

PORNOGRAFIA ONLINE AMADORA E SEUS DESAFIOS METODOLÓGICOS

Thais Bittencourt de Miranda

Abstract: Informational technologies have been offering different premises that continuously help shape patterns of behavior and disrupt traditional notions upheld by the social sciences. If we observe how many people experience digital ambiances today, it is reasonable to affirm that we continually witness both the transformation of pre-established conducts and, moreover, a shift in the signs that help frame interactions in any given ambient. This paper aims at discussing issues that surround the phenomenon of online interactions taken place at amateur porn sites. It discusses, as well, the characteristics associated with the spread of real time sex images, made by “ordinary people”, especially those related to social practices involving privacy issues. The site *CAM4*, given to its popularity and also to its recent growth in the online porn segment is the research object chosen for this analysis. Finally, deciding on the appropriate qualitative methods is the main concern of this paper.

Keywords: *CAM4*, Digital Environment, Online Pornography, Online Interactions, Qualitative Methodology.

Resumo: Desde a sua popularização, as tecnologias da informação oferecem diferentes indícios de que formam padrões de comportamento e problematizam noções tradicionais defendidas pelas Ciências Sociais. Ao observarmos a quantidade de pessoas que experienciam os diferentes ambientes digitais hoje, torna-se razoável afirmar que testemunhamos tanto a transformação de algumas condutas pré-estabelecidas quanto a mudança nos sinais que ajudam a criar os enquadramentos das interações. Este artigo visa discutir questões que cercam o fenómeno das interações efetivadas em sites de vídeos pornográficos amadores. Neste sentido, discute as características associadas à circulação – em “tempo real” – de imagens de sexo explícitas feitas e disponibilizadas por “pessoas comuns”, especialmente aquelas relacionadas às práticas sociais e à privacidade. O site *CAM4*, dada a sua popularidade e recente crescimento no segmento em questão, é o objeto escolhido para análise. Por fim, decidir pelo método qualitativo apropriado para a pesquisa é a principal preocupação do artigo em questão.

Palavras-chave: *CAM4*, Ambientes Digitais, Pornografia *Online*, Interações Digitais, Metodologia Qualitativa.

Resumen: Desde su popularización, las tecnologías de la información ofrecen diferentes evidencias de que generan patrones de comportamiento y problematizan conceptos tradicionales defendidos por las Ciencias Sociales. Observando la cantidad de personas que experimentan los diferentes ambientes digitales, podemos afirmar que somos testigos tanto de la transformación de comportamientos preestablecidos cuanto del cambio en las señales que ayudan a crear los “marcos” de las interacciones. Este artículo discute temas relacionados con el fenómeno de las interacciones que tienen lugar en páginas web de vídeos porno amadores y las características asociadas a la transmisión - en “tiempo real” - de imágenes de sexo explícitas hechas y facilitadas por “personas comunes”, especialmente aquellas relacionadas a las prácticas sociales y a la privacidad. La página web *CAM4*, dada su popularidad y crecimiento, es el objeto elegido para el análisis. Finalmente, elegir el método cualitativo apropiado para la investigación es la preocupación de este artículo.

Palabras llave: *CAM4*, Ambientes Digitales, Porno *Online*, Interacciones Digitales, Método Cualitativo.

Thais Bittencourt de Miranda, Doutoranda em Comunicação e Cultura Contemporâneas, Universidade Federal da Bahia, 40.170-290, Salvador, Bahia, Brasil. E-mail: thaisbmiranda@gmail.com



A pornografia *online* importa? A quem? A que se deve a escolha por uma temática considerada maldita¹, polêmica, alvo de comentários céticos, com militância contrária e olhares desconfiados – ainda que em fóruns acadêmicos? E se o tipo de pornografia escolhida para pesquisa tratar-se daquela considerada amadora, dado o seu caráter de ausência de interesses profissionais e econômicos explícitos? Por que a opção por um objeto – o site *CAM4*² – em que a pornografia é protagonizada por pessoas comuns³, mais bem definidas como *performers*?

Como estabelecer procedimentos metodológicos diante de respectivos tema e objeto? De que forma a pornografia digital pode ser estudada a partir de lentes teórico-conceituais relacionadas às Ciências Sociais? Diante de algumas das possíveis indagações que tangenciam os processos de pesquisa, esclarecemos, de antemão, que o objetivo deste texto é o de apresentar a pesquisa de doutorado iniciada há dois anos e suas questões de pesquisa norteadoras - sem o compromisso momentâneo de aprofundar reflexões, mas apenas de compartilhá-las. Este artigo não traz soluções prontas, nem métodos de pesquisa definidos e passíveis de replicação. Pelo contrário, busca-se problematizar questões da ordem da pesquisa qualitativa em ambientes digitais, na expectativa de, uma vez sistematizando inseguranças comuns, encontrar respostas pertinentes a esse e a outros trabalhos.

A proposta é de introduzir a discussão acerca da pornografia digital a partir do desafio do objeto escolhido – ou apresentar os principais elementos de análise do site *CAM4*, tendo em vista seu conjunto de características peculiares. Além disso, colocar em debate o desafio metodológico propriamente dito – ou como buscar um procedimento, ou uma composição destes, adequados não apenas à pesquisa na internet - já de complexidade conhecida (Fragoso, Recuero & Amaral, 2012) -, mas passíveis de realização, em um site cujos *performers* são pessoas que exibem suas práticas sexuais em tempo real⁴, *online*, evitando, paradoxalmente, revelar suas referências identitárias básicas – tais quais nome, endereço, profissão etc.

INTRODUÇÃO (SOBRE A PESQUISA)

O atual contexto em que se insere a Internet revela-se fortemente marcado pela existência e constante aperfeiçoamento de dispositivos cujos objetivos gravitam em torno do envolvimento dos usuários em cenários de interação – a exemplo dos sites de vídeos pornográficos amadores. Com a popularização dessas ambiências digitais, indícios de mudanças sócio-comportamentais apresentam-se em diferentes aspectos, incluindo-se aí, alterações nas práticas sexuais dos indivíduos.

¹Os estudos sobre pornografia costumam ser confundidos como incentivadores de práticas ilícitas, tal qual a pedofilia. Daí a utilização do termo “maldito”. Registramos que todo material considerado pornográfico, neste estudo, se restringe às práticas e demonstrações sexuais aceitáveis – sob a ótica legal -, excluindo-se, assim, qualquer possibilidade de pedofilia ou atos de violência contra o outro.

² Disponível em <<http://www.cam4.com>>. Acesso em 04/08/2014.

³ 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*.

⁴ 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.

Uma novidade parece vir à cena. Observa-se, a partir dos sites de vídeos pornográficos amadores, a exemplo do *CAM4*, uma suposta opção deliberada de “pessoas comuns” por protagonizar cenas de sexo e disponibilizá-las *online*, em “tempo real”, submetendo-as a uma apreciação daqueles que as assistem. Esta realidade parece demonstrar uma busca pela publicização do próprio desejo. Diante disso, já não seria suficiente desejar o outro – e ser desejado - anonimamente, mas sim de fazê-los em público, em uma espécie de “show do eu” (Sibilia, 2008, p. 27) levado às últimas conseqüências. Nessa perspectiva, o espetáculo passa a contemplar não apenas os pequenos detalhes do dia-a-dia, mas também o que há de muito íntimo desse cotidiano: a vida sexual dos indivíduos-personagens.

Pesquisadores da área já consolidada como *porn studies* e mais especificamente dos estudos sobre o gênero *netporn*⁵ - tais quais Susanna Paasonen, Kaarina Nikunen, Laura Saarenmaa e Marianne Liljestrom - indicam fortes mudanças nas produções da pornografia, a partir do advento e difusão da Internet. Aumento da visibilidade, facilidade de acesso, consumo e diversidade dos tipos e nichos de pornografia, são alguns destaques evidenciados pelos pesquisadores da área. Segundo Paasonen (2012, p. 1), “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”⁶.

Chama-nos atenção, 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 (2012) 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, particularmente sobre as dinâmicas de interação dessa estética amadora de pornografia digital que o nosso interesse se debruça. Com o intuito de observar com mais profundidade as questões acima levantadas, escolhemos o site *CAM4* como *corpus* inicial desta pesquisa.

A princípio, o estudo exploratório no site escolhido indica que o contato com a pornografia amadora digital afeta seus usuários de maneiras peculiares e tal dinâmica de interação constitui o nosso foco. Importante ressaltar que o estudo prescinde de uma compreensão acerca da mediação e representação no site *CAM4*, mas igualmente dos seus protocolos e *affordances*, das ressonâncias (Paasonen, 2012) da pornografia nos seus agentes (protagonistas e usuários) e das reações viscerais ali despertadas. Em outras palavras, conforme defende Paasonen (2012), a nossa análise não pretende priorizar o olhar sobre os espectadores dos vídeos, nem sobre seus protagonistas/atores, nem sobre as imagens veiculadas e o meio utilizado. Pelo contrário, é o conjunto desses elementos que constitui a

⁵ Os estudos sobre pornografia na Internet, também conhecidos como *netporn*, têm início em 2000, embora tenham se consolidado a partir de 2005.

⁶ Tradução minha: “*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*”.

dinâmica interacional própria do site *CAM4* – uma lógica de relação carnal e de afetação intensa.

Todas as questões descritas acima reforçam a ideia de que existe algo diferente em curso e a tentativa de se compreender esse comportamento suscita diferentes possíveis inquietações. Assim, as hipóteses que movem esse estudo são:

Hipótese Central: Os sites de vídeos pornográficos amadores são indicativos de que existe algo diferente em curso, no que diz respeito às práticas sexuais nesses ambientes (sites). Surgem, portanto, elementos que se destacam como inéditos e diretamente associados à cultura digital - mais especificamente às dinâmicas de interação e ao contexto próprio de produção, desenvolvimento e consumo dos sites de vídeos pornográficos amadores (*CAM4*).

Sub-Hipótese 1: A realidade observada no *CAM4* demonstra indivíduos em busca da publicização de suas práticas sexuais, ou seja, há uma necessidade de inserção, no comportamento sexual, do exibicionismo de si e do outro, aliada a estratégias que envolvem a competição como fator preponderante.

Sub-Hipótese 2: Os sites pornográficos amadores ocupam relevante papel no cenário social de reconfiguração de conceitos previamente estabelecidos e aparentemente consolidados, a saber: anonimato, privacidade e intimidade.

Sub-Hipótese 3: A forma como o *CAM4* é estruturado (tecnicamente), seu funcionamento (*chats*, premiações, vídeos disponibilizados em tempo real, uso da webcam, forma de acesso gratuita, opção full screen, projeto gráfico) são aspectos determinantes para a dinâmica interacional peculiar ali estabelecida.

SOBRE O OBJETO ESCOLHIDO: O SITE *CAM4*

O *CAM4* é um site de vídeos pornográficos amadores, hoje considerado um dos mais acessados desta categoria, com uma média de 150 milhões de visitantes por mês e com grande visibilidade, contendo vídeos de diversas partes do mundo. O crescimento de sua popularidade, no ano de 2010, especialmente em países como Estados Unidos, Alemanha, Itália, Brasil e Espanha⁷, tidos como aqueles que mais acessam o site, são dados que despertam atenção.

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, imprime o caráter amador dos vídeos ali disponibilizados. Trata-se de um site pornográfico em que as pessoas interagem através de suas *webcams*, conectadas simultaneamente, em geral, de suas casas. *CAM4* vem de “*camera for*”, valendo-se assim, do trocadilho entre o numeral 4 (*four*, em inglês) e a preposição “*for*”, que, traduzida, pode ser entendida como “para”. Seria então uma “câmera para”. Uma câmera para alguma coisa. Para múltiplas finalidades: cenas de sexo *hard core*⁸, de homens e mulheres masturbando-se, sozinhos ou acompanhados, ou apenas de pessoas que querem exhibir seus corpos, tirando

⁷ Dados encontrados no blog do Cam4. Disponível em <<http://www.blog.cam4.com>>. Acesso em 03/03/2014.

⁸ *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.

suas roupas e se acariciando na frente do seu PC (*personal computer*) – computador este, já quase nada pessoal. O “4” transmite também a ideia de muitas câmeras juntas, que, por sua vez, exprime uma característica importante do site: possibilidades variadas, sexo entre mais de duas pessoas, se esse for o desejo.

Uma primeira explicação para a popularidade do CAM4 é que o site mostra-se bastante simples no que concerne seu uso – fator que também foi levado em consideração para a escolha do objeto -, já que o interessado possui acesso gratuito à maioria dos conteúdos ali encontrados. Existem sessões pagas, mas estas dizem respeito aos “shows” realizados pelas *performers* profissionais e se apresentam como um serviço complementar. Sob a ótica das variáveis técnicas, os recursos necessários para a utilização do CAM4 são simples e consistem no *Adobe Flash Plugin* e num *browser* que permita acesso a *javascript* e *cookies*, além de programas que possibilitem ouvir sons, uma câmara instalada – a *webcam* - e microfone. O texto que anuncia os vídeos ali encontrados também desperta nossa atenção: “Entre no meu espetáculo público, ao vivo” (CAM4, 2011), instigando uma série de questões acerca de representação e *performance*, a serem discutidas posteriormente. A presença do CAM4 nas mídias sociais é uma variável instigante, em se tratando de um site pornográfico amador, demonstrando, assim, seu objetivo de envolvimento dos usuários no processo de interação *online*. O CAM4 possui um blog⁹ próprio, um grupo de discussão no Yahoo Groups¹⁰, perfis no Facebook¹¹ e no MySpace¹².

Dentre suas particularidades, o CAM4 inclui um vasto conjunto de características que fornece elementos suficientes para uma série de problematizações acerca das práticas sociais pornográficas em ambientes digitais. Apresentam-se, aqui, algumas dessas características, a saber: (1) Os vídeos amadores são protagonizados, desenvolvidos e veiculados por “pessoas comuns”, sem necessidade de técnicas específicas de produção audiovisual, sem aparentes roteiros pré-definidos, como nas já conhecidas produções de fotos e filmes pornográficos, por exemplo. (2) As cenas de sexo são disponibilizadas em “tempo real”, *online*, mas também permanecem no arquivo do site, como registro, caso algum usuário interessado deseje revê-las. (3) O CAM4 disponibiliza um serviço de *chat* entre os usuários espectadores e os usuários protagonistas do ato sexual, no exato momento da exibição do vídeo, permitindo que os primeiros comentem, orientem, avaliem e participem da performance sexual destes últimos. (4) O site é subdividido em categorias distintas, agregadoras de práticas sexuais específicas, possibilitando uma observação de diferentes dinâmicas de interação. Dessa forma, é possível encontrar práticas sexuais entre casais heterossexuais, homossexuais, transexuais; práticas sexuais grupais; práticas envolvendo indivíduos com perfis com algumas particularidades, como jovens, idosos, anões, obesos, dentre outras características; e ainda aquelas classificadas como *hard core* e *soft core*¹³. (5) Os serviços encontrados no CAM4 são gratuitos, incluindo vídeos de diferentes países e pessoas de diferentes etnias. Entretanto, existe uma categoria paga, denominada “Membro Gold”, que disponibiliza shows particulares com atrizes pornôs, múltiplas câmeras conectadas simultaneamente, opção *full screen* de exibição dos vídeos e um sistema em que os indivíduos “comuns” podem trabalhar como modelos para o

⁹ Disponível em <<http://www.blog.cam4.com>>. Acesso em 02/08/2014.

¹⁰ Disponível em: <<http://groups.yahoo.com/adultconf?dest=group/Cam4-Group>>. Acesso em 02/08/2014.

¹¹ Disponível em <<http://www.facebook.com/pages/CAM4/213864072003089>> Acesso em 02/08/2014.

¹² Disponível em <<http://www.myspace.com/cam4free>> Acesso em 02/08/2014.

¹³ *Soft Core* refere-se às imagens pornográficas consideradas como mais “comuns”, tais como atos sexuais que explicitem penetração entre homens e mulheres ou entre homens ou apenas cenas de nudismo.

site, via *webcam* e “em tempo real”. (6) O *CAM4* inclui não apenas o exibicionismo das práticas sexuais, mas também a competição entre elas, chamada de “Câmara do Dia” e “Câmara do Mês”. Trata-se de um sistema de premiação diária / 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* (projeto gráfico) 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 até U\$ 1.000,00 (*CAM4*, 2013).

CONTEXTUALIZAÇÃO TEÓRICA (PORNOGRAFIA DIGITAL, ENCENAÇÃO DO SEXO, PERFORMANCE)

Em sites pornográficos, a experiência é pautada, por assim dizer, pelo meio através do qual a informação flui – ou, colocada de outra maneira, os meios – de comunicação - influenciam as formas através das quais as mensagens são estruturadas (McLuhan, 1974). Vale notar que o índice de interação “usuários entre si” não possui relevância para nossa análise, se desassociado do segundo – “usuários/espectadores”. Nuances desta *performance* dizem respeito à audiência, necessariamente. Logo, uma interação entre os parceiros sexuais, sem a conseqüente transmissão das informações presentes naquele ambiente específico, não faz parte do foco deste estudo, no momento.

Por outro lado, é importante notar que os elementos referentes à interface não devem sobrepor-se ao conteúdo. Em capítulo dedicado apenas à discussão sobre a pornografia digital, ou *online porn*, no livro *The Handbook of Internet Studies*, Suzana Paasonen (2011, p. 435) explica que a Internet, “não pode ser considerada apenas como uma plataforma, ou um *container* que simplesmente ocupou a função das revistas, DVDs ou de fitas VHS, no processo de distribuição e consumo da pornografia¹⁴”. Nesse caso, a experiência deve ser entendida – e analisada - como um todo complexo, incluindo-se assim, todas as variáveis sociotécnicas, sem, com isso, privilegiar alguns atores, em detrimento de outros. Paasonen (2011, p. 435) defende: “Melhor, ‘o desejo sexual tem sido mediado através dos prazeres da tecnologia em si e das fantasias particulares que ela pode oferecer’ (Patterson, 2004, p. 119). No caso da pornografia *online*, isto envolve possibilidades de interação, anonimato, realidade e transparência – a interação de corpos, interfaces e redes sociais digitais, que fazem surgir formas próprias de expectativas e de experiências (Lillie, 2002, pp. 37–41; also Uebel, 2000).”¹⁵

Ao discutir e analisar as regras de conduta presentes na interação face a face, Erving Goffman (2011) propunha, de início, uma teoria a partir de uma tríade conversacional (Goffman, 2011). Neste trabalho, também ancorados pelas teorias do referido autor, propomos uma reflexão acerca do *CAM4* como uma tríade interativa, 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 precisa levar em conta que, apesar do caráter (pseudo) realista que

¹⁴ Tradução minha: “It is not sufficient to consider the Internet a platform or “container” for pornography that has merely taken up the functions of magazines, DVDs, or VHS tapes in the distribution and consumption of porn”.

¹⁵ Tradução minha: “Rather, “sexual desires are being mediated through the pleasures of the technology itself, and the particular fantasies it has to offer” (Patterson, 2004, p. 119). In the case of online porn, these involve possibilities of interaction, anonymity, realness, and transparency – the interaction of bodies, interfaces, and network technologies that give rise to particular kinds of expectations and experiences (Lillie, 2002, pp. 37–41; also Uebel, 2000)”.

estrutura a vida em sociedade, esta se revela permeada de simulações e representações, tal qual um palco (Goffman, 2009). É nesse sentido que se destaca a importância de três elementos fundamentais, já mencionados: (1) o ator/personagem (aquele que protagoniza as cenas de pornografia), (2) o palco em si (aqui metaforicamente compreendido como o ambiente digital) e (3) a plateia (o usuário dos sites em questão), além de todas as inter-relações entre eles.

Pesquisar sobre pornografia, assunto que, durante anos, permaneceu na transitoriedade entre esferas públicas e privadas requer não apenas uma atenção especial, mas também uma problematização em torno dos conceitos de “público” e “privado”. Não é possível pressupor, portanto, que o recente deslocamento das práticas sexuais do indivíduo para o cenário público, ilustrado pela encenação pornográfica amadora, ocorreu de maneira direta, apenas impulsionada pelas possibilidades do avanço tecnológico. Pelo contrário, a questão aqui proposta é a de que a transformação da intimidade (Giddens, 1998) na sociedade possui um caráter processual, com forte apelo social, político, histórico, econômico – e não apenas tecnológico. A definição da situação e o cenário da interação (Goffman, 2009), nesse caso, são componentes indispensáveis para a discussão.

Cabe, assim, explicar que a sexualidade, ou o “dispositivo da sexualidade” (Foucault, 1994, p. 109), pode ser entendida como um mecanismo criado e difundido pela sociedade ocidental do século XVIII, constituindo-se, pois, em uma narrativa, com o objetivo de supervisionar os corpos e o prazer sexual, através de técnicas móveis, mas permanentes, de controle da população (Foucault, 1994). A pornografia, por sua vez, como conceito, emerge com um caráter de obscenidade: imagens, literatura ou arte que expressam aquilo que é considerado, no contexto da sexualidade, da ordem da devassidão. Dessa forma, a própria definição de pornografia também assume um caráter político (Hunter, 1999), tendo em vista que, desde a pré-história, as relações sexuais são registradas em imagens, sem com isso, causar qualquer tipo de constrangimento social (Taylor, 1997). Pelo contrário, culturas tão antigas como as egípcias e indianas, por exemplo, deixaram registros pornográficos importantes. Vale salientar que o hábito de compartilhar a vida sexual em espaços públicos também não é novidade e nos remete ao comportamento das civilizações gregas e romanas, conhecidas pelas suas orgias sexuais (Ariès, Duby, 1993).

Tendo em vista a Teoria Dramatúrgica, proposta por Erving Goffman (2009), as imagens de sexo explícitas disponibilizadas no *CAM4*, em “tempo real”, por “pessoas comuns”, podem ser entendidas como uma representação do sexo, uma encenação sexual. O termo *performance*, quando associado ao ato sexual, costuma referir-se à potência dos participantes. Nesse estudo, referimo-nos, por enquanto, à *performance* no seu sentido dramatúrgico: indivíduos representando um ato sexual, embora em palcos privados, mas nem tão privados assim - já que se tornam públicos à medida que a *webcam* conecta-os com uma platéia de usuários-*voyeurs*. Entretanto, da mesma forma, sabemos que o presente conceito é passível de uma série de outros olhares, também importantes para a pesquisa. Brasil (2011, p. 11-12) explica: “A *performance* assume hoje, muitas vezes (especialmente em sua conformação midiática, mas também em algumas experiências artísticas e cinematográficas), a forma de jogo – menos em seu sentido lúdico ou narrativo do que em seu sentido competitivo. Ao *homo ludens* das brincadeiras, das festas e da arte articula-se o *homo calculans* da teoria dos jogos,

das simulações e dos *reality shows*: torna-se controle aquilo que, na concepção antropológica do jogo, era exploração e imprevisibilidade”.

O “cenário” ou o “tabuleiro” escolhidos: *CAM4*, site de vídeo pornográfico classificado como “amador”, não pela sua produção estética ou pela técnica da produção audiovisual ali aplicada, mas principalmente por consistir numa prática vivenciada por pessoas “comuns”, que ligam suas *webcams* no momento do ato sexual e disponibilizam aquelas imagens, no exato momento do intercurso sexual, em ambiente especializado. Do outro lado, encontram-se milhares de usuários conectados, assistindo, numa versão de *voyeurismo* digital, às cenas de pornografia e interagindo com elas, através de possíveis *chats* ou *comments*.

A conquista pelo troféu “câmera do dia” e “câmera do mês” no *CAM4* indicam que esses ambientes são também buscados pelo seu caráter lúdico, performático (Brasil, 2011) como uma espécie de entretenimento baseado na competição. Não afirmariamos, dada a complexidade que a discussão envolve, 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 nos sites de pornografia *online*. Há um objetivo posto. Há regras, ainda que informais, mas partilhadas pelo grupo. Há recompensas. Há diversão envolvida durante o processo e as pessoas não são obrigadas a adotar tais práticas para participar dos referidos sites, mas efetivamente o fazem. A pornografia digital no *CAM4* possui, portanto, uma característica da busca pelo prazer - para além do prazer sexual, mas pelo prazer da competição e recompensas. Embora a ferramenta demonstre estruturas internas que evoquem o domínio dos jogos, isso não necessariamente significa que elas consistem – ou que dão corpo – a uma estrutura que possa ser chamada de *jogo*¹⁶. Parece-nos mais apropriado, portanto, afirmar que tanto o *CAM4* possui elementos lúdicos – *paidia*, para Huizinga (1938) – que são responsáveis por boa parte de sua dinâmica comportamental.

DESAFIOS METODOLÓGICOS

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 *online*, este se faz ainda maior, dado o caráter particular da temática e da pouca discussão científica acerca dos seus aspectos metodológicos (Carnes, Delmonico & Griffin, 2001).

Dessa forma, cabe sublinhar, de início, que a presente pesquisa não adotará apenas uma estratégia metodológica, mas propõe uma composição de procedimentos, a saber: etnografia virtual e materialidade da comunicação. Estudar as interações em sites de vídeos pornográficos amadores, leva-nos, em um primeiro momento, a adotar a estratégia conhecida como etnografia virtual (Hine, 2005). Tal delimitação justifica-se como a abordagem mais

¹⁶ 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.

adequada à análise de chats, listas de discussão e do espaço interacional da web, considerando as experiências de sociabilidade em ambientes mediados (Bishop et al, 1995). Daí incluímos os sites de vídeos pornográficos amadores nesta categoria de análise.

Além disso, as características que envolvem tal aporte metodológico assemelham-se à verificação dos fenômenos próprios da Teoria Dramatúrgica de Erving Goffman (2009) – teoria em que se ancora este estudo - que consiste no estudo de caso em profundidade, sempre de pequenos grupos; o olhar é o da observação das representações dos usuários, qualitativamente. Nesse sentido, a análise netnográfica “pode variar ao longo de um espectro que vai desde intensamente participativa até completamente não-obstrutiva e observacional” (Kozinets, 2010, p. 15). Pretende-se, nesta pesquisa com os usuários do *CAM4*, valer-se, prioritariamente, do grau observacional, deixando-nos, em um “entre - lugar” de participação.

O acesso aos usuários, a disposição destes em consentir com a pesquisa, bem como a viabilidade do processo são questões que precisam de problematização, em se tratando de um site de vídeos pornográficos desenvolvidos por “pessoas comuns”. A primeira técnica recomendada, a cópia de dados coletados diretamente dos membros da comunidade *online* de interesse (Kozinets, 2010) será realizada a partir dos vídeos disponibilizados no *CAM4*, que ficam armazenados ali, para posteriores exibições. Alguns filtros serão usados, com o objetivo de evitarmos um excesso de material, como, por exemplo, a seleção dos vídeos mais acessados a cada semana, durante o período da coleta - informação disponível no próprio *CAM4*. A segunda fase da coleta, informações coletadas pelo pesquisador (Kozinets, 2010), trata-se de uma observação das práticas sociais dos usuários do site em questão, suas interações, simbologias, rituais, regras de conduta e diferentes tipos de participação. Para tanto, a criação de uma conta de acesso ao *CAM4* é o suficiente, bem como o estabelecimento de uma rotina de participação nos chats.

A questão a ser efetivamente problematizada, sob a ótica da etnografia virtual, se trata da terceira etapa da coleta de dados: as entrevistas com os usuários-*performers* e com os usuários-espectadores dos vídeos pornográficos. Em nossos primeiros contatos com o *CAM4*, imaginamos que, por conta do “anonimato” dos elementos identitários (nome, profissão etc), os usuários pudessem negar-se a ceder tais entrevistas. Entretanto, tendo em vista que aquelas pessoas não se intimidam diante das *webcams*, esse foi definido como o nosso instrumento de coleta. A proposta aqui é a de interagir com os usuários e convidá-los a participar da pesquisa, em entrevista concedida através das suas próprias *webcams*. Sabe-se que à medida que o pesquisador aproxima-se do objeto de análise – o que só acontece com o tempo de uso – tais soluções tornam-se ainda mais elucidativas.

Com o objetivo de analisar o fenômeno por inteiro, julgamos necessária a adoção de outra estratégia metodológica, simultânea à etnografia virtual: a materialidade da comunicação (Gumbrecht, 1993). O intento é o de compreender a dinâmica interacional do site *CAM4* a partir, também, da sintaxe do seu uso e dos aspectos técnicos que o envolvem, analisando o material estudado – o site em si. Isso se deve ao fato deste trabalho não se preocupar apenas com as práticas sociais, mas com as práticas sexuais ocorridas em ambientes digitais e nesse sentido, a interface tecnológica adquire uma relevância essencial. Daí a aproximação com o método, que preza pela ideia de que a materialidade do meio influencia o teor da mensagem transmitida.

A sua essência é que “o instrumental tecnológico (*technological hardware*) – em produção, gravação e armazenamento e reprodução – ‘exerce influência’ ou de fato ‘determina’ o que se apresenta como mundos semânticos, simbólicos, espirituais” (Pfeiffer, 1994:11). Como estratégia metodológica recente, a materialidade da comunicação, foi estruturada no final dos anos oitenta, por um grupo de teóricos (Hans Ulrich Gumbrecht, Jeffrey Schnapp, Niklas Luhman, Friedrich Kittler, David Wellbery) da Universidade de Stanford. O que importa destacar aqui é que tal metodologia não se preocupa tanto com o tipo de objeto que será estudado através dela, dado o seu caráter transdisciplinar, mas sim com a sua consolidação como uma perspectiva alternativa, que questiona a totalidade do pensamento hermenêutico. Vale a ressalva de que, uma vez surgindo no departamento de literatura, a metodologia “gumbrechtiana” precisou passar por algumas pequenas adaptações para ser aplicada no campo da Comunicação - feitas inclusive, por pesquisadores da área, como o Erik Felinto (2011), que ressalta, dentre outras questões, a adequação do método com os estudos sobre as tecnologias digitais.

Parece-nos, portanto, que a composição da metodologia em questão com a etnografia virtual, nos fornecerá um panorama completo – ou próximo disso -, já que serão analisadas as relações, a *performance* dos usuários do *CAM4*, bem como os elementos técnicos – disposição dos elementos gráficos no site, a hierarquização dos vídeos ali apresentados - que compõem esse sistema interacional. Frágoso, Recuero e Amaral (2012) endossam tal proposta, ao afirmarem que “a composição multimétodos reforça e desvela o caráter epistêmico da etnografia e está presente em estudos que priorizam objetos distintos da comunicação digital e operam em níveis macro, micro e mezzo”. Mais uma vez, nos parece adequado estudarmos os sites de vídeos pornográficos a partir de procedimentos típicos da etnografia virtual, em associação com os estudos do meio em si.

Detalhando um pouco mais a ideia inicial sobre os procedimentos, pretende-se utilizar os grupos focais *online* para análise do comportamento dos usuários-*performers*, bem como a observação dos elementos cênicos dos vídeos. Já para estudar o comportamento dos usuários-espectadores, pretende-se observar os *chats* disponibilizados nos sites, através da análise do discurso dos mesmos. Critérios de análise ainda precisam ser estabelecidos, tendo em vista a materialidade da comunicação, bem como serão estabelecidos procedimentos e para compreender a produção da encenação, a interação em si e o sistema de produção, desenvolvimento e consumo de (distribuição) dos vídeos.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Com a popularização da Internet, comportamentos sociais, efetivados através da comunicação mediada por computadores foram, gradativamente, sendo consolidados e, portanto, esperados nas relações estabelecidas em determinados ambientes digitais. Para cada ambiente, existem, assim, maneiras ditas adequadas de transitar, de se referir ao outro, e também de preservar uma vasta possibilidade de acordos estabelecidos e que refletem, em grande medida, aqueles previamente existentes nas relações face a face.

Entretanto, o *CAM4* é um exemplo de ambiente que parece problematizar os códigos de conduta amplamente conhecidos, incorporando diferentes elementos às práticas existentes. O que percebemos, assim, é que os comportamentos dos usuários nos sites de vídeos

pornográficos amadores são marcados pela condução diferenciada do conceito de privacidade – basilar na pesquisa em questão. Além disso, a regra básica do *CAM4* é a exibição do comportamento sexual - um anonimato às avessas, _exposto. Sua lógica segue o caminho de mostrar, divulgar, publicizar os atos sexuais, contrariando, em princípio, as regras do comportamento social face a face - que indicam que as práticas sexuais devem permanecer na esfera do privado. O comportamento desviante adotado como regra, como ideologia própria é, sem dúvidas, um traço do *CAM4*. Miatizar o sexo, transformá-lo em espetáculo, viver a encenação, a representação, atuar e assistir, observar, competir por uma “devassidão” acessada em larga escala – eis o exibicionismo miatizado que o *CAM4* proporciona, sob a lente do comportamento desviante.

O outro ponto a ser destacado é o fato de que são "pessoas comuns" que protagonizam, gratuita e espontaneamente, tais vídeos pornográficos. De onde viria, então, esse desejo paradoxal pela ampla divulgação das práticas sexuais, ao mesmo tempo acompanhado pela necessidade de manter sigilo quanto aos elementos identitários dos usuários-*performers* – o exibicionismo do anonimato, portanto? É preciso não perder de vista que vivemos a era da cultura confessional-digital, nesta também chamada sociedade do espetáculo (Debord, 1995). Nesse momento em que tudo parece convergir para o fim dos segredos, em que as câmeras de segurança espalham-se pelos condomínios, elevadores, transportes públicos, *shopping centers*, e até mesmo quando os aparelhos de telefones celulares conseguem fazer com que os indivíduos sejam localizados geograficamente, as "pessoas comuns" agem como se fossem eternos atores, nesse grande palco do cotidiano de suas vidas. Não há, pois, o que esconder. Não há nem o desejo de esconder. O *CAM4* parece revelar, na verdade, o desejo das pessoas de serem vistas, em seu mais alto grau.

Nesse cenário, passar despercebido deixa de ser a vontade dominante e o anonimato, efetivamente, adquire um novo significado. Diante desse contexto marcado pelo audiovisual e tecnologias digitais, ser anônimo é quase um não existir. Mas, se a cultura confessional-digital impõe novos desejos e comportamentos, ainda assim, seria o *CAM4* uma ambiência marcada pelo comportamento desviante? Ou estaríamos caminhando rumo à construção de novos códigos de conduta? E por fim, diante dessa complexidade social que se estabelece como definir os métodos e procedimentos de pesquisa mais adequados ao contexto? Como lidar com a pornografia *online* amadora?

REFERÊNCIAS

- Ariès, P., Duby, G. (1993). *História da vida privada : do império romano ao ano mil*. São Paulo : Companhia das Letras.
- Bishop, A.P., Star, S.L., Neumann, L., Ignacio, E., Sandusky, R.J. & SCHATZ, B. (1995). Building a university digital library: Understanding implications for academic institutions and their constituencies. In: *Higher Education and the NII: From vision to reality*. Proceedings of the Monterrey Conference. Washington, DC: Coalition for Networked Information.
- Brasil, A. (2011). A Performance: Entre o vivido e o imaginado. In: *XX Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-graduação em Comunicação - COMPOS, 2011, Porto Alegre (RS)*. *XX Encontro Anual da Associação dos Programas de Pós-graduação em Comunicação - COMPOS*.
- Carnes, P., Delmonico, D. & Griffin, E. (2001) *In the shadows of the net : breaking free of compulsive online sexual behavior*. Minnesota: Hazelden Foundation.

- Debord, G. (1995) *La Sociedad del espectáculo*. Buenos Aires: La Marca.
- Felinto, E. (2011). 'Materialidades da Comunicação': Por um Novo Lugar na Teoria da Comunicação. *Ciberlegenda*, Niterói, 0, jan. 2011. Disponível em: <<http://www.uff.br/ciberlegenda/ojs/index.php/revista/article/view/308/190>>. Acesso em: 19 Ago. 2014.
- Fragoso, S., Recuero, R. & Amaral, A. (2012). *Métodos de Pesquisa para Internet*. Porto Alegre: Sulina.
- Foucault, M. (1994). *História da Sexualidade I. A Vontade de Saber*. Lisboa: Relógio D'água Editores.
- Giddens, A. (1998) *La transformación de la intimidad. Sexualidad, amor y erotismo em las sociedades modernas*. Madrid: Ediciones Cátedra.
- Goffman, E. (2009). *A representação do eu na vida cotidiana*. Petrópolis: Vozes.
- Goffman, E. (2011). *Ritual de Interação. Ensaio sobre o comportamento face a face*. Petrópolis: Vozes.
- Gumbrecht, H. U. (1993). *O Campo não-hermenêutico ou a Materialidade da Comunicação*. Rio de Janeiro: UERJ, Cadernos do Mestrado, n. 5.
- Hine, C. (2005) *Virtual Methods and the Sociology of Cyber-Social-Scientific Knowledge*. In: HINE, C. (ed.). *Virtual Methods. Issues in Social Research on the Internet*. Oxford: Berg.
- Huizinga, J. (1938). *Homo Ludens. O jogo como elemento da cultura*. São Paulo: Perspectiva.
- Hunt, L. (ed.) (1999). *A invenção da pornografia: Obscenidade e as origens da modernidade de 1500-1800*. São Paulo: Ed. Hedra.
- Kozinets, R. V. (2010). *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*. Thousand Oaks: Sage Publications.
- McLuhan, M. (1974). *Os meios de comunicação como extensões do homem*. São Paulo: Cultrix.
- Paasonen, S. (2012). *Carnal Resonance. Affect and Online Pornography*. Massachusetts: MIT Press.
- Paasonen, S. (2011). *Online Pornography: Ubiquitous and Effaced*. In: Consalvo, M., Ess, C. (eds.) *The handbook of internet studies*. New York: Blackwell Publishing Ltd.
- Sibilia, P. (2008). *O show do eu: a intimidade como espetáculo*. Rio de Janeiro: Nova Fronteira.
- Taylor, T. (1997) *A Pré-História do Sexo. Quatro milhões de anos de cultura sexual*. Rio de Janeiro: Campus.