

### SER “CAM GIRL” NA CONTEMPORANEIDADE: REFLEXÕES SOBRE ÓCIO DIGITAL EM SERVIÇOS INTERPESSOAIS NO CIBERESPAÇO

*Being a “Cam Girl” in Contemporaneity: Reflections on Digital Leisure in Interpersonal Services in Cyberspace*

*Ser una “Cam Girl” en la Actualidad: Reflexiones sobre el Ocio Digital en los Servicios Interpersonales en el Ciberespacio*

*Être une «Cam Girl» à l'Époque Contemporaine: Réflexions sur les Loisirs Numériques dans les Services Interpersonnels dans le Cyberspace*

10.5020/23590777.rs.v20i3.e9575

---

#### Márcio Silva Gondim

Psicólogo. Mestre em Psicologia/ Universidade Federal do Ceará (UFC). Coordenador acadêmico do curso de psicologia do Centro Universitário UniFanos.

#### Gláucia Rebeca Teixeira de Oliveira

Psicóloga. Mestra em Psicologia/ Universidade Federal do Ceará (UFC).

---

**Título Original:** Cam (Original)

**Duração:** 94 minutos

**Ano produção:** 2018

**Estreia:** 16 de Novembro de 2018

**Distribuidora:** Netflix

**Dirigido por:** Daniel Goldhaber

**Gênero:** Suspense

**Países de Origem:** EUA

Este trabalho é uma resenha do filme “Cam” (Goldhaber, 2018), cuja narrativa pode ser compreendida à luz dos mecanismos subjetivos e tecnológicos atuantes sobre as pessoas no ciberespaço. Nesse filme, a protagonista é a jovem Alice, que trabalha com serviços tecnológicos virtuais, exibindo-se sensualmente por meio de *webcam* (exercendo o trabalho intitulado de *cam girl* – “garota da câmera”). No filme, outra misteriosa jovem, idêntica à protagonista Alice, apropria-se do ambiente virtual de trabalho dela, de modo que a personagem se percebe perdendo o controle sobre os limites que estabeleceu em relação à identidade on-line criada. O aporte teórico para a análise vem dos conceitos de ócio, mais especificamente do ócio digital.

A escolha de um filme como objeto de análise apoia-se no entendimento de que é possível aprender com as produções audiovisuais, compreendidas enquanto modos sensíveis e estéticos de produções artísticas, que possibilitam reflexões

---

pertinentes à Psicologia, assim como também serem instrumentos significativos para intervenções subjetivas. Inspiramo-nos nas experiências de Paniza e Mello (2016), Firmino (2012) e Ipiranga (2005), de modo que a resenha que fizemos do filme “Cam” seguiu o seguinte protocolo: redigimos um roteiro de observação, de modo a destacarmos os enunciados filmicos possibilitados pelas cenas ou mesmo pelos conteúdos que não aparecem explicitamente no longa-metragem, mas que podem ser assimilados na relação espectador-filme.

## Sobre o Ócio Digital

É bastante significativo entendermos a sociedade atual levando em consideração o valor do ócio como um pilar do desenvolvimento humano no século XXI. Ócio compreendido aqui como experiências pessoais e sociais enquanto fonte de benefícios físicos, psicológicos, sociais e muito ligados à qualidade de vida. No contexto informativo e tecnológico em que vivemos, no qual predominam valores de autoexpressão e realização pessoal, o ócio digital surge, típico de uma cultura em rede, impulsionado graças aos avanços tecnológicos e à democratização no uso da Internet (Gutiérrez, Florido & 2013). O ócio digital pode ser entendido a partir das atividades ou experiências que são usufruídas e satisfazem os usuários tecnológicos. Em geral, esse tipo de ócio é usado para relaxar e escapar das tensões da vida diária (Lobo, 2013). Conforme as contextualizações acima, podemos perceber uma ampla relação entre o ócio digital e os serviços tecnológicos oferecidos no ciberespaço, que são imensamente diversos e variados, possibilitando diversificadas experiências aos usuários. O filme “Cam” apresenta-nos esse cenário, em que há uma amplitude de ofertas de serviços virtuais, em que, muitas vezes, o espaço privado do indivíduo torna-se público. No longa-metragem, a privacidade é transformada em objeto de consumo e entretenimento.

A “sociedade em rede” é identificada por mudanças aceleradas que ocorrem entre o mundo real e o virtual, e que adquirem grande importância nas novas formas de configurar o espaço de ócio (Emeterio, Arazuri & Elizondo, 2016). Ócio e tecnologia estão ligados, o que foi crescendo exponencialmente com o uso da Internet, aumentando cada vez mais com as redes sociais virtuais, computadores pessoais e *smartphones* (Lobo, 2013). Uma característica presente no ócio digital é a utilização das novas tecnologias audiovisuais para difusão de diversificados conteúdos, práticas que se expandiram consideravelmente nas últimas décadas (Tejero, Balsalobre & Higuera, 2011). Alguns autores utilizam a expressão “ócio digital sedentário” (Chacón-Cuberos et al., 2017) refletindo como os corpos humanos estão lidando com as inserções no ciberespaço. Desse modo, gostemos ou não, o ócio digital apresenta-se como um contexto relacional humano que possivelmente permanecerá crescendo. Muitas vezes, o ócio dos nossos dias pode ser concebido como um *fast-ócio*, que implica uma busca desenfreada pelo uso do tempo, como se fosse um recurso bastante escasso, ou também podemos pensar como um “ócio líquido”, caracterizado pela transitoriedade, pela mudança contínua, pela velocidade e pela fragilidade do compromisso; um tipo de ócio onipresente que é apreciado a qualquer hora e em qualquer lugar e que não precisa de um tempo e espaço determinados (Gutiérrez, Florido & Blanco, 2013). Os clientes dos serviços das *cam girls* do filme ilustram bem esse ócio veloz e descartável. Quando as imagens exibidas não correspondem às vontades imperativas, rapidamente alterase o interesse, sendo sinalizado em um *ranking*, que agilmente sinaliza essas alternâncias.

Embora os adultos tenham o capital econômico para usar as tecnologias digitais em profusão, são os jovens os principais usuários dos serviços do ciberespaço durante o tempo de lazer deles. Os jovens estão tão ansiosos para construir um lugar no mundo, que usam as redes sociais de maneira socialmente viciante, embora também seletiva em algumas situações. Há uma busca constante por atividades recreativas no espaço virtual: usar o telefone celular, enviar e receber mensagens instantâneas, integrar redes sociais e ouvir e compartilhar músicas digitais são atividades que, especialmente, os jovens desenvolvem durante o tempo de ócio, não só para se divertirem, mas também para construir a identidade social, uma identidade móvel que pode ser compreendida em duas perspectivas: tanto da mobilidade geográfica possibilitada pelos objetos tecnológicos como também na construção de uma identidade volátil, que pode ser mutante no ciberespaço (Álvarez, Sintas & Martínez, 2012).

No filme “Cam”, as variadas identidades da personagem Alice ilustram essa questão de identidade jovem em construção. Importante destacar que é necessário promover atividades de entretenimento diversificadas e valiosas para os jovens, como forma de melhorar sua qualidade de vida, formação sociocultural e educacional (Ricoy & Rodríguez, 2016), de modo que não se perceba o ciberespaço como nocivo. A grande questão é pensarmos como esses espaços virtuais podem ser mais bem utilizados.

As diferenças no uso de tecnologias digitais como propiciadoras de espaços de ócio mostram diferentes graus de penetração entre os dois mundos: o natural e o digitalmente construído, que leva a uma expressão máxima quando ambos se sobrepõem e conseguem que os espaços de trabalho e lazer se engendrem, unindo o que a sociedade industrial separou (Álvarez, Sintas & Martínez, 2012). No longa-metragem “Cam”, a jovem Alice utiliza o ciberespaço nessa fusão: no mesmo espaço virtual em que há entretenimento para os usuários do serviço que ela compõe, é o espaço em que ela obtém rendimentos exercendo a função de *cam girl*. Um ponto relevante, sinalizado por Lobo (2013), é a produção de dissociação da realidade, que é bem ilustrada no filme quando Alice passa a ser Lola. O ócio é expresso em muitas ocasiões através de “mimesis”, em atividades que são uma representação da vida real (Querol, 2013). Desse modo, passa a haver no ciberespaço um leque de possibilidades de expressões de novos universos, e ocorrem mudanças nas relações humanas e nos grupos sociais, em uma independência das dimensões espaço-temporais.

A dimensão relacional deve ser refletida no ciberespaço. O ócio individual, sem interação com outros indivíduos, tende a não ser mais presente no ciberespaço, como um antídoto tecnológico para a solidão, de modo a atrair o interesse dos usuários aos serviços virtuais (Querol, 2013). Entre as atividades virtuais de ócio praticadas prioritariamente pelos jovens estão, sem dúvida, aquelas concentradas em torno das redes sociais, que possibilitam interações interpessoais. Sendo assim, as relações sociais são afetadas, significativamente, por comportamentos virtuais desenvolvidos na rede (González & Serrano, 2016). O progresso vertiginoso no acesso e uso de tecnologias gerou uma divisão digital intergeracional e os pais ficam preocupados quando veem seus filhos passarem longas horas no computador ou conectados a amigos em vez de interagirem pessoalmente com outras pessoas. Esse incômodo pode gerar alterações na dinâmica familiar e pode ser originado, às vezes, pela falta de informação e formação dos pais no mundo digital. Há investigações com resultados discrepantes sobre o poder facilitador ou inibidor dos serviços tecnológicos do ciberespaço sobre o funcionamento familiar. Percebe-se que a atividade digital, materializada no uso de videogames, telefones celulares ou navegação na Internet, favorece a coesão familiar, contribuindo para o desenvolvimento de uma identidade de projetos familiares compartilhados (Emeterio, Arazuri & Elizondo, 2016). No filme, verificamos que a mãe não sabe das inserções da filha no ciberespaço e há um conflito familiar quando a família descobre as atividades de *cam girl* desenvolvidas por Alice, comprometendo o relacionamento da família da protagonista. Emeterio, Arazuri e Elizondo (2016) sinalizam que a coesão familiar é mais saudável quando os jovens não têm como atividades principais de ócio as práticas de ócio digital, pois um menor consumo digital pelos filhos está relacionado a famílias que gozam de uma maior vinculação emocional entre os membros, havendo uma reciprocidade emocional entre pais e filhos. Um ótimo funcionamento interno familiar se vincula a uma menor prática de ócio digital pelos filhos, o que leva a considerar que uma maior prática digital entre os filhos favorece um funcionamento familiar menos saudável em um sistema demasiadamente flexível.

Como destaca Querol (2013), o ócio em nossas sociedades está ligado aos processos de consumo realizados pelos indivíduos. Pinheiro, Rhoden & Martins (2010) descreveram classificações que podem ser feitas em relação a atividades em tempo livre. Entre elas, há as atividades de diversão (que promovem aspectos interativos e lúdicos) e as de consumo (que representam atividades industrializadas, que estimulam relações de dependência e promovem padronizações). Esses mesmos autores indagam: "como vivenciar o ócio como experiência subjetiva, se cada vez mais o homem se volta para o mundo externo do consumo?" (Pinheiro, Rhoden & Martins, 2010, p. 1135). A partir desses entendimentos, podemos perceber o ócio digital em duas perspectivas: 1) enquanto um ócio atemporal no ciberespaço, principalmente passivo, baseado no consumo cibernético de conteúdos de valor duvidoso como uma experiência de lazer (Vasco-González & Serrano, 2016) e 2) um tipo de ócio não só ligado a valores hedonistas da sociedade de consumo em que estamos inseridos, mas um ócio digital que possibilita oportunidades de colaboração, participação, socialização e aprendizagem on-line, empoderamento cidadão ou a geração de conhecimento coletivo (Gutiérrez, Florido & Blanco, 2013). "Cam" sinaliza o quanto de risco há na propagação do consumo de serviços de qualidade duvidosa no ciberespaço.

Atualmente, o ciberespaço é um ambiente de comunicação poderoso e fundamental para o avanço da ciência, tecnologia, comércio, relações sociais etc., portanto, é um meio útil para desenvolvimento em diversos âmbitos, havendo a necessidade de profissionais capacitados que permitam uma boa utilização desse espaço virtual (Lobo, 2013). As primeiras interpretações das implicações sociais do uso de jogos digitais no ócio foram negativas, prevendo uma redução na interação social e capital social. Outros estudos, no entanto, contradizem tal raciocínio. Sugerem que os jogos digitais e a interação na Internet levam a uma maior interação social pessoal (Álvarez, Sintas & Martinez, 2012). O uso abusivo desse tipo de tecnologia tem sido associado a efeitos negativos nos níveis fisiológico, cognitivo ou socioafetivo. Entre as principais consequências negativas, destaca-se o efeito que pode causar nos processos maturacionais de crianças e jovens, no desempenho acadêmico e em relacionamentos familiares comprometidos afetivamente (Chacón-Cuberos et al., 2017).

### **Alice e Lola: Quando a Vida se torna um Jogo Virtual**

O filme "Cam" (Goldhaber, 2018) apresenta-nos a história da personagem Alice, uma jovem que leva uma vida dupla. No dia a dia, ela tem uma rotina familiar, mantendo contato quase que exclusivamente com a mãe Lynne e o irmão Jordan. No entanto, no ciberespaço, ela torna-se Lola, uma *cam girl* (garota da câmera) disposta a ter um número crescente de admiradores, que pagam pelas aparições temáticas e sensuais que a jovem faz por *webcam*. Há um *ranking* que elege qual a *cam girl* mais popular entre o público usuário do serviço, o que faz com que Alice pense em diversas estratégias para que possa chegar ao topo do ranking, de modo ambicioso e empenhado.

O filme inicia com a imagem de um quarto vazio, até que a protagonista surge e começa a exibir o corpo. Aos poucos, a imagem afasta-se e podemos perceber que se trata de imagem de um monitor de computador em que há exibição da *cam girl* Lola, atenta ao chat interativo que sinaliza a posição dela no ranking competitivo, no qual concorre com outras garotas que realizam serviços semelhantes aos dela, em que o exibicionismo on-line consiste em fonte de renda. E filme inclui a linguagem

das redes sociais na linguagem cinematográfica. Essas cenas iniciais possibilitam uma experiência estética de aproximação da linha divisória entre físico e virtual, que percorre todo o longa-metragem, quando a protagonista passa posteriormente a correr atrás da identidade virtual dela, uma vez que Lola passa a ter vida e vontades próprias, provocando uma série de incômodos à Alice. O filme traz à tona a reflexão sobre as versões reais e virtuais presentes nos serviços virtuais. As pessoas buscam construir identidades nas redes sociais em que tentem parecer melhores e mais desejáveis, e o filme aborda essa perspectiva levando ao extremo: quando essa identidade criada ganha vida própria.

A compulsão pelo trabalho apresentada por Alice sinaliza mais uma busca de reafirmar a existência dela do que conquistar objetivos profissionais. “Cam” aborda relevantes temas existentes no ciberespaço: perda de identidade, banalização da violência, preconceito, necessidade de reconhecimento e busca por fama todos relevantes para refletirmos.

### Considerações Finais

O ciberespaço é uma dimensão em que há possibilidades ricas para o ócio digital. No entanto, por ser um espaço norteado pela lógica do consumo, experiências de expressões de si podem acabar por se tornar um negócio rentável, como também é possível de ser observado nos casos de *youtubers*, que passaram a ganhar notoriedade social. No caso ilustrado pela protagonista do filme, há uma jovem que acaba por fazer um uso danoso para si em um mesmo ambiente em que a jovem poderia aprimorar os relacionamentos interpessoais dela, de modo rentável ou não. Como o ambiente virtual tornou-se um imenso e múltiplo espaço para o entretenimento das pessoas e um local para se fazer visível no meio social, é relevante que o ciberespaço seja refletido e possam se ampliar experiências agregadoras de ócio digital nesse contexto.

A análise crítica do filme aponta que a experiência da personagem Alice como alguém que utiliza de serviços da Internet para manter a estabilidade financeira fez com que ela se deparasse com dimensões conflituosas relacionadas: ao relacionamento familiar, à preocupação com a aparência, e a inquietações em busca de contínua aceitação e popularidade. Desse modo, o filme trabalhado nesta resenha apresenta-se como um material adequado para provocar questionamentos e discussões em ações feitas em Psicologia que busquem suscitar falas e pensamentos acerca dessas temáticas.

### Referências

- Álvarez, E. G., Sintas, J. L., & Martínez, A. S. (2012). Retos y tendencias del ocio digital: Transformación de dimensiones, experiencias y modelos empresariales. *Arbor*, 188(754), 395-407. DOI: 10.3989/arbor.2012.754n2011
- Gutiérrez, E. A., Florido, I. R., & Blanco, A. V. (2013). El ocio digital como recurso para el aprendizaje, la socialización y la generación de capital social. *Revista de Sociología de la Educación-RASE*, 6(2), 196-209.
- Chacón-Cuberos, R., Zurita-Ortega, F., Castro-Sánchez, M., Espejo-Garcés, T., Martínez-Martínez, A., & Pérez-Cortés, A. J. (2017). Clima motivacional hacia el deporte y su relación con hábitos de ocio digital sedentario en estudiantes universitarios. *Saúde e Sociedade*, 26(1), 29-39. DOI: 10.1590/S0104-12902017166561
- Emeterio, A. V. S., Arazuri, E. S., Elizondo, A, P, L. (2017). Ocio digital y ambiente familiar en estudiantes de educación postobligatoria. *Comunicar*, 25(50), 99.
- Firmino, C. (2012). Clube da luta. O Clube da (nossa) luta de cada dia: Perseverar é preciso? *Revista Mal-Estar e Subjetividade*, 12(1-2), 459-467.
- Goldhaber, D. (Diretor).(2018). *Cam* [Filme]. Los Gatos, CA: Netflix.
- Ipiranga, A. S. R. (2005). A narração fílmica como instrumento da ação formativa: Um enfoque semiótico. *Organizações & Sociedade*, 12(32), 143-164.
- Lobo, J. F. C. (2013). Redes sociales virtuales para la educación y para el cambio del ocio digital al ocio productivo. *Revista de Tecnología de Información y Comunicación en Educación*, 7(1), 131-142.
- Paniza, M. D. R., & Mello Neto, G. A. R. (2016). O diabo veste Prada – e é minha chefe: Resenha fílmica sobre sofrimento no trabalho. *Farol: Revista de Estudos Organizacionais e Sociedade*, 2(5), 1137-1116.

- Pinheiro, K. F., Rhoden, I., & Martins, J. C. O. (2010). A experiência do ócio na sociedade hipermoderna. *Revista Mal-Estar e Subjetividade, 10*(4), 1131-1146.
- Querol, V. A. (2013). Ciberespacio y ocio en las generaciones que llegaron tarde. *Convergencia, 20*(63), 153-176.
- Ricoy, M. C., & Rodríguez, J. F. (2016). Prácticas y recursos de ocio en la adolescencia. *Education Siglo XXI, 34*(2), 103-124.
- Tejero, C., Balsalobre, C., & Higuera, E. (2011). Ocio digital activo (ODA). Realidad social, amenazas y oportunidades de la actividad física virtual. *Journal of Sport and Health Research, 3*(1), 7-16.
- González, M. V., & Serrano, G. P. (2017). Ocio digital em los jóvenes en dificultad social. *Bordón: Revista de Pedagogía, 69*(2), 147-160. DOI: 10.13042/Bordon.2017.49499

### Como citar:

Gondim, M. S., & Oliveira, G. R. T., (2020). Feminino em Questão: Diálogos Contemporâneos entre Psicanálise e Feminismo. *Revista Subjetividades, 20*(3), e9575. <http://doi.org/10.5020/23590777.rs.v20i3.e9575>

---

### Endereço para correspondência

Márcio Silva Gondim  
E-mail: [marcio.gondim@unifanor.edu.br](mailto:marcio.gondim@unifanor.edu.br)

Gláucia Rebeca Teixeira de Oliveira  
E-mail: [rebekoliv@gmail.com](mailto:rebekoliv@gmail.com)

**Recebido em:** 11/06/2019  
**Revisado em:** 25/07/2020  
**Aceito em:** 25/07/2020  
**Publicado online:** 23/12/2020