positiva do <i>performer</i> -protagonista.	Os <i>performers</i> -protagonistas demonstram se sentirem importantes e valorizados, quando são “favoritados” por algum <i>performer</i> -espectador. Eles costumam responder com agradecimentos públicos. <i>Performers</i> -protagonistas muito “favoritados” são mais procurados pelos <i>performers</i> -espectadores, de modo que há uma efetiva contribuição para a imagem do protagonista em questão.
	12.2	Estabelecer competição entre <i>performers</i> -protagonistas.	A possibilidade de “favoritar” <i>performers</i> -protagonistas impulsiona uma competição entre esses. Durante as exibições, especialmente nas interações dos <i>chats</i> , os <i>performers</i> -protagonistas perguntam aos espectadores se eles possuem outros <i>performers</i> -protagonistas preferidos e mencionam que assistem os shows dos <i>performers</i> -protagonistas bem avaliados, em busca de “mais inspiração”.
	12.3	Aumentar o grau de ousadia da	Nesse caso, a possibilidade de recompensa simbólicas - para os <i>performers</i> -protagonistas - não aumenta o grau de ousadia nas exibições, salvo quando o ato de “favoritar” está

		exibição.	associado à doação de <i>tokens</i> (recompensa financeira).
--	--	-----------	--

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Conforme dados discutidos anteriormente (tabelas 18 e 19), a competição é uma característica marcante nas performances sociais do CAM4. Assim como as premiações (tabela 18) e a possibilidade de avaliar os *performers*-protagonistas através de “estrelas” (tabela 19), o recurso de “favoritar” um *performer*-protagonista também condiciona uma competição entre *performers*. Através de um “botão” disponível no perfil do *performer*-protagonista, o *performer*-espectador pode marcá-lo como um de seus *performers* preferidos (ou favoritos), criando, assim, uma espécie de lista que facilita sua própria busca, tornando o acesso aos vídeos daquele *performer*-protagonista ainda mais fácil. Nesse sentido, os demais *performers*-protagonistas buscam ser “favoritados” muitas vezes, em cada exibição, já que tal atitude gera visibilidade e reconhecimento, “legitimando” a qualidade daquele *performer*. A maneira encontrada, nesses casos, para retribuir aqueles *performers*-espectadores que os “favoritam” dá-se através de agradecimentos públicos no *chat* – portanto, através de recompensas simbólicas.

A última variável técnica analisada em nossa pesquisa de campo - e também a mais recente delas todas - são as “*trending tags*”, observadas na tabela abaixo:

**Tabela 24:** Matriz de Análise 1 (Variável Técnica 13: *Trending Tags* #)

Variável Técnica do Ambiente 13: <i>Trending Tags</i> #		
<p>Descrição: O CAM4 disponibilizou, recentemente, a possibilidade de marcação dos vídeos, por parte dos próprios <i>performers</i>-protagonistas. Atendendo à mesma lógica de categorização das <i>hashtags</i>, utilizadas nas redes sociais digitais, toda vez que um <i>performer</i>-protagonista se exhibe, ele mesmo insere uma (ou mais) marcação (<i>tag</i>), de acordo com aquilo que estiver acontecendo em sua exibição. Assim, das miniaturas dos vídeos dos <i>performers</i>-protagonistas que se encontram em exibição, ao vivo, é possível achar uma série de <i>hashtags</i>, tais quais: #masturbação, #boquete, #anal, #arlive, #lésbicas, dentre outras. Ao clicar na <i>hashtag</i>, o <i>performer</i>-espectador pode conferir todas as exibições com aquele determinado conteúdo/tema, conduzindo-o, então, para vídeos de outros <i>performers</i>-protagonistas.</p>		
Agentes Condicionantes	Prescrições	Usos Sociais
13. <i>Trending Tags</i> #	Fazer com que o <i>performer</i> -espectador possua acesso imediato aos diversos tipos de exibições, devidamente	As <i>trending tags</i> otimizam o tempo dos <i>performers</i> -espectadores no CAM4, já que facilitam suas buscas, a navegação no <i>site</i> e o acesso ao conteúdo desejado.

	categorizadas, disponíveis naquele exato momento.	Os protagonistas, por sua vez, passam a monitorar as <i>tags</i> mais acessadas e adaptam suas exibições às <i>tags</i> mais populares, de forma a garantir audiência.
--	---	--

**Fonte:** Pesquisa de campo.

As “*trending tags*”, última variável técnica observada em nossa coleta de dados, ainda muito recente no período da pesquisa de campo em questão, consistem em marcações/etiquetas feitas pelos próprios *performers*-protagonistas, no intuito de classificar suas exibições, no exato momento em que elas acontecem. A proposta desse recurso, a princípio, parece ser a de facilitar as buscas dos *performers*-espectadores, tendo em vista que as *tags* - representadas, graficamente, pelo símbolo # - agrupam, em um mesmo tópico, todos os vídeos que tratem de uma determinada temática. Assim, se um *performer*-espectador acessa o CAM4 em busca de exibições que envolvam práticas de sexo anal, por exemplo, basta que ele clique na *tag* “#anal”, tendo acesso, assim, a todos as exibições devidamente marcadas com a referida *tag* – e que acontecem naquele momento, ao vivo. A presença desse recurso técnico, no CAM4, condiciona uma particularidade nas performances sociais do *site*: os *performers*-protagonistas, enquanto se exibem, monitoram as *tags* com maior popularidade e, assim, incorporam – dentro do possível – determinadas práticas em suas exibições. Dessa forma, os *performers*-protagonistas passam a compor a lista acessada a partir das *trending tags*, ganhando, assim, mais visibilidade.

As treze variáveis técnicas analisadas por nós, que compuseram a nossa primeira matriz de análise, reforçam, a nosso ver, o argumento de que as performances sociais – um tanto particulares – do CAM4, são, também, condicionadas por essas variáveis. Ou seja, o palco - valendo-nos dos termos utilizados por Goffman (2009), em sua metáfora dramática – possui um papel de destaque na ordem performática do *site* de pornografia (com estética) amadora, aqui estudado. Entretanto, acreditamos que às variáveis técnicas do ambiente em questão, somam-se, como agentes condicionantes dessas performances sociais, os elementos da estética do real – que compuseram a segunda matriz de análise do nosso estudo, a ser discutida logo abaixo.

Assim como procedemos com a matriz de análise 1, também subdividimos a segunda matriz de análise (tabela 6) em tabelas diferentes, de modo a facilitar a visualização dos resultados coletados. Na sequência, apresentaremos, então, as oito tabelas (tabelas 25 a 32) daí advindas, a saber: (I) Tabela 25: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 1: Atributos Físicos); (II) Tabela 26: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 2: Tipo de roupa); (III) Tabela 27: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 3: Posicionamento do dispositivo); (IV) Tabela 28: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 4: Iluminação); (V) Tabela 29: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 5: Qualidade da Imagem); (VI) Tabela 30: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 6: Ambientação); (VII) Tabela 31: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 7: Áudio); (VIII) Tabela 32: Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 8: Transmissão via *webcam*).

Daremos início, então, a análise dos elementos da estética do real, como agentes condicionantes de performances sociais particulares, no CAM4, em conjunto com as variáveis técnicas - apresentadas anteriormente. As primeiras tabelas abaixo apresentadas (tabelas 25 e 26) dizem respeito, portanto, aos “atributos físicos” e aos “tipos de roupa” encontrados nos vídeos aqui analisados.

**Tabela 25:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 1: Atributos Físicos)

<b>Elemento da Estética do Real 1: Atributos Físicos</b>			
<p>Descrição: Como <i>site</i> de estética amadora, os <i>performers</i>-protagonistas do CAM4 são diversificados em seus padrões estéticos, tipos de corpos e demais atributos físicos. Pelo filtro de busca do <i>site</i>, é possível encontrar categorias distintas de características dos <i>performers</i>-protagonistas, que remetem a determinados atributos físicos e padrões estéticos, a saber: I) Corpo: Magro, Atlético, Médio, Mais que médio, Grande; II) Etnia: Árabe, Asiático, Negro, Indiano, Interracial, Branco, Hispânico; III) Pelos: Peludo, Médio, Raspado, Pouco; IV) Cor do cabelo: Preto, Loiro, Castanho, Ruivo, Grisalho, Branco, Careca. Por parte do <i>site</i>, não há nenhuma orientação específica quanto a um determinado padrão estético esperado, de forma que todas as pessoas (acima de 18 anos) que quiserem, podem se exibir no CAM4 - independentemente de suas características físicas.</p>			
<b>Agentes Condicionantes</b>		<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>1. Atributos Físicos</b>	1.1	Motivar a diversidade de corpos e estilos de <i>performers</i> -protagonistas.	Os <i>performers</i> -protagonistas do CAM4 possuem corpos variados e “comuns” – ou seja, fora do padrão estético dos atores/atrizes pornográficos <i>mainstream</i> . Há uma diversidade de padrões estéticos no CAM4. Nas exibições, pode-se encontrar homens e mulheres jovens, velhos, gordos, magros,

		tatuados, com corpos malhados (mas não “esculpidos”), corpos flácidos, cabelos naturais e cabelos pintados, homens esbeltos e “barrigudos” e mulheres sem maquiagem e com cabelos desarrumados.
1.2	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	A ideia de “pessoas comuns” é fortalecida pela diversidade de atributos físicos encontradas no CAM4.

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 26:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 2: Tipo de roupa)

Elemento da Estética do Real 2: Tipo de roupa			
<p>Descrição: O CAM4 não determina, não recomenda e nem indica estilos de roupas que devam ser usadas pelos <i>performers</i>-protagonistas, durante suas exibições - tampouco impõe uso de fantasias ou adereços particulares, como costumam fazer os <i>sites</i> pornográficos <i>mainstream</i>. Os <i>performers</i>-protagonistas, portanto, são livres para usar as roupas que desejarem – ou não as usarem.</p>			
Agentes Condicionantes		Prescrições	Usos Sociais
2. Tipo de roupa	2.1	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	As roupas usadas nas exibições, pelos <i>performers</i> -protagonistas, fortalecem a ideia de espontaneidade e o senso de real, já que, de fato, os <i>performers</i> prezam pelas “roupas de ficar em casa”. A noção de que aqueles <i>performers</i> são “pessoas comuns” reiterada, dessa forma. No CAM4, os <i>performers</i> -protagonistas não buscam grandes produções, nem mesmo com as roupas íntimas. Os homens costumam usar shorts simples ou simplesmente cuecas – antes de se despirem por completo. As mulheres oscilam entre camisetas de malha, vestidos simples e <i>lingeries</i> pouco sofisticadas. Durante as exibições, os espectadores costumam fazer menção às roupas dos protagonistas, elogiando as calcinhas usadas pelas mulheres, por exemplo. As mulheres que começam suas exibições vestindo apenas “camisa de malha de ficar em casa” também são elogiadas, embora exista uma pressão para que elas tirem logo a roupa.
	2.2	Motivar a diversidade de estilos de <i>performers</i> -protagonistas.	Os <i>performers</i> -protagonistas, embora diferentes em seus atributos físicos, valem-se do estilo “casual” nas roupas escolhidas para as exibições – de forma que, nesse aspecto específico, não existe uma grande diversidade de estilos de <i>performers</i> -protagonistas. Estabelece-se uma espécie de “padrão do

			casual”. Ou seja, os <i>performers</i> -protagonistas optam por não se produzir, usar roupas simples, roupas do dia a dia - roupas que, em geral, “pessoas comuns” usam, quando estão em suas casas, à vontade.
--	--	--	---

**Fonte:** Pesquisa de campo.

As tabelas apresentadas nos remetem às discussões sobre as pornografias *realcore* (MESSINA, 2005), discutidas no primeiro capítulo dessa tese, bem como à própria reflexão sobre a estética do real e o senso de verdade, buscados nas pornografias digitais amadoras - claramente notados nas exibições do *site* pesquisado. O fato do CAM4 não possuir um tipo físico desejado para os *performers*-protagonistas, nem qualquer tipo de restrição quanto aos seus atributos físicos, reforça a ideia de ambiente pornográfico inclusivo, no qual pessoas de todos os tipos se exibem, conforme observado na tabela 25. Os filtros de busca do CAM4 refletem a existência de uma diversidade de corpos, cabelos, etnias, dentre outras características relacionadas ao elemento da estética do real aqui analisado. Dessa forma, a presença dos corpos “imperfeitos” - ou fora dos padrões da pornografia *mainstream* -, por exemplo, condiciona performances sociais que circunscrevem a particularidade da busca pelo real e pelo desejo das ideias de autenticidade, espontaneidade e veracidade – tanto nas exibições propriamente ditas, quanto nos *performers*-protagonistas em si. Ainda nesse sentido, acreditamos que a diversidade de atributos físicos encontrados no CAM4, para além de condicionar particularidades nas suas performances sociais, reforça nossa ideia de democratização de conteúdo - como característica marcante das pornografias digitais (com estética) amadoras, conforme apontamos no capítulo 1.

Da mesma forma, ao observarmos os tipos de roupas (tabela 26) utilizadas pelos *performers*-protagonistas, notamos, claramente, uma espécie de “padronização” das chamadas “roupas de ficar em casa” – ou, dito de outra forma, roupas simples, descontraídas e informais. Nesses casos, retomando uma das discussões do capítulo 2, sobre os elementos que compõem a fachada (GOFFMAN, 2009) dos atores sociais, a observação da fachada pessoal dos *performers*-protagonistas mostrou-se essencial para a compreensão das performances sociais do CAM4. Tais *performers*, portanto, na busca de gerenciar suas impressões e de convencer os *performers*-espectadores de seu caráter ordinário e comum, valem-se de roupas condizentes com a impressão que desejam transmitir. O mesmo vale para os atributos físicos, acima mencionados

(tabela 25). Com o intuito de reforçar tal convencimento, os *performers*-protagonistas dos vídeos analisados destacam seus aspectos físicos coerentes com a ideia de “pessoas comuns” – como, por exemplo, “barriguinhas salientes” ou corpos com alguma flacidez aparente.

As tabelas que se seguem abordam outros elementos próprios da estética do real, também utilizados no gerenciamento de impressão dos *performers*-protagonistas – esses, entretanto, mais associados a um outro aspecto da fachada social (GOFFMAN, 2009): o cenário. Observemos, então, as tabelas 27, 28, 29, 30 e 31.

**Tabela 27:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 3: Posicionamento do dispositivo)

Elemento da Estética do Real 3: Posicionamento do dispositivo			
Descrição: O CAM4 não determina e não orienta os <i>performers</i> -protagonistas quanto ao posicionamento da <i>webcam</i> , no momento da transmissão dos vídeos. Ou seja, os <i>performers</i> -protagonistas são livres para posicionarem suas <i>webcams</i> onde quiserem, sem preocupações com enquadramentos adequados ou qualquer outro tipo de direção cênica, propriamente dita.			
Agentes Condicionantes		Prescrições	Usos Sociais
3. Posicionamento do dispositivo	3.1	Facilitar a mobilidade dos <i>performers</i> -protagonistas, durante as exposições.	As <i>webcams</i> costumam ser trocadas de lugar com muita frequência, já que os <i>performers</i> -protagonistas transmitem os vídeos do mesmo computador em que as câmeras estão acopladas. O uso das <i>webcams</i> facilita a mobilidade dos <i>performer</i> -protagonistas, já que eles circulam livremente pelos cômodos, levando os computadores portáteis com eles, sempre que julgam necessário.
	3.2	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	A ideia de que aqueles <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns” é fortalecida, pelo livre posicionamento das <i>webcams</i> . As imagens dos vídeos costumam ficar fora do enquadramento “ideal”, devido ao uso e posicionamento da <i>webcam</i> , manuseada pelo próprio protagonista. Nos <i>chats</i> , os <i>performers</i> -espectadores reagem a isso, pedindo que os protagonistas “ajeitem” a <i>webcam</i> , ao passo que os <i>performers</i> -protagonistas respondem rapidamente, mudando o ângulo dessa. Os <i>performers</i> -protagonistas optam por posicionar a <i>webcam</i> de forma que seus rostos não sejam mostrados. Entretanto, em alguns momentos, eles se “descuidam” e uma parte do rosto, ou mesmo o rosto inteiro é exibido. Tal “descuido” contribui

			para o fortalecimento do senso de real da exibição, já que os <i>performers</i> -protagonistas reagem de forma assustada, quando isso acontece. Outros <i>performers</i> -protagonistas não se importam em se mostrar por completo, mas a questão do enquadramento “incorreto”, durante as exibições, também se faz presente, nesses casos.
--	--	--	---

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 28:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 4: Iluminação)

<b>Elemento da Estética do Real 4: Iluminação</b>		
Descrição: O CAM4 não estabelece regras, nem sugestões, no que diz respeito a uma iluminação supostamente adequada para as exibições dos <i>performers</i> -protagonistas – deixando-os, portanto, livres para transmitirem seus vídeos sem maiores preocupações com a qualidade da iluminação.		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>4. Iluminação</b>	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	A ideia de que aqueles <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns” é fortalecida, tendo em vista que não há nenhum tipo de iluminação especial observada nas exibições – a sensação é a de que os <i>performers</i> -protagonistas usam, de fato, apenas a iluminação natural dos ambientes de onde transmitem seus vídeos. O comum é encontrar luzes totalmente acesas, como nas residências de “pessoas comuns”, ou uma meia-luz, visivelmente obtida através de luminárias e “abajurs” simples.

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 29:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 5: Qualidade da Imagem)

<b>Elemento da Estética do Real 5: Qualidade da Imagem</b>		
Descrição: O CAM4 não estabelece regras, nem sugestões, no que diz respeito a qualidade da imagem para os vídeos dos <i>performers</i> -protagonistas – deixando-os, portanto, livres para transmitirem suas exibições, sem maiores preocupações com a qualidade da imagem.		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>5. Qualidade da Imagem</b>	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	As imagens dos vídeos exibidos não possuem alta resolução, nem qualidade acima do que se consegue com <i>webcams</i> de computadores comuns. A baixa qualidade das imagens contribui para o senso de real e de estética amadora – fortalecendo, assim, a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são

		“pessoas comuns”.
--	--	-------------------

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 30:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 6: Ambientação)

Elemento da Estética do Real 6: Ambientação		
<p>Descrição: O CAM4 não determina e não orienta os <i>performers</i>-protagonistas quanto a ambientação/cenário escolhido para a transmissão dos vídeos. Dessa forma, os <i>performers</i>-protagonistas são livres para se exibirem de suas próprias casas, de qualquer cômodo, com qualquer tipo de decoração – de acordo com seus próprios interesses.</p>		
Agentes Condicionantes	Prescrições	Usos Sociais
6. Ambientação	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	A ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns” é reforçada pela ambientação das exposições, particularmente no que diz respeito aos objetos de decoração encontrados nos vídeos: retratos, quadros, pequenos enfeites, livros, dentre outros objetos típicos de um ambiente residencial. Além disso, os <i>performers</i> -protagonistas circulam por outros cômodos, demonstrando estar em suas casas: vão ao banheiro, pegam água na cozinha, por exemplo. Os cômodos de onde transmitem os vídeos e os móveis ali existentes (mesas e cadeiras, jarros de plantas, cadeiras de escritório) também reforçam a estética amadora, já que remetem a quartos ou salas comuns – e não a ambientes impessoais, como hotéis ou motéis. As roupas de cama simples, (lençóis floridos, por exemplo) e os modelos de camas comuns também contribuem para a estética amadora.

Fonte: Pesquisa de campo.

**Tabela 31:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 7: Áudio)

Elemento da Estética Amadora 7: Áudio			
<p>Descrição: O CAM4 não determina e não orienta os <i>performers</i>-protagonistas quanto a qualidade do áudio, durante a transmissão dos vídeos. Os <i>performers</i>-protagonistas são livres para se exibirem com os equipamentos de que dispõem, sem exigências do <i>site</i>. O áudio do computador através do qual os <i>performers</i> se exibem pode ou não estar ativado, durante as transmissões, a depender da vontade do <i>performer</i>-protagonista. Da mesma forma, também não existem imposições quanto ao conteúdo das conversas com áudio ativado, tanto nos <i>chats</i> públicos quanto nas exposições privadas. O recurso em questão (transmissão de voz) é disponível apenas para os <i>performers</i>-protagonistas, de modo que esses podem, portanto, falar para os <i>performers</i>-espectadores, que, por sua vez, podem apenas escutar os protagonistas – respondendo via <i>chat</i>.</p>			
Agentes Condicionantes		Prescrições	Usos Sociais
7. Áudio	7.1	Possibilitar interação entre	As falas dos protagonistas, viabilizadas pelo áudio de seus vídeos, possibilita a interação

	<p><i>performers-protagonistas</i> e <i>performers-espectadores</i>, durante a exibição.</p>	<p>entre <i>performers-protagonistas</i> e <i>performers-espectadores</i>. Durante as exibições, os <i>performers-protagonistas</i> deixam seus áudios ativados, de modo que os <i>performers-espectadores</i> conseguem ouvir as vozes dos <i>performers-protagonistas</i>, bem como os ruídos dos ambientes em que esses se encontram: som de televisão ligada e vozes de outras pessoas, por exemplo. Alguns <i>protagonistas</i> preparam <i>playlists</i> específicas para as exibições – e as músicas tocadas também são temas das conversas nos <i>chats</i>, por parte dos <i>performers-espectadores</i> (entre eles próprios e entre eles e os <i>performers-protagonistas</i>). Ou <i>performers-espectadores</i> não apenas comentam as músicas tocadas, como também pedem aos <i>performers-protagonistas</i> que mudem o estilo musical, quando não é do agrado da maioria. O volume das músicas também é comentado pelos <i>performers-espectadores</i>: há uma preferência pelo volume mais baixo, de forma que a ênfase da exibição, sob esse aspecto, esteja na voz do <i>performer-protagonista</i>.</p>
7.2	<p>Fortalecer a ideia de que os <i>performers-protagonistas</i> são “pessoas comuns”.</p>	<p>A presença do recurso áudio do CAM4, que possibilita que um <i>performer-espectador</i> escute a voz do <i>protagonista</i> e demais sons que envolvem a exibição, fortalece a ideia de que os <i>performers-protagonistas</i> são “pessoas comuns”. Durante os <i>chats</i> que acompanham as exibições, os <i>performers-espectadores</i> pedem, de início, para ouvir a voz dos <i>performers-protagonistas</i> – e esses atendem a tais demandas, respondendo através da fala, ao invés de escreverem no <i>chat</i>. Quando os <i>performers-protagonistas</i> desativam seus áudios, por qualquer razão particular, os <i>chats</i> são “bombardeados” de comentários do tipo: “cadê o áudio?”, “áudio!”. As exibições sem áudio costumam perder <i>performers-espectadores</i>. Por outro lado, alguns <i>performers-protagonistas</i> costumam deixar o áudio ativado, inclusive quando “saem de cena”, momentaneamente, para qualquer outra atividade - como ir ao banheiro, por exemplo. Os ruídos externos são captados e comentados pelos <i>performers-espectadores</i> entre si, que apreciam o contato com o áudio dos <i>protagonistas</i>. Quando os <i>performers-protagonistas</i> se recusam a falar, durante toda a exibição, os <i>performers-espectadores</i> os acusam de “não serem brasileiros”,</p>

			demonstrando desconfiança pela nacionalidade (e idioma de origem) do <i>performer</i> -protagonista. Nesses casos, os <i>performers</i> -espectadores costumam abandonar o <i>chat</i> e a exibição, insatisfeitos.
--	--	--	---

**Fonte:** Pesquisa de campo.

As tabelas acima, conforme anunciado previamente, tratam de alguns importantes elementos que ajudam a condicionar o senso de real (PAASONEN, 2012a) das performances sociais do CAM4 – retomando, assim, algumas questões discutidas no primeiro capítulo dessa tese. Nesse sentido, visando gerenciar sua impressão frente aos *performers*-espectadores, os *performers*-protagonistas do *site* pesquisado investem no convencimento do seu *status* de “pessoas comuns”. Dessa forma, não basta apenas o cuidado com a aparência física (ou fachada pessoal, usando a terminologia goffmaniana), mas é fundamental se manterem atentos, também, ao cenário no qual se apresentam. Trataremos aqui, portanto, dos dados coletados nos vídeos observados, que digam respeito, especificamente, aos aspectos que envolvam – direta ou indiretamente - os cenários escolhidos pelos *performers*-protagonistas.

O primeiro elemento da estética do real, observado no CAM4, refere-se ao posicionamento do dispositivo (tabela 27) - os computadores, nesse caso - através dos quais os *performers*-protagonistas se exibem e interagem. De acordo com as discussões do capítulo 2, a ideia de cotidiano é reiterada quando os *performers*-espectadores percebem que as imagens transmitidas não estão perfeitas, nem com grandes qualidades técnicas. Assim, o fato dos *performers*-protagonistas usarem as *webcams* dos seus *notebooks* garante não apenas a sua mobilidade pelos cômodos dos ambientes, confirmando a sensação de “ambiente doméstico”, como também proporciona as pequenas imperfeições que uma transmissão amadora possui – possível perda do enquadramento, foco inadequado e a existência de imprevistos, tal qual a exibição repentina do rosto de um *performer*-protagonista, que não pretende (ou pretendia) se identificar.

Nesse mesmo sentido, vale ressaltar que o CAM4 não determina nem impõe regras quanto às questões que se referem a enquadramento, iluminação, qualidade da imagem, ambientação ou áudio, deixando os *performers*-protagonistas livres para conduzirem suas exibições como quiserem, sem roteiros ou direções pré-definidos. Tais elementos, portanto, por serem conduzidos pelos próprios *performers*-

protagonistas do *site* estudado, são usados, cada um à sua maneira, como agentes condicionantes da estética do real e do senso de amadorismo, questões emblemáticas para o sucesso do CAM4. Guardadas as devidas particularidades técnicas de cada um dos elementos, todos eles, à sua maneira, condicionam as performances sociais particulares do ambiente.

A iluminação (tabela 28) – que, em se tratando de vídeos pornográficos *mainstream*, costuma ser um aspecto para o qual se dedicam grandes investimentos -, encontrada nos vídeos do CAM4 é um tanto simples e precária, como uma produção doméstica, de fato. Percebemos, nos vídeos observados, ou um excesso de luz ou ainda uma meia-luz, proveniente de luminárias e abajurs tipicamente residenciais. A qualidade da imagem da transmissão dos vídeos (tabela 29), por sua vez, atende à mesma lógica da iluminação – ou seja, são imagens com baixa resolução, próprias de produções realizadas com *webcams* (ainda que as *webcams* mais recentes já possuam resolução HD). Da mesma forma, a ambientação (tabela 30) exibida nos vídeos dos *performers*-protagonistas contribui, significativamente, para a noção de espontaneidade, aproximação da realidade cotidiana e expectativa de verdade. *Performers*-espectadores habituados a “navegar” por *sites* pornográficos, de uma forma geral, sabem o quanto se investe, nesses contextos, na produção de cenários sofisticados. Portanto, a ambientação encontrada no CAM4, traduzida em elementos decorativos típicos de um ambiente residencial – como porta-retratos, quadros e objetos pessoais, por exemplo -, roupas de cama simples, móveis comuns, dentre outros, reforçam a ideia de que os *performers*-protagonistas em questão encontram-se em suas próprias casas – ou na casa de seus parceiros.

Complementando os elementos anteriores, a presença do áudio (tabela 31) ocupa um papel de destaque nas dinâmicas performática e interacional do CAM4. A possibilidade – técnica – do *performer*-espectador ouvir a voz do *performer*-protagonista, além dos demais ruídos do ambiente onde esse último se encontra, mostra-se fundamental para a promessa do real. Para além, o áudio possibilita uma interação através da fala, que faz com que, durante as exibições, os *performers*-protagonistas emitam sons que acompanham suas ações, como gemidos, por exemplo, ou mesmo conversas entre eles, no caso de exibições de casais. Não se pode deixar de ressaltar, entretanto, a importância da voz do *performer*-protagonista ao interagir com os *performers*-espectadores, nos *chats*. Essa interação com voz, durante as exibições, pode ser, inclusive, motivo de abandono das exibições, por parte dos *performers*-

espectadores – isso costuma acontecer quando os *performers*-protagonistas deixam seus áudios desativados por muito tempo, ou ainda quando se recusam a falar. Dessa forma, percebemos que a presença do áudio mostra-se fundamental para a performance social que se estabelece, durante as exposições do CAM4. A tabela que se segue apresenta o último elemento da estética do real - observado em nossa pesquisa de campo:

**Tabela 32:** Matriz de Análise 2 (Elemento da Estética do Real 8: Transmissão via *webcam*)

<b>Elemento da Estética do Real 8: Transmissão via <i>webcam</i></b>		
<p>Descrição: As transmissões dos vídeos do CAM4 se dão através das <i>webcams</i> dos <i>performers</i>-protagonistas. Tais câmeras, na própria classificação que o <i>site</i> estabelece, podem ser “normais” (simples) ou “HD” (com resolução melhor) - tendo em vista que os computadores mais recentes já vêm com câmeras HD. Uma das regras de uso do CAM4, no que diz respeito à transmissão dos vídeos, é que as exposições dos <i>performers</i>-protagonistas não sejam previamente gravadas, de forma que se garanta a transmissão via <i>webcam</i>.</p>		
<b>Agentes Condicionantes</b>	<b>Prescrições</b>	<b>Usos Sociais</b>
<b>8. Transmissão via <i>webcam</i></b>	Fortalecer a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”.	A transmissão via <i>webcam</i> reforça o senso de real das exposições, fortalecendo a ideia de que os <i>performers</i> -protagonistas são “pessoas comuns”. Os <i>performers</i> -espectadores se sentem mais próximos dos <i>performers</i> -protagonistas, por conta da transmissão de vídeos via <i>webcam</i> , uma das principais marcas do CAM4. Quando os <i>performers</i> -espectadores assistem uma exposição com pouca fala e pouca interação, por exemplo, eles logo pedem sinais, aos <i>performers</i> -protagonistas, que comprovem que aquele vídeo não foi gravado previamente. O uso das <i>webcams</i> , para os <i>performers</i> -espectadores, está diretamente associada à noção do “ao vivo” ( <i>livestream</i> ), ambas fundamentais para a estética amadora desejada pelos <i>performers</i> -espectadores.

**Fonte:** Pesquisa de campo.

Por fim, abordaremos o elemento acima apresentado: a transmissão de vídeos via *webcams*. Se pensarmos que a *webcam* é o recurso que dá nome ao *site* estudado – já que o “*cam*”, de CAM4, deriva de *webcam* -, conforme explicado anteriormente, fica clara a importância desse elemento, como fortalecedor da estética do real e amadora. Sobre as possíveis formas de transmissão dos vídeos, o CAM4 estabelece, em seus termos de uso, a proibição de gravações prévias, por parte dos *performers*-protagonistas – de forma a garantir o uso das *webcams*, bem como o senso de

imediatismo, proporcionado pelas transmissões ao vivo. Nesse sentido – resgatando reflexões do primeiro capítulo -, Paasonen (2012a) afirma, inclusive, que o caráter “ao vivo” proporcionado pelas *webcams* convoca as ideais de real e de autenticidade, contribuindo, inclusive, para minimizar a noção de mediação das exposições. Concordando com as ideias da autora, percebemos, através dos dados obtidos em nossa pesquisa de campo, que as performances sociais do CAM4, condicionadas também pelo recurso das *webcams*, são caracterizadas, dentre outras, pelo senso de proximidade entre *performers*.

Uma vez analisados todos os elementos das duas matrizes de análise construídas para a coleta de dados da pesquisa de campo, aproveitamos para ressaltar que alguns dos elementos da estética do real, constituintes da segunda matriz de análise aqui apresentada, também são considerados, por nós, como variáveis técnicas do ambiente em questão. Recursos fundamentais como o áudio (tabela 31) e a própria transmissão via *webcam* (tabela 32), por exemplo, são, simultaneamente, variáveis técnicas e elementos da estética do real. Entretanto, nossa decisão de separarmos tais elementos em *frames* analíticos distintos objetivou destacar a importância de algumas dessas variáveis, como agentes condicionantes de performances sociais pautadas na expectativa do real. Tal constatação, entretanto, apenas reforça nossa ênfase no palco – nesse caso, representado pelo ambiente do CAM4 e suas peculiaridades -, como agente condicionante de performances sociais repletas de especificidades.

## CONCLUSÃO

Embora muito instigante e estimulante, refletir sobre as pornografias digitais com estética amadora e suas performances sociais não se constitui, a nosso ver, como um desafio dos mais simples. Após a escrita da tese, nos sentimos mais confortáveis para concordar com alguns autores (ATTWOOD, SMITH, 2014a; PAASONEN, 2012a) dos *Porn Studies*, ao afirmarem, recorrentemente, o quão complexa pode ser a experiência de escrever sobre um tema cuja revisão de literatura pareça vasta, em um primeiro momento, mas que se revele superficial e um tanto incipiente, à medida em que fazemos as escolhas necessárias e inerentes ao processo investigativo - que, para além de possuir um foco específico, precisa ter um fim (ainda que um fim formal, passível de novos recomeços). A ilusória ideia de que uma pesquisa sobre pornografias já se mostra rica, sob a ótica de possíveis referenciais teóricos, logo foi substituída pela realidade que se apresentou, ao delimitarmos nosso horizonte investigativo e esclarecermos nosso lugar de fala - esse, de refletir sobre as pornografias digitais amadoras, como pesquisadores do campo da Comunicação Social.

Assim, é importante ressaltar que as escolhas teóricas e metodológicas dessa tese pautaram-se, *a priori*, na compreensão das performances sociais próprias de ambientes (pornográficos com estética amadora) *online*, a partir das lentes dos pesquisadores da Comunicação e Tecnologias Digitais - onde nos inserimos. Nesse sentido, a combinação entre os campos em questão - Comunicação Social, Tecnologias Digitais e *Porn Studies* - maximizou os desafios encontrados ao longo da pesquisa. Dessa forma, os estudos que circunscrevem as pornografias digitais, de uma maneira geral, mostram-se um tanto recentes, já que os *sites* de pornografias com estética amadora constituem-se em objetos novos, cronológica e historicamente falando. Vale lembrar, nesse sentido, que os *sites* em questão popularizaram-se, efetivamente, a partir de 2004 (COOPERSMITH, 1998; PAASONEN, 2012a) - impulsionados pela fácil usabilidade do *Netscape*, então recente navegador da *Web*.

Também como mais um complicador desse desafio no qual nos propusemos a mergulhar, destaca-se a escolha pelo *locus* investigativo. O dinamismo dos *sites* pornográficos amadores e suas recorrentes mudanças colocam o pesquisador em estado de constante alerta. Além do risco concreto do *site* deixar de existir - desafio também compartilhado por quase todos pesquisadores que adotam *locus* digitais como

foco de seus estudos -, a qualquer tempo, acontecimento já experimentado por *sites* similares ao CAM4, é preciso lidar com suas frequentes atualizações. Ou seja, ao longo desses quatro anos, mantivemo-nos atentos às alterações efetivadas nos aspectos gráficos (visuais) do CAM4, mas também – e principalmente - à inserção de novas variáveis técnicas fundamentais, capazes de alterar, fortemente, a dinâmica interacional do *site*, bem como seus consequentes usos, por parte dos atores sociais – aqui chamados de *performers*. A incorporação das gorjetas e sua posterior transformação em *tokens* - a moeda oficial do CAM4 -, é um bom exemplo desse tipo de mudança a que nos referimos. Nos primeiros anos de existência do *site*, os *performers*-protagonistas ali atuantes não dispunham de recursos técnicos que os possibilitassem receber recompensas financeiras, em troca de suas exposições – o que tornou-se não apenas uma prática viável, mas absolutamente recorrente, a partir da inclusão dos *tokens*.

Para além, em decorrência do baixo índice de referências teóricas e empíricas acerca das pornografias digitais amadoras, especificamente, em adição ao vasto leque de possíveis reflexões e questões de pesquisa que a temática desperta, ressaltamos a necessidade de tangenciar uma série de aspectos relacionados ao tema central, o que, sem dúvidas, se manifestou como mais um desafio do nosso percurso. Assim, discussões que perpassam pela ordem da privacidade, intimidade, exposição de si, visibilidade e anonimato, dentre outras, fizeram parte desse trabalho – sem, com isso, nos permitirmos aprofundá-las – já que, conforme mencionado anteriormente, a tese impõe a necessidade de um foco específico. Acreditamos, então, que muitos possíveis “recortes” poderiam – e ainda podem – ser explorados, a partir de novos olhares que privilegiem os aspectos acima mencionados - em outros espaços, em outros momentos. Trata-se, afinal, de escolhas de pesquisa – essa realidade com a qual temos que lidar, em nosso cotidiano investigativo.

Dentre todos os desafios já expostos, atribuídos às particularidades de nossa pesquisa, enfatizamos - apesar de já contarmos previamente com ele -, aqueles relacionados aos caminhos metodológicos aqui adotados. Sobre esses, ressaltamos que, por um lado, a ausência de modelos e referenciais metodológicos colocaram-se, diante de nós, como um risco a ser assumido – fazendo-nos, por fim, adaptar técnicas de procedimentos metodológicos distintos. Por outro lado, acreditamos que a construção dos *frames* analíticos que nortearam nossa pesquisa de campo, bem como a escolha pela observação não-participante e o caminho adotado para a análise dos

vídeos escolhidos, sem com isso “ferir” os acordos de privacidade ali assumidos, constituem-se como contribuições dessa tese. Adaptar técnicas e procedimentos, de forma sistematizada, viabilizando a pesquisa, mas respeitando as particularidades do ambiente em questão, sem dúvidas, mostrou-se como desafio e consequente aprendizado.

Hoje conscientes de todos os desafios acima explicitados (e superados), registramos que iniciamos a tese com, também, algumas certezas prévias. Dentre essas, destacamos nossa escolha por analisar o fenômeno das pornografias digitais amadoras, visando a compreensão das performances sociais ali existentes. Tal decisão, advinda da conjunção entre a pesquisa exploratória no CAM4 e nosso interesse particular nas obras de Erving Goffman, consolidou mais uma de nossas convicções – a de adotarmos, como lente teórico-interpretativa para o entendimento das performances, a Teoria Dramatúrgica desenvolvida pelo autor. Nesse sentido, se, por um lado, classificamos como desafio a busca pela revisão de literatura sobre pornografias digitais amadoras, por outro, o embasamento teórico para a discussão das performances sociais não nos gerou dúvidas, facilitando, portanto, nosso olhar sobre o que abordamos, ao longo dessa tese, como conceito de *performance*.

Assim, diante de algumas inquietações para com o CAM4, bem como das nossas leituras, associações entre autores e resultados obtidos através de nossa pesquisa empírica, defendemos que a hipótese dessa tese - através da qual afirmamos que, em *sites* de pornografias digitais amadoras (tal qual o CAM4) as variáveis técnicas, associadas aos elementos da estética do real, condicionam performances sociais particulares -, demonstrou-se confirmada. Para tanto, nos valemos dos dados coletados a partir dos 56 vídeos brasileiros observados, disponíveis nas duas matrizes de análise apresentadas no terceiro capítulo dessa tese.

Dessa forma, destacamos, aqui, alguns dos principais resultados obtidos em nossa pesquisa, bem como resgatamos afirmações importantes ao longo dos capítulos teóricos, de modo a compor nossas reflexões conclusivas. Vale ressaltar que o percurso metodológico adotado, através da observação sistemática dos vídeos, com foco na dinâmica performática em si - e não nas subjetividades ou percepções dos indivíduos -, nos fizeram concluir, de início, que os *sites* pornográficos com estética amadora possuem uma gramática própria, com performances sociais pautadas na associação entre suas variáveis técnicas e elementos da estética do real. Existem, pois, padrões repetitivos nas performances sociais observadas nos vídeos pesquisados,

todos eles resultantes da associação mencionada anteriormente: as variáveis técnicas e os elementos da estética do real funcionam, assim, como agentes condicionantes das particularidades das referidas performances.

Ao resgatarmos os resultados obtidos a partir das duas matrizes de análise que - para além de mapear as principais variáveis técnicas e elementos da estética amadora presentes no CAM4 -, demonstraram os comportamentos prescritos pelo *site* e os consequentes usos feitos pelos *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores, constatamos, então, que as performances sociais ali encontradas caracterizam-se pela presença de alguns aspectos recorrentes. Em outras palavras, o exercício das performances sociais, no CAM4, é pautado pelas seguintes estratégias – sistematizadas, abaixo, a partir das análises anteriormente apresentadas, no último capítulo da tese: (1) Monetização das performances e presença de recompensa financeira; (2) Interação entre *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores (através da fala ou apenas da escrita); (3) Interação entre membros da plateia – portanto, entre os próprios *performers*-espectadores; (4) Cooperação entre *performers*-espectadores de uma mesma exibição; (5) Presença de recompensas simbólico-afetivas, como demonstrações de carinho propriamente ditas, mas também de busca por *status* e reconhecimento público; (6) Construção de vínculo e de “relacionamento” entre *performers*; (7) Possibilidade de anonimato, por parte dos *performers*-espectadores mais reservados; (8) Brincadeiras e ludicidade nas relações entre *performers*; (9) Sobreposição, simultânea, de papéis dos *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores, tornando essas fronteiras maleáveis e passíveis de ajustes e inversões, de acordo com seus próprios interesses; (10) Manutenção do equilíbrio da ordem interacional, a partir da insistência pelo cumprimento das regras impostas pelos *performers*-protagonistas, bem como dos termos de uso do CAM4; (11) Formação de plateia pelos próprios *performers*-protagonistas, tendo em vista mecanismos entendidos como “termômetros” de sua visibilidade; (12) Possibilidade dos *performers*-espectadores interferirem na exibição dos *performers*-protagonistas - avaliando, comentando e sugerindo, de acordo com seus gostos e interesses; (13) Sensações de intimidade entre *performers*; (14) Busca pelo prazer - para além do prazer sexual, mas pelo prazer da competição, da ludicidade e das recompensas (financeiras ou simbólico-afetivas) daí advindas; (15) Possibilidade de construção de imagem prévia positiva acerca de si, por parte dos *performers*-protagonistas; (16) Viabilidade para que os *performers*-protagonistas,

enquanto se exibem, monitorem as práticas com maior popularidade no CAM4, naquele exato momento e, assim, ajustem suas exibições; (17) Busca pela estética do real e pelas noções de autenticidade, espontaneidade e veracidade das exibições; e (18) Tentativa de convencimento do caráter ordinário e comum dos *performers*-protagonistas, sob a ótica da aparência física e do cenário onde se exibem.

Uma vez olhando atentamente para cada uma das tantas possibilidades que os *performers*-protagonistas e *performers*-espectadores do CAM4 possuem à sua disposição, no intuito de gerenciar suas próprias impressões e se relacionarem, defendemos, então, que as particularidades acima apontadas são condicionadas pelo palco em si (o ambiente digital pornográfico) – que ganha, a nosso ver, um papel de destaque na dinâmica performática que se estabelece. Sem dúvidas, estamos diante de um panorama particular de performance social – panorama esse em que os ajustes são constantes e frequentes, e possíveis por conta da natureza dessas interações, mediadas pela interface tecnológica. Retomando o título do nosso trabalho, a nossa pesquisa revela que, em se tratando de *sites* pornográficos com estética amadora, é o palco que mais encena – e dirige a cena das performances sociais que se estabelecem. Dessa forma, para além de confirmarmos a hipótese central dessa tese, julgamos que a nossa pesquisa de campo reitera alguns de nossos posicionamentos, estabelecidos ao longo dos capítulos. Mantemos, portanto, a nossa afirmação, discutida no primeiro capítulo, de que a interação, a democratização do conteúdo (no sentido de diversidade de práticas e de *performers*) e a busca pela estética do real são elementos fundamentais para a compreensão das pornografias digitais amadoras.

Também foi possível constatar, a partir dos dados coletados, a nossa ideia de que os *sites* pornográficos de estética amadora reforçam a fusão de conceitos entre erotismo e pornografia, conforme discussão teórica do primeiro capítulo. Nesse sentido, as demonstrações de afeto e carinho observadas em nossa análise, a presença de recompensas simbólico-afetivas, de uma maneira mais ampla, bem como as conversas, interações e brincadeiras explicitadas nas exibições, reiteram que o CAM4 não se constitui apenas daqueles elementos comentados associados ao “lado ruim” que envolve o conceito de pornografia – desprovido, portanto, de qualquer engajamento emocional e pautado, exclusivamente, na noção comercial que o circunscreve.

Nesse sentido, como contribuições dessa tese, destacamos a proposta de fusão dos conceitos de erotismo e pornografia, acima mencionados, e a elaboração de uma

*time-line* das pornografias, desenvolvida no intuito de demonstrar a ideia de que a história da pornografia possui uma relação direta com a história dos meios de comunicação e que, sendo assim, o estudo da pornografia *online* está naturalmente associado ao próprio estudo da comunicação, tecnologias e meios digitais. Também acreditamos termos contribuído para o campo dos *Porn Studies* no Brasil, já que a escolha do nosso *corpus* (vídeos com *performers*-protagonistas brasileiros) pode indicar, também, peculiaridades advindas da nacionalidade dos *performers*. Por fim, ressaltamos nossa tentativa de ampliar e atualizar alguns dos conceitos caros à Teoria Dramatúrgica de Goffman, aproximando-os, portanto, dos estudos sobre pornografias digitais.

Tendo em vista que a produção científica é sempre uma obra inacabada, entendemos que essa tese não se esgota aqui. Compreendemos, também, que as nossas escolhas representam apenas um dos muitos possíveis caminhos para se pensar sobre a pornografia digital amadora e que, portanto, novos estudos podem – e devem – dar continuidade às reflexões que porventura tenhamos despertado. Ao afirmar que “a profundidade está na superfície das coisas”, Maffesoli (2008, p.5) propõe uma reflexão interessante sobre a necessidade de se pesquisar as práticas sociais do cotidiano. O autor defende que o dia a dia dos indivíduos “comuns” traduz aspectos relevantes da sociabilidade em que nos encontramos – fornecendo, portanto, insumos teóricos e empíricos para alimentar discussões acerca de determinadas facetas da contemporaneidade. Nesse sentido, já que o pano de fundo dessa tese diz respeito à publicização da vida cotidiana, terminamos nosso estudo já pensando sobre possíveis desdobramentos: o que as pornografias digitais com estética amadora podem nos dizer sobre as sexualidades e a privacidade contemporâneas?

## REFERÊNCIAS

ABREU, Nuno César. **O Olhar Pornô: a Representação do Obsceno no Cinema e no Vídeo (2a ed)**. São Paulo: Alameda, 2012.

ALBURY, Kath. CRAWFORD, Kate. BYRON, Paul. MATHEWS, Ben. **Young People and Sexting in Australia: ethics, representation and the law**. Sydney: University of New South Wales, 2013.

ASSOCIAÇÃO BRASILEIRA DE EMPRESAS DO MERCADO ERÓTICO E SENSUAL – ABEME. Disponível em <<http://www.abeme.com.br/abeme-2/>>. Acesso em 15.jan.16.

ATTWOOD, Feona (org.). **Mainstreaming Sex: The Sexualization of Western Culture**. London: Tauris, 2009.

\_\_\_\_\_. Art School Sluts: Authenticity and the Aesthetics of Altporn. IN: HINES, Claire. KERR, Darren (org.). **Hard to Swallow: Hard-Core Pornography on Screen**. New York: Wallflower Press, 2012, p.42-56.

\_\_\_\_\_. (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010a.

\_\_\_\_\_. Toward the Study of Online Porn Cultures and Practices. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010b, p.236-243.

ATTWOOD, Feona. SMITH, Clarissa. Porn Studies: an introduction. London: **Porn Studies**, v.1, n.1-2, p.1-6, 2014a.

ATTWOOD, Feona. SMITH, Clarissa. Anti/pro/critical porn studies. London: **Porn Studies**, v.1, n.1-2, p.6-23, 2014b.

ATTWOOD, Feona. SMITH, Clarissa. Editorial. London: **Porn Studies**, v.1, n.3, p.223-226, 2014c.

ATTWOOD, Feona. SMITH, Clarissa. Editorial. London: **Porn Studies**, v.1, n.4, p.331-333, 2014d.

ATTWOOD, Feona. SMITH, Clarissa. Introduction. London: **Porn Studies**, v.2, n.1, p.1-3, 2015.

BALTAR, Mariana. Evidência invisível – BlowJob, vanguarda, documentário e pornografia. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, v.18, n.2, p. 468-489, maio/ago 2011a.

\_\_\_\_\_. Princípio da dupla evidência: o vídeo amador na interconexão entre pornografia e documentário. IN: CÁNEPA, Laura; MULLER, Adalberto; SOUZA, Gustavo; SILVA, Marcel. **Estudos de Cinema e Audiovisual Socine – Vol. 1**. São Paulo: Socine, 2011b, p. 76-90.

\_\_\_\_\_. *Real sex, real lives* – excesso, desejo e as promessas do real. **Revista da**

**Associação Nacional dos Programas de Pós-Graduação em Comunicação E-Compós.** Brasília: v.17, n.3, set./dez. 2014.

BALTAR, Mariana; BARRETO, Nayara. As pornificações de si em Diário da putaria. **Crítica Cultural – Critic.** Palhoça: v.9, n.2, p. 265-278, jul./dez. 2014.

BARBER, Trudy. A Pleasure Profecy: Predictions for the Sex Tourist of the Future. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet.** New York: Peter Lang Publishing, 2004, p. 323-336.

BARNES, Susan. Presentation of Self: theory and methods. IN: BRAGA, Adriana (org). **CMC, Identidades e Gênero: teoria e método.** Covilhã: Editora da UBI, 2005, p.59-88.

BATAILLE, Georges. **O Erotismo.** Porto Alegre: L&PM, 1987.

BATCHEN, Geoffrey. **Each Wild Idea:** Writing photography history. Cambridge: MIT Press, 2001.

BAYM, Nancy. **Personal Connections in the Digital Age.** Malden: Polity Press, 2010.

BOURDIEU, Pierre. Social Space and Symbolic Power. Washington: **Sociological Theory.** v.7, n.1, p.14-25, 1989.

BOYD, Danah. How Can Qualitative Internet Researchers Define the Boundaries of their Projects: A Response to Christine Hine. IN: MARKHAM, Annete. BAYM, Nancy (org.). **Internet Inquiry: Conversations about Method.** Los Angeles: Sage, 2008, p. 26-32.

BOYD, Danah. ELLISON, Nicole. Social network sites: Definition, history, and scholarship. **Journal of Computer-Mediated Communication,** v.13, n.1, p.210-230, 2007.

BOYLE, Karen (org.). **Everyday Pornography.** New York: Routledge, 2010a.

\_\_\_\_\_. Porn Consumers' public faces: mainstream media, address and representation. IN: BOYLE, Karen (org.). **Everyday Pornography.** New York: Routledge, 2010b, p. 134-146.

BRAGA, Vitor José C. **Capture, compartilhe e interaja: Um estudo sobre as condições materiais e as performances sociais observadas em um aplicativo de produção e compartilhamento de imagens.** Tese de Doutorado, doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas, UFBA, Salvador, 2014.

BRAGANÇA, Klaus'Berg N. Longe de Casa: Tecnologias Amadoras, *Netporn* e o *Found Footage* de Horror. Trabalho apresentado no **XIX Congresso de Ciências da Comunicação na Região Sudeste – Intercom,** Vila Velha, 2014.

BRANAMAN, Ann. Goffman's Social Theory. IN: LEMERT, Charles. BRANAMAN, Ann. **The Goffman reader.** Massachusetts: Blackwell Publishers

Inc., 1997.

BRITO, Vitor S.; CRAESMEYER, Bruno R. Pornô de Vingança, Kynismo e Ativismo da Indústria Adulta: ou a Hipótese do Surgimento de um “Pride Porn”. Trabalho apresentado no **XXXVII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação - Intercom**, Foz do Iguaçu, 2014.

BROWN, Damon. **Playboy’s Greatest Covers**. Massachusetts: Fall River Press, 2014.

BUCHANAN, Elizabeth. MARKHAM, Annette. **Ethical Decision-Making and Internet Research: Recommendations from the AOIR Ethic Committee**. Approved by the Ethics Working Committee, 2012. Disponível em: <http://www.aoir.org/reports/ethics2.pdf>

BURNS, Tom. **Erving Goffman**. New York: Routledge, 2002.

BYINGTON, Carlos Amadeu. A pesquisa científica acadêmica na perspectiva da pedagogia simbólica. IN: FAZENDA, Ivani (org.). **A pesquisa em educação e as transformações do conhecimento**. Campinas: Papyrus, 1995.

\_\_\_\_\_. Carlos Amadeu. **Pedagogia Simbólica – A contrução amorosa do conhecimento do ser**. Rio de Janeiro: Rosa dos Tempos, 1996.

**CamGirls: The Series**. Direção: David Slack. Estados Unidos, 2015. 7 episódios, color. Disponível em: <http://camgirlstheseries.com>.

CARDOSO, Erika. **Carlos Zéfiro e os discursos morais no Brasil (1950 – 1970)**. Dissertação defendida pelo Programa de Pós- Graduação em História da Universidade Federal Fluminense, 2014.

CARNES, Patrick. DELMONICO, David. GRIFFIN, Elizabeth. **In the shadows of the net : breaking free of compulsive online sexual behavior**. Minnesota: Hazelden Foundation, 2001.

CIRNE, Moacy. **História e crítica dos quadrinhos brasileiros**. Rio de Janeiro: Funarte, 1990.

COOPERSMITH, Jonathan. Pornography, Technology and Progress. **ICON4**, p. 94-125, 1998.

\_\_\_\_\_. Pornography, Videotape and the Internet. Texas: **IEEE Technology and Society Magazine**, v.1, n. 19, p. 27-34, 2000.

COUTO, Edvaldo. Vida privada na esfera pública: narrativas de corpos e sexualidades nas redes sociais digitais. Salvador: **Revista entreideias**, v.4, n.1, p.163-183, jan-jun, 2015.

CUNHA, Antonio Geraldo. **Dicionário Etimológico da Língua Portuguesa**. Rio de Janeiro: Lexicom, 2010.

DANEBACK, Kristian. **Love and Sexuality on the Internet**. Tese de Doutorado,

- doutorado em Ciências Sociais, Göteborg University, Göteborg, Suécia, 2006.
- DÍAZ-BENÍTEZ, Maria Elvira. **Nas redes do sexo: os bastidores do pornô brasileiro**. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.
- DI FOLCO, Philippe (org.). **Dictionnaire de la pornographie**. Paris: Presses Universitaires de France, 2005.
- DONATH, Judith; BOYD, Danah. Public Displays of Connection. **BT Technology Journal**, v.22, n.4, p.71-82, 2004.
- EDGLEY, Charles. KISER, Kenneth. Polaroid Sex: Deviant Possibilities in a Technological Age. **Journal of American Culture**, v.5, n.1 p.59-64, 1981.
- ESCH, Kevin. MAYER, Vicki. How Unprofessional: The Profitable Partnership of Amateur Porn and Celebrity Culture. IN: PAASONEN, Susanna. NIKUNEN, Kaarina. SAARENMAA, Laura. (org) **Pornification - Sex and Sexuality in Media Culture**. New York: Berg, 2007, p. 99-111.
- FABRIS, Annateresa. A invenção da fotografia: Repercussões sociais. In: FABRIS, Annateresa (org.). **Fotografia: Usos e Funções no Século XIX**. São Paulo: Editora da Universidade de São Paulo (EDUSP), 1998.
- FLICK, U. **Uma Introdução à pesquisa qualitativa**. Porto Alegre: Bookman, 2004.
- FLORES, Maria Bernadete R. A política da beleza: nacionalismo, corpo e sexualidade no projeto de padronização brasileira. Arhus: **Diálogos Latinoamericanos**, v.1, n.1, p.88-109, 2000. Disponível em: <http://www.red-redial.net/pt/revista-dialogos,latinoamericanos-274-2000-0-1.html>.
- FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade 2. O Uso dos Prazeres**. Rio de Janeiro: Graal, 1998.
- \_\_\_\_\_. **Microfísica do Poder**. Rio de Janeiro: Graal, 1984.
- FRAGOSO, Suely. RECUERO, Raquel. AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.
- FREIRE, João. Prazeres Desprezados: a Pornografia, seus Consumidores e seus Detratores. Rio de Janeiro: **LUGAR COMUM: Estudos de Mídia, Cultura e Democracia**, n.12, set-dez, 2000, p.65-85.
- FRITH, Simon. **Performing Rites: on the value of popular music**. Cambridge/Massachusset: Harvard University Press, 1998.
- GASTALDO, Édison (org.). **Erving Goffman: Desbravador do Cotidiano**. Porto Alegre: Tomo Editorial, 2004.
- GATIS, Guilherme H. V. **Pornô Amador: A Busca do Prazer Real na Internet**. Dissertação defendida pelo Programa de Pós-Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Pernambuco, 2012.

GIBBS, G. **Análise de Dados Qualitativos**. Porto Alegre: Artmed, 2009.

GOFFMAN, Erving. **A representação do eu na vida cotidiana**. Rio de Janeiro: Vozes, 2009.

\_\_\_\_\_. **Comportamento em Lugares Públicos: notas sobre a organização social dos ajuntamentos**. Petrópolis: Vozes, 2010.

\_\_\_\_\_. **Os quadros da experiência social: uma perspectiva de análise**. Petrópolis: Vozes, 2012.

\_\_\_\_\_. **Ritual de Interação. Ensaio sobre o comportamento face a face**. Petrópolis: Vozes, 2011.

GRUSIN, Richard. Publicity, Pornography or Everyday Practice? On the Abu Ghraib Photographs. Amsterdam: **Open: Cahier on Art and the Public Domain**, v.6, n.13, p.46-61, 2007.

HALAVAIS, Alexander. Prefácio. IN: FRAGOSO, Suely. RECUERO, Raquel. AMARAL, Adriana. **Métodos de Pesquisa para Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

HARMA, Sanna. STOLPE, Joakin. Behind the Scenes of Straight Pleasure. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 107-122.

HASINOFF, Amy Adele. **Sexting Panic: Rethinking criminalization, privacy and consent**. Chicago: University of Illinois Press, 2015.

HAYWARD, Philip. RAHN, Alison. Opening Pandora's Box: pleasure, consent and consequence in the production and circulation of celebrity sex videos. London: **Porn Studies**, v.2, n.1, p.49-61, 2015.

HEILBORN, Maria Luiza. Entre as tramas da sexualidade brasileira. Florianópolis: **Revista Estudos Feministas**, vol.14 n.1, p.43-59, jan-abr, 2006.

HENZE, Patrick. Porn 2.0 Utopias – Authenticity and Gay Masculinities on Cam4. Londres: **Networking Knowledge**, v.6, n.1, p. 48-62, 2013. Disponível em: <<http://ojs.meccsa.org.uk/index.php/netknow/article/view/295>>.

HILLYER, Minette. Sex in the Suburban: Porn, Home Movies, and the Live Action Performance of Love in *Pam and Tommy Lee: Hardcore and Uncensored*. IN: WILLIAMS, Linda (org.). **Porn Studies**. London: Duke University Press, 2004, p. 50-76.

HINE, Christine. **Virtual Ethnography**. London: SAGE Publications, 2000.

\_\_\_\_\_. **Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge**. In: HINE, Christine (org.). **Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet**. Oxford: Berg, 2005.

HINES, Claire. KERR, Darren (org.). **Hard to Swallow: Hard-Core Pornography on Screen**. New York: Wallflower Press, 2012.

HOGAN, Bernie. The presentation of self in the age of social media: Distinguishing performances and exhibitions online. In: **Bulletin of Science, Technology & Society**, v. 30, n. 6, p. 377-386. Nova York: Sage, 2009.

HUIZINGA, Johan. **Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura**. São Paulo: Perspectiva, 1938.

HUNT, Lynn (org.). **A invenção da pornografia: obscenidades e as origens da modernidade: 1500-1800**. São Paulo: Hedra, 1999a.

\_\_\_\_\_. Obscenidades e as origens da modernidade: 1500-1800. IN: HUNT, Lynn (org.). **A invenção da pornografia: obscenidades e as origens da modernidade: 1500-1800**. São Paulo: Hedra, 1999b.

JACOBS, Katrien. **NetPorn: DIY Web Culture and Sexual Politics**. Maryland: Rowman & Littlefield, 2007.

\_\_\_\_\_. The New World Dream and the Female Itch: Sex blogging and Lolita Costume Play in Hong Kong, Taiwan and China. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 186-201.

JENKINS, Henry. **Cultura da Convergência**. São Paulo: Editora Aleph, 2009.

\_\_\_\_\_. **Porn 2.0**, 2007. Disponível em: [http://henryjenkins.org/2007/10/porn\\_20.html](http://henryjenkins.org/2007/10/porn_20.html).

JENSEN, Klaus Bruhn. New Media, Old Methods – Internet Methodologies and the Online/Offline Divide. IN: CONSALVO, Mia. ESS, Charles (org.). **The handbook of internet studies**. New York: Blackwell Publishing, 2011, p. 43-58.

JOHNSON, Jennifer A. To catch a curious clicker: a social network analysis of the online pornography industry. IN: BOYLE, Karen (org.). **Everyday Pornography**. New York: Routledge, 2010a, p. 147-163.

JORON, Philippe. A ciberpele do pornográfico. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre: v.21, n.1, p.5-23, jan.-abr. 2014.

JUNIOR, Gonçalo. **A Guerra dos Gibis 2: Maria Erótica e o Clamor do Sexo: imprensa, pornografia, comunismo e censura na ditadura militar, 1964-1985**. São Paulo: Produções Artísticas, 2010.

JUNIOR, José Raimundo A. **Dos prazeres narcísicos à cena voyeur: performances eróticas e enlace de corpos virtualizados no site Cam4**. Dissertação de Mestrado, Departamento de Antropologia, UFPB, João Pessoa, 2013.

KEEN, Andrew. **O culto do Amador: como blogs, MySpace, YouTube e a pirataria digital estão destruindo nossa economia, cultura e valores**. Rio de

Janeiro: Zahar, 2009.

KENDRICK, Walter. **The Secret Museum: Pornography in Modern Culture**. Los Angeles: University of California Press, 1996.

KLEINSORGEN, Helmut P. Performance, liminaridade e communitas em ambientes-telepresentes. Rio de Janeiro: **Enfoques - Revista dos Alunos do PPGSA-UFRJ**, v.12, n.1, p. 226-243, jun, 2013 [online]. Disponível em: [http://issuu.com/revistaenfoquesufrj/docs/vol12\\_1](http://issuu.com/revistaenfoquesufrj/docs/vol12_1).

LEITE JR., Jorge. A pornografia “bizarra” em três variações: a escatologia. O sexo com cigarros e o abuso facial. IN: DÍAZ-BENÍTEZ, Maria Elvira; FÍGARI, Carlos Eduardo (orgs). **Prazeres Dissidentes**. Rio de Janeiro: Garamond, 2009a, p.509-536.

\_\_\_\_\_. **Das maravilhas e prodígios sexuais: a pornografia “bizarra” como entretenimento**. São Paulo: Annablume, 2006.

\_\_\_\_\_. **Erotismo ou Pornografia?**, 2009b. Disponível em: <http://www.ciudadaniasx.org/boletines/erotismo-ou-pornografia/>.

\_\_\_\_\_. Labirintos conceituais científicos, nativos e mercadológicos: pornografia com pessoas que transitam entre os gêneros. Campinas: **cadernos pagu**, n.38, p.99-128, jan-jun, 2012.

LEMERT, Charles. BRANAMAN, Ann. **The Goffman reader**. Massachusetts: Blackwell Publishers Inc., 1997.

LE MOS, André. **Cibercultura. Tecnologia e vida social na cultura contemporânea**. Porto Alegre: Sulina, 2002.

\_\_\_\_\_. Cibercultura. Alguns pontos para compreender a nossa época. IN: LEMOS, André. CUNHA, Paulo. (orgs.). **Olhares sobre a Cibercultura**. Porto Alegre: Sulina, 2003, p. 11-23.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual?** São Paulo: Ed. 34, 1996.

LINDGREN, Simon. Widening the Glory Hole: The Discourse of Online Porn Fandom. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 171-185.

LISBOA, Carolina. MENDES, Ana Paula. **O prazer é meu. Participação e consumo das mulheres na indústria pornográfica**. Trabalho de Conclusão de Curso do Centro de Comunicação e Expressão, Departamento de Jornalismo da Universidade Federal de Santa Catarina, 2014.

LOPES, Maycon. Pornografia Amadora em Tempo Real: Observações Preliminares sobre o Cam4. Trabalho apresentado no **Simpósio em Tecnologias Digitais e Sociabilidade - SIMSOCIAL**, Salvador, 2013.

LOPES LOURO, Guacira. **O potencial político da Teoria queer**, 2014. Disponível em: <http://revistacult.uol.com.br/home/2014/10/o-potencial-politico-da-teoria-queer/>.

LYNN, Regina. **The Sex Drives**, 2007. Disponível em: <http://www.onthemedial.org/story/129753-the-sex-drive/transcript/>.

MAFFESOLI, Michel. A Terra Fértil do Cotidiano. **Revista FAMECOS**. Porto Alegre: v.15, n.36, p.5-9, 2008.

MAFFESOLI, Michel. **Homo Eroticus: Comunhões emocionais**. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

MARCONDES FILHO, Ciro. O método. IN: **Atrator Estranho**. NTC, ECA-USP, n.15, jun, 1995.

MARSH, Taylor. My Year in Smut: Inside Danni's Hard Drive. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004, p. 237-258.

MARVASTI, Amir. **Qualitative Research in Sociology**. Thousand Oaks: Sage, 2004.

MARWICK, Alice. BOYD, Danah. Networked Privacy: How Teenagers Negotiate Context in Social Media. **New Media & Society**, p.1-17, 2014.

MATOS, Fernando R. **Trilhas do Sexo: Discursos, corpos e sexualidade na cultura da mídia**. Dissertação defendida pelo Programa de Pós- Graduação em Comunicação da Universidade Federal de Goiás, 2011.

MCELROY, Wendy. **XXX. A Woman's right to pornography**. New York: St. Martin's Press, 1995.

MCINNES, A. The Agency of the InfoZone: exploring the effects of a community network. **First Monday, Peer-Reviewed Journals on the Internet**, v.2, n.2-3, Feb. 1997.

MCNAIR, Brian. **Striptease Culture: Sex, Media and the Democratization of Desire**. New York: Routledge, 2002.

MELENDEZ, Franklin. Video Pornography, Visual Pleasure and the Return of the Sublime. IN: WILLIAMS, Linda (org.). **Porn Studies**. London: Duke University Press, 2004, p.401-427.

MESSINA, Sergio. **Realcore: The Digital Porno Revolution**, 2005. Disponível em: <<http://www.sergiomessina.com/realcore/index.php>>.

MEY, Kerstin. Making Porn into Art. IN: PAASONEN, Susanna. NIKUNEN, Kaarina. SAARENMAA, Laura. (org) **Pornification - Sex and Sexuality in Media Culture**. New York: Berg, 2007, p. 87-97.

MEYROWITZ, Joshua. **No Sense of Place: The impact of electronic media on social behavior**. Nova York: Oxford University Press, 1986.

MIRANDA, Thais. Pornografia Online Amadora: Como lidar? Desafios metodológicos de pesquisa diante de uma temática controversa. IN: **3º Congresso Ibero-Americano en Investigación Cualitativa**, v. 3, 2014, Badajoz. Libro de Actas de 3º Congreso Ibero-Americano en Investigación Cualitativa, 2014a, p. 292-297.

\_\_\_\_\_. Pornografia Online Amadora e seus Desafios Metodológicos. **Internet Latent Corpus Journal**, v. 4, n.1, p. 82-93, 2014b.

\_\_\_\_\_. Privacidade, Intimidade e Exibicionismo Online: Reflexões sobre as Práticas Sexuais e Pornográficas no CAM4 e 4CHAN. Trabalho apresentado no **Congresso de Estudantes de Pós-Graduação em Comunicação - CONECO**, Niterói, 2012.

MOORE, Lisa J. WEISSBEIN, Juliana. Cocktail Parties: fetishizing sêmen in pornography beyond bukkake. IN: BOYLE, Karen (org.). **Everyday Pornography**. New York: Routledge, 2010a, p. 77-89.

MOWLABOCUS, Sharif. Gay Men and the Pornification of Everyday Life. IN: PAASONEN, Susanna. NIKUNEN, Kaarina. SAARENMAA, Laura. (org) **Pornification - Sex and Sexuality in Media Culture**. New York: Berg, 2007, p. 61-71.

\_\_\_\_\_. Porn 2.0? Technology, Social Practice, and the New Online Porn Industry. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 69-87.

NASCIMENTO, Liliane. Exposição e performance nos sites de redes sociais. Trabalho apresentado no **IV Simpósio Nacional ABCiber**, Rio de Janeiro, 2010.

NEELY, Sarah. Virtually commercial sex. IN: BOYLE, Karen (org.). **Everyday Pornography**. New York: Routledge, 2010a, p. 90-102.

NICOLIC, Nathalie. Érotisme versus pornographie: évolution institutionnelle d'une frontière surveillée par le système juridique. Paris: *Cités*, n.15, p.69-77, 2003.

NISSENBAUM, Helen. **Privacy in Context: Technology, Policy, and the Integrity of Social Life**. Stanford: Stanford University Press, 2010.

PAASONEN, Susanna. Between meaning and mattering: on affect and porn studies. London: **Porn Studies**, v.1, n.1-2, p.136-142, 2014.

\_\_\_\_\_. **Carnal Resonance – Affect and Online Pornography**. Massachusetts: MIT Press, 2012a.

\_\_\_\_\_. Homespun: Finnporn and the Meanings of the Local. IN: HINES, Claire. KERR, Darren (org.). **Hard to Swallow: Hard-Core Pornography on Screen**. New York: Wallflower Press, 2012b, p.177-193.

\_\_\_\_\_. Labors of love: netporn, Web 2.0 and the meanings of amateurism. **New Media and Society**, v.12, n.8, p. 1297-1312, dez., 2010a.

\_\_\_\_\_. Online Pornography: Ubiquitous and Effaced. IN: CONSALVO, Mia; ESS, Charles (org.). **The Handbook of Internet Studies**. New York: Blackwell Publishing, 2011, p.424-439.

\_\_\_\_\_. Good Amateurs: Erotica Writing and Notions of Quality. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010b, p. 138-154.

PAASONEN, Susanna. NIKUNEN, Kaarina. SAARENMAA, Laura. (org) **Pornification - Sex and Sexuality in Media Culture**. New York: Berg, 2007.

PARREIRAS, Carolina. Altporn, corpos, categorias e cliques: notas etnográficas sobre pornografia online. **Cadernos Pagu**, n.38, p.197-222, jan./jul. 2012.

PATTERSON, Zabet. Going On-line: Consuming Pornography in the Digital Era. IN: WILLIAMS, Linda (org.). **Porn Studies**. London: Duke University Press, 2004, p. 104-123.

PAVEAU, Marie-Anne. **Les discours pornographique**. Paris: La Musardine, 2014.

PAZ, Mônica. **Mulheres e Tecnologia: Hackeando as relações de gênero na comunidade Software Livre do Brasil**. Tese de Doutorado, doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas, UFBA, Salvador, 2015.

PERDUE, Lewis. EroticBiz: How Sex Shaped the Internet. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004, p. 259-293.

PEREIRA, Vinicius A. **Estendendo McLuhan: da Aldeia à Teia Global – Comunicação, Memória e Tecnologia**. Porto Alegre: Sulinas, 2011.

PERLA DE AQUINO, Jania. **Príncipes e Castelos de Areia: Um Estudo da Performances nos Grandes Roubos**. São Paulo: Biblioteca 24horas, 2010.

PETRONIO, Sandra. **Boundaries of privacy: dialects of disclosure**. Albany: New York Press, 2002.

POLIVANOV, Beatriz B. **Dinâmicas de AutoApresentação em Sites de Redes Sociais: performance, autorreflexividade e sociabilidade em cenas de música eletrônica**. Tese de Doutorado, doutorado em Comunicação, UFF, Niteroi, 2012.

**Pornography: The Secret History of Civilization - From de Walls of Pompeii to the Internet: 2000 Years of Sex**. Direção: Chris Rodley, Dev Varma, Kate Williams. Channel 4 Television Corporation: Londres, 1999. 6 DVDs (360 min), color.

PRADO, Paulo. **Retrato do Brasil: ensaio sobre a tristeza brasileira**. 10<sup>a</sup> ed. São Paulo: Companhia das Letras, 2012.

PRIMO, Alex. **Interação mediada por computador: Comunicação, cibercultura, cognição**. Porto Alegre: Sulina, 2007.

\_\_\_\_\_. (org.). **Interações em Rede**. Porto Alegre: Sulina, 2013.

REBS, Rebeca. Reflexão Epistemológica da Pesquisa Netnográfica. **Comunicologia**, n.8, 2011.

RECUERO, Raquel. **A conversação em Rede: comunicação mediada pelo computador e redes sociais na Internet**. Porto Alegre: Sulina, 2012.

\_\_\_\_\_. **Redes sociais na internet**. Porto Alegre: Sulina, 2009.

RHEINGOLD, Howard. Teledildonics: Reach Out and Touch Someone. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004, p. 319-321.

RIBEIRO, José Carlos. BRAGA, Vitor José. Interações em ambientes online de compartilhamento de fotografias: considerações baseadas nas perspectivas interacionista e dramatúrgica. Porto Alegre: **Revista Famecos – Mídia, Cultura e Tecnologia**, v.19, n.1, p.65-82, jan-abr, 2012.

RIBEIRO, José Carlos. MIRANDA, Thais. SOARES, Ana Terse. (orgs.). **Práticas Interacionais em Rede**. Salvador: EDUFBA, 2014.

RIBEIRO, José Carlos. **Um Olhar sobre a sociabilidade no Ciberespaço: Aspectos sócio-comunicativos dos contatos interpessoais efetivados em uma plataforma interacional on-line**. Tese de Doutorado, doutorado em Comunicação e Cultura Contemporâneas, UFBA, Salvador, 2003.

RIBEIRO, José Carlos. MIRANDA, Thais. Práticas Sociais em Sites de Vídeos Pornográficos Amadores: o caso CAM4. IN: NUNES, Pedro. (org.). **Audiovisualidades, Desejos e Sexualidades - Olhares Transversais**. João Pessoa: Editora Universitária da UFPB, 2012a, p. 255-268.

RIBEIRO, José Carlos. MIRANDA, Thais. Sites de vídeos pornográficos amadores: encenação, midiaticização e exibicionismo do anonimato. Trabalho apresentado no **XXI Encontro Anual da Compós**, Juiz de Fora, 2012b.

ROBERDS, Stephen C. Technology, Obscenity, and the Law: A History of Recent Efforts to Regulate Pornography on the Internet. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004, p. 294-315.

ROOKE, Alison. FIGUEROA, Mônica G. M. Beyond “Key Parties” and “Wife Swapping”: The Visual Culture of Online Swinging. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 217-236.

SÁ, Simone. POLIVANOV, Beatriz. Materialidades da Comunicação e presentificação do self em sites de redes sociais. Trabalho apresentado no **XXI Encontro Anual da Compós**, Juiz de Fora, 2012.

SANTAELLA, Lúcia. Da cultura das mídias à cibercultura: o advento do pós-

humano. Porto Alegre: **Revista FAMECOS**, n.22, p.23-32, dez, 2003.

SCHAEFER, Eric. Gauging a Revolution: 16 mm Film and the Rise of the Pornographic Feature. IN: WILLIAMS, Linda (org.). **Porn Studies**. London: Duke University Press, 2004, p. 370-400.

SENFT, Theresa. **Camgirls: celebrity and community in the age of social networks**. New York: Peter Lang Publishing, 2008.

SHAH, Nishant. PlayBlog: Pornography, Performance and Cyberspace. IN: JACOBS, Katrien. JANSSEN, Marije. PASQUINELLI, Matteo. (orgs.). **C'lickme: A Netporn Studies Reader**. Amsterdam: Institute of Network Cultures, 2007, p.31-44.

SCHECHNER, Richard. **O que é performance**. O Percevejo, Rio de Janeiro, n.12, 2003.

\_\_\_\_\_. **Performance Studies: an introduction**. New York: Routledge, 2006.

SIBILIA, Paula. O artista como *performer*. Dilemas do eu espetacular nas artes contemporâneas. IN: LABRA, Daniela (curadoria). **Performance Presente Futuro, vol II**. Rio de Janeiro: Aeroplano, 2009, p.14-20.

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

SILVA, Weslei. JAYME, Juliana. Strep-Tease Virtual: Representações e Práticas ou “Isso” é sexo? Salvador: **Contemporânea**, v.13, n.02, p.311-328, maio-ago, 2015.

SILVA, Weslei. **O sexo incorporado na web: cenas e práticas de mulheres strippers**. Tese de doutorado, Ciências Sociais, PUC-Minas, 2014.

SILVERMAN, D. (org). **Qualitative Research: Theory, method and practice**. Thousand Oaks: Sage, 2004.

SLAYDEN, David. Debbie Does Dallas Again and Again: Pornography, Technology, and Market Innovation. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 54-68.

SMITH, Clarissa. Reel Intercourse: Doing Sex on Camera. IN: HINES, Claire. KERR, Darren (org.). **Hard to Swallow: Hard-Core Pornography on Screen**. New York: Wallflower Press, 2012.

SMITH, Greg. **Erving Goffman**. Londres: Routledge, 2006.

SOMAIYA, Ravy. Playboy to Drop Nudity as Internet Fills Demand. **The New York Times**, New York, 2015. Disponível em: <[http://www.nytimes.com/2015/10/13/business/media/nudes-are-old-news-at-playboy.html?\\_r=0](http://www.nytimes.com/2015/10/13/business/media/nudes-are-old-news-at-playboy.html?_r=0)>.

SOUGEZ, Marie-Loup. **História da Fotografia**. Lisboa: Dinalivros, 2001.

THORNBURGH, Dick. LIN, Herbert S. (org.). **Youth, Pornography, and the Internet**. Washington, D.C.: National Academy Press, 2002.

TUBARO, Paola. CASILLI, Antonio. SARABI, Yasaman. **Against the Hypothesis of the End of Privacy: An Agent-Based Modelling Approach to Social Media**. New York: Springer, 2014.

TURKLE, Sherry. **Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other**. Nova York: Basic Books, 2011.

VANNINI, Philip. Così Fan Tutti: Foucault, Goffman, and the Pornographic Synopticon. IN: WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004, p.75-89.

VELHO, Gilberto. Becker, Goffman e a Antropologia no Brasil. Florianópolis: **Ilha Revista de Antropologia** , v.4, n.1, p.5-16, jul., 2002. Disponível em: <https://periodicos.ufsc.br/index.php/ilha/article/view/15028>.

WASKUL, Dennis D (org.). **Net.SeXXX: readings on sex, pornography and the Internet**. New York: Peter Lang Publishing, 2004.

WASKUL, Dennis D. RADELOFF, Cheryl L. “How do I rate?”: Web Sites and Genderes Erotic Looking Glasses. IN: ATTWOOD, Feona (org.). **Porn.Com. Making Sense of Online Pornography**. New York: Peter Lang Publishing, 2010, p. 202-216.

WILLIAMS, Linda. Film Bodies: gender, genre and excess. California: **Film Quartely**, v.44, n.4, p.2-13, 1991.

\_\_\_\_\_. **Hardcore: Power, Pleasure and the Frenzy of the Visible**. Berkley: University of California Press, 1989.

\_\_\_\_\_. (org.). **Porn Studies**. London: Duke University Press, 2004.

\_\_\_\_\_. Pornography, porno, porn: thoughts on a weedy field. London: **Porn Studies**, v.1, n.1-2, p.24-40, 2014.

\_\_\_\_\_. **Screening Sex**. Durham: Duke University Press, 2008.

ZIMMERMANN, Patricia. **Reel families: A Social History of Amateur Film**. Bloomington: Indiana University, 1995.

ZUMTHOR, Paul. **Performance, recepção e leitura**. São Paulo: EDUC, 2000.