

Plataformas como dispositivo: a expressão de sujeitos produtores de conteúdo sexual audiovisual frente a *affordances* de infraestruturas digitais¹

Marcelo Andrey Monteiro de QUEIROZ²
Universidade Federal do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, RJ

RESUMO

Este trabalho intenta evidenciar como plataformas, com seus modos de funcionamento, constituem-se como dispositivos midiáticos que evidenciam lógicas e dinâmicas de poder por meio de suas características constituintes, notadamente as *affordances*. A partir de uma entrevista do pornógrafo Sa João sobre a série “Sem Capa”, discorreremos sobre como, num ecossistema de plataformas que se integram a práticas culturais dos sujeitos societários, a escolha de uma plataforma em detrimento de outra para hospedagem de uma produção audiovisual com nudez explícita incide em aspectos da plataformização da web, a qual se alinha a ideias de Foucault (2017) e Agamben (2009) sobre dispositivos.

PALAVRAS-CHAVE: plataforma; pornografia; *affordances*; dispositivo; Sem Capa.

Introdução

Em 2019, em entrevista ao programa *Casa Delicieux*, exibido no canal do YouTube Prudence Brasil, o pornógrafo Sa João discorreu sobre um dos seus mais recentes projetos até então, o Sem Capa. Formado em Cinema pela Universidade Federal Fluminense (UFF), o capixaba se envolveu, tempos antes, em um projeto autoral ligado à pornografia³ disponibilizado em um site antes de trabalhar em uma festa voltada ao público adulto e homossexual em um estabelecimento na cidade do Rio de Janeiro. Dada a incursão no meio pornográfico alinhada a uma perspectiva crítica em relação ao gênero midiático, emergiu o projeto, calcado numa dupla intencionalidade:

Você tem, às vezes, conteúdos educativos que são muito pudicos ou que são muito técnicos; que é, tipo assim, médico, falando de uma forma anatômica e que tenta dessexualizar todo discurso

¹ Trabalho apresentado no GP Tecnologias e Culturas Digitais, XIX Encontro dos Grupos de Pesquisas em Comunicação, evento componente do 47º Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestrando do Programa de Pós-Graduação em Comunicação e Cultura (PPGCOM) da ECO/UFRJ, e-mail: marcelo.monteiro@ufrj.br.

³ O projeto citado estava disponível inicialmente em um site próprio de Sa João e dizia respeito a fotografias e vídeos pornográficos de forma a problematizar o imaginário promovido pela indústria pornográfica *mainstream*. Citado em entrevista ao programa Chega Junto, do youtuber Muka, em 2017. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F1Yh9NE7X1Q>. Acesso em: 01 nov. 2023.

para poder ser legitimado, pra poder ser levado a sério. E eu acho que dá pra fazer as duas coisas: dá pra fazer uma coisa que é excitante, que é visualmente atraente, e, ao mesmo tempo, que seja informativo e que possa gerar uma reflexão; que possa fazer você repensar certos pensamentos, certas atitudes (Prudence Brasil, 2019, 2min31s—3min06s).

Com tal perspectiva, o cineasta se envolveu na produção do *Sem Capa*, uma série com 24 vídeos de curta duração cujo propósito é “descomplicar o sexo”, segundo consta na descrição do projeto disponibilizada junto aos arquivos, para, a partir de uma cena de sexo explícito, debater, com um viés pedagógico, determinados aspectos relativos à sexualidade de homens gays para um público presumido na web. Apesar de o propósito ser o mesmo de diversas outras produções audiovisuais na rede, inclusive o do programa em que participou, ele considerou diferenças entre os dois projetos que, supostamente, desdobrar-se-iam na escolha de um *local*, um espaço específico para a veiculação das criações: “Os dois projetos são projetos de vídeo, assim como o projeto de vídeo aqui de vocês, YouTube e todos os projetos que tem aqui. Só que o meu não está no YouTube, porque ele envolve sexo explícito e nudez. Então, a gente coloca ele, hospeda ele, em sites de pornografia” (Prudence Brasil, 2019, 3min57 s— 4min10s).

Embora pareça uma escolha óbvia à primeira vista, o pensamento de Sa João parece incorporar, de forma naturalizada, aspectos do acesso e da possibilidade de participação na Internet que não estão relacionados estreitamente à operação dela e ao caráter de liberdade irrestrita pressuposto com a World Wide Web. Inicialmente hospedado em um site particular, próprio — o sajoao.com, segundo apontou Vieira Filho (2022) —, Sa João passou a disponibilizar o *Sem Capa* na plataforma Xvideos, onde a série se encontrava completa até meados de 2023. E a exclusão (ou o arquivamento) de parte dos vídeos não se deu como uma ação da plataforma em que eles estavam inseridos, como poderia ocorrer no caso do YouTube se este tivesse sido considerado uma opção para a atividade.

Nosso intuito é de esboçar um contexto de surgimento, realização e manutenção do projeto *Sem Capa*, realizado pelo pornógrafo, e analisar como a série está envolta em uma gama de processos que se revelam ou não como efeitos da plataformização da web. Ao longo deste texto, buscaremos evidenciar como plataformas, com seus modos de funcionamento, constituem-se como artefatos midiáticos que evidenciam lógicas e

dinâmicas de poder por meio de suas características constituintes. Cada uma com suas particularidades, as plataformas se imbricam numa ambiência na qual estamos inseridos e, de certa forma, têm graus de influência em nossas ações como sujeitos societários, com modos de receber, produzir e circular informação.

O nosso argumento é de que as plataformas de mídias sociais, com base em seus modelos de negócio e governança, erigem *affordances* redimensionadas pelos sujeitos e manifestas por estes como características primordiais, intrínsecas e intransponíveis dessas infraestruturas. Desse modo, as possibilidades e potencialidades das plataformas circunscrevem terrenos ou — por que não? — linhas (Deleuze, 1996) que guiam e limitam as possibilidades de ação dos sujeitos e, por conseguinte, no tipo de informação que eles potencialmente produzem, configurando-se de forma semelhante à noção de dispositivos (Foucault; 2017; Agamben, 2009).

O acesso à web antes frente ao agora — e o desdobramento disso no pornô

Décadas atrás, era comum uma pessoa pagar para ter acesso, mediante uma taxa por hora, a um computador desktop em um tipo de estabelecimento que se convencionou chamar de lan house ou cibercafé — ambientes equipados com algumas dessas unidades maquinais, cadeiras e divisórias (ou não) entre as mesas que apoiavam os aparatos técnicos. À época, as transações entre lan houses e seus usuários permitiam acesso à Internet, o qual ainda era, de alguma forma, revestido por uma extensa (e ainda inexplorada) virtualidade: os usuários do serviço acessavam jogos P2P, assistiam a vídeos, conversavam por meio de serviços de trocas de mensagens, entre outras atividades. Com o passar do tempo, porém, algumas práticas passaram a se cristalizar e/ou a motivarem outras, à medida que o acesso a essa dimensão on-line se ampliava — conforme apontou Lemos (2002, p. 12), a liberação do polo de emissão pareceu ser um motivo para que as pessoas, além de consumirem, produzissem informação. Contudo, esse panorama não se deu de forma rápida e simples; acessar a Internet era uma atividade ainda bastante embaraçada, dada a então restrita possibilidade de acesso à rede, talvez em parte motivada pela incipiência de aparatos técnicos.

O cenário, entretanto, mudou exponencialmente. Winkes e Longhi (2022, p. 152) apontam que tecnologias digitais conectadas à Internet ampliaram consideravelmente o fluxo de conteúdo e possibilitaram que sucessões muito maiores de

indivíduos pudessem criar e divulgar informações. Tal dinâmica evidenciou um deslocamento de saberes, já que o variado aparato digital está “modificando tanto o estatuto cognitivo como institucional das condições do saber, conduzindo a um forte borrimento das fronteiras entre razão e imaginação, saber e informação” (Lopes 2018, p. 58 apud Winques; Longhi, 2022, p. 158-159). Esse deslocamento de saberes, de certa forma, permeia e altera diversos campos, chegando, por exemplo, ao estatuto da pornografia.

Como Paasonen (2010) já assinalou, o aumento recente de pornografias e subgêneros destas nos últimos anos provocou transformações importantes na produção e no consumo do gênero, as quais “estão conectadas a mudanças nas tecnologias de produção, distribuição e consumo de pornografia” (2010, p. 1297). As circunstâncias mencionadas, ainda na perspectiva da pesquisadora, permitiram que os limites da pornografia enquanto gênero midiático fossem esticados e até mesmo redesenhados com a introdução de ferramentas de mídias digitais. Com isso, surgiu o conceito de *netporn*, o qual se refere a “pornografias específicas para redes e plataformas on-line”, as quais implicam “as fronteiras confusas entre produtores e consumidores de pornô, a proliferação de pornografias independentes e alternativas, assim como a expansão de possibilidades tecnológicas trazidas à tona por ferramentas digitais, *plataformas* e comunicações em rede” (Paasonen, 2010, p. 1298, tradução e grifo nossos⁴). Dessa forma, a produção de pornografia não estava mais limitada a um setor comercial, cuja industrialização foi promovida e reiterada ao longo do tempo, o que fomentou saberes específicos, dado o caráter pedagógico voltado à sexualidade implícito ao gênero ou à substância do pornográfico (Takara, 2021; 2022; Williams, 2012), em termos de *saber sobre* sexo, ou de conhecimento do e sobre o corpo, como sugeriram Dyer (2002) e Sobchack (2004) ao assimilarem experiências — e *sentidos* — com o corpo.

Se considerarmos as variedades de conhecimentos que orbitam, atravessam e se erigem na relação com a pornografia, podemos refletir, voltando a Winques e Longhi (2022) sobre os eventuais deslocamentos possíveis na relação dela com *saberes*, em que pesem as variações de sentido desse último termo e as epistemologias que os condicionam. Dyer, ainda no século XX, sem exercer uma observância às capacidades

⁴ No original: “[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.”

da Internet enquanto meio, apontou que “todo conhecimento é culturalmente e historicamente específico, nós não transcendemos nossas circunstâncias materiais” (2002, p. 139), propondo um olhar dialético sobre essa interdependência entre conhecimento e tempo histórico. Contudo, se nos voltarmos à *netporn* como um campo no qual novos saberes emergem potencialmente junto às novas — ou só visibilizadas — expressões que têm lugar com ele, as quais o retroalimentam, podemos refletir sobre como a liberação do polo do emissor mencionada por André Lemos guardava um amplo potencial de produção de saberes: não mais apenas as formas midiáticas tradicionais — incluindo a pornografia, mas não se restringindo a ela; o cinema, a literatura, entre outras esferas que produzem algum conhecimento do e sobre o mundo — detinham o poder de fazer o sexo ser inteligível, mas também as pessoas poderiam ter essa capacidade, tangenciando-o de formas mais variadas, materializando práticas além das concebíveis por meio das mídias. O acesso à internet seria, então, a chave para uma difusão produtiva de conhecimento, já que poderia proporcionar a quem a acessasse uma linha de fissura (Deleuze, 1996) ao já concebido (e, por consequência, uma fuga do dispositivo delineado pelas mídias).

No entanto, apesar de já ser explícito que as pornografias mudaram em termos de produção e consumo em razão de tecnologias digitais, há uma certa lacuna na observação sobre *o que* as fez mudar — e não em termos éticos e estéticos, mas, sim, em relação ao caráter subjacente à produtividade desses aspectos. Se, numa perspectiva da Teoria Ator-Rede (Latour, 2001), a conjunção entre humano e tecnologia pressupõe resultados além da simples soma desse arranjo, considerando a singularização de potencialidades ao redor dessa relação, como essas potencialidades são afetadas pelas plataformas, que não são necessariamente ilimitadas em torno do que é possível, permitido nelas ou por meio delas?

Nossa perspectiva é de que uma relação humano-plataforma pode ser potencialmente produtiva à vista de uma série de atitudes e comportamentos eventualmente emergentes dessa relação, série essa que, embora extensamente variada em termos de potencial, é tangenciada por limitações propostas pelas próprias plataformas.

No discurso de Sa João na entrevista ao *Casa Delicious*, é latente uma percepção de que o YouTube se configura como um espaço no qual há uma amplitude de

produções realizadas por diversos sujeitos, o que remonta a Burgess e Green (2018, p. 17) sobre a proatividade da plataforma acerca de ser ou fomentar um lastro para o manejo e a singularização da criatividade nas produções de seus usuários. Isso, contudo, não ocorre à revelia dos modelos de negócio dessas estruturas: conforme Poell, Nieborg e Duffy (2022) já apontaram, esses modelos, orientados pelo lucro, subscrevem uma série de limitações para agregar setores publicitários na demanda de propaganda nos seus espaços, desde que esta não seja vinculada a conteúdo ofensivo. Essa série de limitações corresponde ao que os autores chamam de “recursos de fronteira”, os quais “além de ter uma função econômica e de infraestrutura [...] *constituem instrumentos-chave para as empresas de plataforma*” (Poell; Nieborg; Duffy, 2022, p. 78, grifos dos autores, tradução nossa⁵). Essa característica predispõe como tais recursos funcionam de forma a restringir ou inibir alguns comportamentos específicos.

Os autores, ao definirem os recursos de fronteira e a atividade relacionada a eles, apontam rumo a proposições sobre a constituição de um dispositivo. Foucault (2017) afirmou que um dispositivo é um

conjunto decididamente heterogêneo que engloba discursos, instituições, organizações arquitetônicas, decisões regulamentares, leis, *medidas administrativas* [...] em suma, *o dito e o não dito* são os elementos do dispositivo. O dispositivo é a rede que se pode estabelecer entre estes elementos [...] O dispositivo tem, portanto, uma *função estratégica dominante* (Foucault, 2017, n.p., grifos nossos)

Buscando ampliar a noção de dispositivo foucaultiana, Agamben (2009) tenta ressituar o valor e as particularidades do conceito dada a observância de uma profusão cada vez maior de dispositivos no cotidiano social recente, a qual é sintomática de um desenvolvimento capitalista extremo. Assim, o autor define como dispositivo “qualquer coisa que tenha de algum modo a capacidade de capturar, orientar, determinar, interceptar, modelar, controlar e assegurar os gestos, as condutas, as opiniões e os discursos dos seres viventes” (Agamben, 2009, p. 32), o que se materializaria em aparelhos, como cigarros e canetas, e também em ações, campos disciplinares, como navegação, escritura, literatura, filosofia, entre outros. Com essa multiplicidade

⁵ No original: “[...] next to having an economic and infrastructural function, boundary resources thus constituted key governing instruments for platform companies.”

abundante de dispositivos, ainda conforme o autor, há uma disseminada proliferação de processos de subjetivação que correspondem ao objetivo de criação de corpos dóceis e livres, com a assunção de uma identidade e de uma liberdade presumida, mas derivada de um assujeitamento desconsiderado de forma consciente. O sujeito, então, não se daria conta de como os dispositivos efetivamente funcionam na sua formação como ser no mundo societário.

Considerando as perspectivas foucaultiana e agambeniana sobre dispositivo e os elementos que compõem os recursos de fronteira de uma plataforma, parece manifesta uma correlação entre a rede arquitetada entre esses recursos e a formação de um dispositivo operado pelas plataformas quanto à produção cultural. O conjunto correspondente à governança e às *affordances*, por exemplo, estabelece contornos específicos em torno das práticas potenciais realizáveis numa plataforma, o que restringe ou inibe a ação de sujeitos como eventuais usuários desta.

Mediações, práticas e perspectivas frente ao ecossistema de plataformas

Na perspectiva de Lopes (2014), a recepção detém importância na análise do cultural em razão de serem partes integrantes das próprias práticas culturais num âmbito multidimensional, uma vez que as pessoas vivem suas vidas diariamente e “ao mesmo tempo, se inscrevem em relações de poder estruturais e históricas que extrapolam suas atividades cotidianas” (Lopes, 2014, p. 67).

Em razão dessa observação, faz-se instigante perceber como, por exemplo, as plataformas atuam de forma a exercer uma influência no cotidiano das pessoas, seja em torno de seus usos das técnicas, seja nas suas epistemologias, seja em outras nuances com alguma força na sua ação individual. Baseados em noções de Foucault (2017), consideramos que as plataformas, de forma geral, constituem-se como dispositivos que influenciam percepções e comportamentos dos sujeitos por meio de sua inserção no tecido social, cultural e tecnológico no qual estamos inseridos, vivendo. Dessa forma, podem ser vistas como aparatos técnicos que detêm algum grau de agência e, por conseguinte, alguma relação de poder sobre o indivíduo, manifestando-as por meio de suas *affordances*, conceito que, para Bucher e Helmond (2018, p. 235), “geralmente é usado para descrever o que artefatos materiais, como tecnologias de mídia, permitem [promovem ou condicionam] que pessoas façam”.

Se, na perspectiva das autoras, os recursos de uma plataforma, como símbolos e botões, têm algum significado particular e, por conseguinte, medeiam e comunicam, sendo “atores comunicacionais’ no sentido que eles produzem significados e sentidos” (Langlois, 2014, p. 52 apud Bucher; Helmond, 2018, p. 233-234, tradução nossa⁶), podemos pensar que as plataformas, com inumeráveis *affordances* desenhadas, projetadas e vislumbradas como próprias a elas, podem ser, da mesma forma e por si só, atores comunicacionais. Assim, para além do amplo conjunto de ações possivelmente permitidas, condicionadas, sustentadas pelas plataformas em suas usabilidades internas, podemos compreender as plataformas, de forma bem primária, como software, na esteira de Langlois (2014) ao pensar o software como tendo o papel de “máquinas de produção de significado: formas automatizadas e semiautomatizadas de produzir significado, com o usuário humano como um componente, mas não a força motriz desses sistemas” (Langlois, 2014, p. 52, tradução nossa⁷), uma vez que elas detêm um grau de agência nessa produção de significado.

Bonin e Morigi (2019 apud Winques; Longhi, 2022, p. 163) citam que os conglomerados tecnológicos detêm novas formas de monitoramento, vigilância e controle. Esse último aspecto parece encontrar eco e revestir a perspectiva de Poell, Nieborg e Duffy (2022, p. 138) em relação à produção cultural das plataformas, uma vez que as empresas que as dirigem promovem “recursos de fronteira’, que as permitem controlar, assegurar e padronizar a criação cultural”. Se podíamos pensar na web como um emaranhado de linhas de fissura, de dessubjetivação deleuzianas, a plataformização da web acaba por redefinir e determinar contornos. Estes são guiados pelos modelos de negócio das empresas que as detêm e as realizam e delineados e preservados pela articulação entre *affordances* da plataforma e governança, esta última a ser abordada especificamente em outro artigo.

No caso do YouTube, por exemplo, podemos citar que, a despeito da enorme gama de possibilidades acessíveis e realizáveis pelos usuários por meio da plataforma em termos de produção cultural, essa produção não pode conter, por exemplo, nudez ou sexo explícitos. Ainda que a série *Sem Capa* traga em seu âmago conteúdos

⁶ No original: “Features are ‘communicational actors’ in the sense that they ‘produce meanings and meaningfulness’.”

⁷ “[...] meaning machines: automated and semiautomated ways of producing meaning, with the human user as a component, but not the driving force of these systems.”

eventualmente pedagógicos, ela resvala em atributos que são inconcebíveis para o modelo de negócios da plataforma em questão. Daí, frente a um ecossistema de plataformas no qual cada uma possui *affordances* específicas em relação às possibilidades de uso delas, um usuário e produtor de conteúdo sexual optaria pela hospedagem de vídeos num ambiente no qual elas fossem permitidas sem possibilidade de punição, como exclusão sumária ou expulsão do usuário dos limites de sua atuação, tal como numa plataforma de pornografia como o Xvideos.

Considerações finais

Poell, Nieborg e Duffy (2022) apontaram que as plataformas promovem oportunidades extensas para criação, distribuição, monetização e marketing de conteúdo. Apesar de Sa João não ter exposto esse aspecto na entrevista, parece-nos factível que a distribuição dos vídeos da série Sem Capa seria menos dispendiosa por uma plataforma de mídia social do que por um site particular, uma vez que a usabilidade deste requer custos de manutenção do domínio na web. Entretanto, ainda que inicialmente seja mais interessante em termos financeiros um produtor de conteúdo optar por hospedagem e veiculação gratuitas e, nessa sequência, usar plataformas para tal, é interessante perceber como a escolha de uma plataforma ou de outra recai em atributos próprios às dinâmicas de funcionamento e poder exercidas por cada uma sobre os seus usuários ou a produção contida nelas.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. **O que é o contemporâneo? e outros ensaios**. Tradução de Vinícius Nicastro Honesko. Chapecó: Argos, 2009

BUCHER, Taina; HELMOND, Anne. The affordances of social media platforms. In: **The SAGE handbook of social media**, v. 1, p. 233-253, 2018.

BURGESS, Jean; GREEN, Joshua. **Youtube: Online Video and Participatory Culture**. 2. ed. Polity Press, Digital Media And Society, 2018.

DELEUZE, Gilles. O que é dispositivo. In: DELEUZE, Gilles. **O mistério de Ariana**. Lisboa: Ed. Vega – Passagens, 1996.

DYER, Richard. **Only Entertainment**. Routledge: London and New York, 2.ed. 2002.

FOUCAULT, Michel. **Microfísica do poder**. Tradução de Roberto Machado. [S.l.:s.n.], 2017.

LANGLOIS, Ganaele. **Meaning in the Age of Social Media**. Nova York: Palgrave Macmillan US, 2014.

LATOIR, Bruno. **A esperança de Pandora: ensaios sobre a realidade dos estudos científicos**. Bauru, SP: Edusc, 2001.

LEMOIS, André. A arte da vida: diários pessoais e webcams na Internet. **Anais... XI COMPOS**. Rio de Janeiro: ECO/UFRJ, 2002.

MUKA. **SaJoão: o estudante de cinema que virou ator pornô... | Chega Junto**. 2017. 15min24. son., color. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=F1Yh9NE7X1Q>. Acesso em: 01 nov. 2023..

PAASONEN, Susanna. Labors of love: netporn web 2.0 and the meanings of amateurism. In: **New Media Society**, 2010.

POELL, Thomas; NIEBORG, David, B.; DUFFY, Brooke E.. **Platforms and Cultural Production**. Cambridge: Polity Press, 2022.

POELL, Thomas; NIEBORG, David; VAN DIJCK, José. Plataformização. Tradução de Rafael Grohmann. **Revista Fronteiras – estudos midiáticos**, v. 22, n. 1, 2020.

PRUDENCE OFICIAL. **Sexo sem amarras com o pornógrafo Sajoão | Casa Delicious**. 2019. 12min08, son., color. Disponível em: <https://youtu.be/JE6nPbNbe6w>. Acesso em: 29 out. 2023.

SOBCHACK, Vivian. **Carnal Thoughts – embodiment and moving image culture**. Berkeley and Los Angeles, University of California Press, 2004.

TAKARA, Samilo. **Pedagogias pornográficas**. Porto Velho: Edufro. 2022.

TAKARA, Samilo. Pedagogias pornográficas: sexualidades educadas por artefatos da mídia. In: **Revista Brasileira de Educação**, v. 26, p. 1-24, 2021.

VIEIRA FILHO, Maurício João. **“Vamos descomplicar o sexo”: pedagogias da sexualidade no projeto Sem Capa**. 2022. Dissertação (Mestrado em Comunicação) - Faculdade de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Federal de Minas Gerais, 2022.

WILLIAMS, Linda. Screening Sex: Revelando e dissimulando o sexo. **Cadernos Pagu**, Campinas, n. 38, 2012, p. 13-51.

WINQUES, K.; LONGHI, R. R. Dos meios às mediações (algorítmicas): mediação, recepção e consumo em plataformas digitais. **Matrizes**, v. 16, n. 2, 2022.