UNIVERSIDADE DE SÃO PAULO
ESCOLA DE COMUNICAÇÕES E ARTES
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS DA COMUNICAÇÃO

RAQUEL CRISTINA MELO CORRÊA

Sentires Sexuais em Ambiências Digitais

São Paulo

2017

RAQUEL CRISTINA MELO CORRÊA

(RAQUEL MELO)

Sentires sexuais em ambiências digitais

Versão Original

Dissertação apresentada ao Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, Área de Concentração “Teoria e Pesquisa em Comunicação”, Linha de Pesquisa “Comunicação e Ambiências em Redes Digitais”, da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo, como exigência para a obtenção do título de Mestre em Ciências da Comunicação, sob orientação do Prof. Dr. Massimo Di Felice.

São Paulo

2017

Autorizo a reprodução e divulgação total ou parcial deste trabalho,
por qualquer meio convencional ou eletrônico, para fins de estudo e pesquisa,
desde que citada a fonte.

Catálogo na Publicação
Serviço de Biblioteca e Documentação
Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo
Dados fornecidos pelo(a) autor(a)

Melo, Raquel
Sentires sexuais em ambiências digitais / Raquel Melo. --
São Paulo: R. Melo, 2017.
150 p.: il.

Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em
Ciências da Comunicação - Escola de Comunicações e Artes /
Universidade de São Paulo.
Orientador: Massimo Di Felice
Bibliografia

1. Tecnologia 2. Digital 3. Redes Sociais 4. Pós-
humanismo 5. Sexo virtual I. Di Felice, Massimo II. Título.

CDD 21.ed. - 302.2|

Nome: MELO, Raquel.

Título: Sentires Sexuais em Ambiências Digitais

Dissertação apresentada à Escola de
Comunicações e Artes da Universidade de
São Paulo para obtenção do título de Mestre
em Ciências da Comunicação.

Aprovado em:

Banca examinadora

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

Prof. Dr. _____

Instituição: _____

Julgamento: _____

AGRADECIMENTOS

Esta dissertação representa uma das experiências mais gratificantes que tive na vida. O caminho percorrido até seu encerramento teve percalços de distintas ordens: financeiros, emocionais, perceptivos, epistemológicos, temporais etc. No entanto, todos foram belíssimos. Cada momento vivido, leitura, reflexão, crítica, escrita e reescrita foram enriquecidos pela generosidade de professores, colegas, amigos e também desconhecidos que compartilharam comigo, cada qual a sua maneira, conhecimento, experiências acadêmicas e de vida. Qualquer palavra de agradecimento seria insuficiente para expressar a profusão de sentimentos que reservo a todos, pois foi graças ao apoio de cada um que consegui materializar este sonho que, até pouco tempo, parecia-me tão distante e impossível de realizar.

Primeiramente, gostaria de declarar meu profundo respeito e admiração por meu orientador Prof. Dr. Massimo Di Felice, cuja dedicação ao conhecimento tem abrilhantado distintas áreas do saber, e inspirado estudantes e pesquisadores em todo o mundo. Suas incansáveis e instigantes orientações marcaram-me de forma memorável.

Agradeço ainda a todos pesquisadores que integram o Centro Internacional de Pesquisa Atopos que, desde 2013, têm me acolhido e contribuído de maneira singular com minha formação acadêmica, especialmente a Danilo Patzdorf, cujas reflexões fizeram-me crescer a cada encontro e debate.

Também gostaria de registrar minha gratidão aos professores do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação, em especial, Elizabeth Nicolau Saad Corrêa, Sérgio Bairon Blanco Sant'Anna e Wagner Souza e Silva, cujas aulas e conversas ampliaram minhas percepções sobre o objeto da pesquisa e meu repertório bibliográfico. Foi uma honra tê-los como professores.

Agradeço ainda ao Conselho Nacional de Desenvolvimento Científico e Tecnológico (CNPq), pois sem seu apoio financeiro esta pesquisa não seria possível.

Ao meu talentoso amigo e artista gráfico Fábio Bulhões que me presenteou com a lindíssima arte que ilustra a capa desta dissertação, muito obrigada.

Encerro declarando minha gratidão por minha companheira Raquel Souza dos Santos que, paciente e amorosamente, acompanhou-me em cada passo, sempre me incentivando a seguir em frente nos estudos e na vida.

RESUMO

MELO, Raquel. **Sentires sexuais em ambiências digitais**. 2017. 148 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

Esta pesquisa objetiva investigar, compreender e analisar como a tecnologia digital intervém na constituição do sentir contemporâneo, utilizando como objeto referencial as práticas sexuais realizadas por e nos ambientes digitais (sites, *chats*, redes sociais digitais, aplicativos etc.). Partimos de pressupostos teóricos que reconhecem a tecnologia como elemento constitutivo do humano e do social – inclusive no que diz respeito à dimensão sexual –, atribuindo-lhe, portanto, um papel central em diferentes momentos históricos. Deste modo, defendemos que o “sexo virtual” não se trataria de uma mera interação social mediada por dispositivos conectados à Internet, mas sim uma ecologia complexa composta, além das pessoas, por *actantes* não humanos com poder de agenciamento. Para alcançarmos uma argumentação coerente, adotamos um olhar genealógico para a análise de tal fenômeno, jogando luz sobre as especificidades do digital que, em nosso entendimento, ocasionariam deslocamentos perceptivos, espaço-temporais, socioculturais, identitários, subjetivos etc. apontando para um social (e um sexo) incontornavelmente conectado, hibridizado, mutante. Metodologicamente, conciliamos a leitura bibliográfica, a etnografia de cunho social e a etnografia digital imersiva, sendo esta última responsável por dar “voz” aos *actantes* não humanos contidos na experiência estudada, descoberta esta que inspirou uma construção tipológica para caracterizar os distintos processos comunicativos viabilizados pelo digital na atualidade. Nossa fundamentação teórica baseia-se em autores que defendem a tecnologia como constituinte e transformadora do sentir, que assumem as perspectivas do pós-humanismo e que reconhecem a intersecção entre tecnologia, sexo e sexualidade.

Palavras-chave: Digital. Tecnologia. Redes Sociais. Pós-humanismo. Sentir. Sexo Virtual.

ABSTRACT

MELO, Raquel. **Sexual senses in the digital ambiances**. 2017. 148 f. Dissertação (Mestrado em Ciências da Comunicação) – Escola de Comunicações e Artes. Universidade de São Paulo, São Paulo, 2017.

This research aims to investigate, understand and analyze how digital technology intervenes in the constitution of senses in contemporaneity, using as a reference object the sexual practices performed by and in digital architectures (websites, chatrooms, social networks and apps). We start with theoretical references that recognize technology as a constituent element of the humane and social – including the sexual dimension – and thus assign it as a central function in different historical moments. That way, we defend that "virtual sex" would not be a mere social interaction mediated by Internet-connected devices, but a complex ecology composed not only of people but also of non-human "actants" with agency power. In order to reach a coherent argument, we adopt a genealogical perspective to analyze this phenomenon, throwing light on the specificities of digital technology that, in our understanding, would cause displacements on perception and notions of space, time, social, culture, identity, subjective etc. pointing to a social (and sex) incontrovertibly connected, hybridized, mutant. Methodologically we reconcile bibliographical reading, social ethnography and immersive digital ethnography, the latter being responsible for giving "voice" to the non-human actants contained in the studied experience, a discovery that inspired a typological construction to characterize the different communicative processes made possible nowadays. Our theoretical foundation is based on authors who defend technology as a constituent and transforming of senses, who take on the perspectives of post-humanism and who recognize the intersection among technology, sex and sexuality.

Keywords: Digital. Technology. Social Networks. Post-humanism. Sense. Virtual Sex.

LISTA DE FIGURAS

Capa

Arte gráfica de Fábio Bulhões

CAPÍTULO 2 – A relação promíscua entre sexo e tecnologia

Figura 1: <i>Print da home do ambiente Viva Local</i>	72
Figura 2: <i>Print da home do ambiente Viva Local</i>	72
Figura 3: <i>Print de uma sala do Bate-Papo UOL</i>	74
Figura 4: <i>Print de uma sala do Bate-Papo UOL</i>	74
Figura 5: <i>Print da página promocional do Happn na Google Play</i>	76
Figura 6: <i>Print de imagem promocional do Tinder</i>	77

CAPÍTULO 3 – A dimensão social do sexo em ambiências digitais

Figura 7: <i>Print da home do ambiente ManHunt</i>	85
Figura 8: <i>Print da home do ambiente Par Perfeito</i>	85
Figura 9: <i>Print da home do ambiente Adote um Cara</i>	90
Figura 10: <i>Print da home do ambiente Adote um Cara</i>	90
Figura 11: <i>Print da home do ambiente Cam4</i>	104

LISTA DE QUADROS

CAPÍTULO 2 – A relação promíscua entre sexo e tecnologia

Quadro 1: Tipologia – Ambientes digitais para fins sexuais	77
--	----

SUMÁRIO

	Introdução.....	10
1	CAPÍTULO I – A imanência tecnológica do sentir.....	19
1.1	A perspectiva não opositiva na relação <i>humano-ambiente-tecnologia</i>	19
1.2.	O sentir para além do sujeito.....	23
1.3.	O sentir tecnológico.....	29
1.4.	As transformações tecnológicas do sentir.....	41
2	CAPÍTULO II – A relação promíscua entre sexo e tecnologia.....	47
2.1.	Breve genealogia <i>sexo-tecnológico-comunicativa</i>	47
2.2.	A dimensão prostética do sexo.....	51
2.3.	A neutralidade sexual.....	56
2.4.	Arquiteturas digitais do prazer.....	61
3	CAPÍTULO III – A dimensão social do sexo em ambiências digitais.....	79
3.1.	Quem são e o que fazem os praticantes.....	79
3.2.	“Sexo virtual”: um sexo “diferente” e desterritorializado.....	91
3.3.	Deslocamentos perceptivos, cognitivos e identitários.....	95
3.4.	A dimensão imagética do sexo.....	105
4	CAPÍTULO IV – Sentires digitais.....	121
4.1.	Pós-humanismo: perspectivas para compreensão do sentir contemporâneo.....	121
4.2.	Ecologias digitais: o processo comunicativo nas ambiências.....	128
4.3	O digital e a dessacralização do sexo.....	132
	CONSIDERAÇÕES FINAIS.....	140
	REFERÊNCIAS.....	142

INTRODUÇÃO

Há quase 70 anos o mundo experimenta, em distintas proporções e condições, a progressiva digitalização da vida, resultado do acelerado desenvolvimento tecnológico-científico gestado, especialmente, após a Segunda Guerra Mundial. Neste período, notadamente o campo da comunicação apresentou transformações estruturais que alteram as maneiras como pessoas e instituições – públicas, privadas, financeiras, educativas, científicas etc. – se constituem, produzem, compartilham e espalham informação, conhecimento e realizam seus negócios. Com a rede mundial de computadores, Internet, banda larga, *Wi-Fi*, o ato comunicativo interpessoal e interinstitucional superou os limites da linearidade (emissor-receptor) e passou a ocorrer reticularmente. A informação – antes analógica ou eletrônica – transmutou-se em *zeros* e *uns* transmissíveis em quaisquer dispositivos digitais. Dinheiro, gente, ideias, imagens, bichos, plantas, cidades, uma vez digitalizados, estão presentes em *bits* em qualquer parte do globo.

A “presença”¹ entendida inicialmente como delimitação espaço-temporal de um ente orgânico, inorgânico ou inanimado dissipa-se com o digital. Mais precisamente a partir da primeira década do século XXI, não precisamos ir ao banco para pagar contas, ao *Louvre* para apreciar Da Vinci, frequentar as cadeiras do MIT para aprender ciência². Historicamente, as incessantes viradas tecnológico-comunicativas³ forjam e atualizam o *sentir* específico de cada época (PERNIOLA, 1993; BAUDRILLARD, 2004, 2014). No entanto, aventamos que esta recente disrupção tecnológica alteraria ineditamente nossa socialização e interação com as coisas e ambientes.

Em meio às alternativas disponibilizadas pelo digital para a fruição de informação, conhecimento e cultura, parte das pessoas aderiu à tecnologia para explorar uma das dimensões mais caras da vida humana: o *sexo*. Veremos nesta dissertação que o

¹ A associação entre “presença” e “virtualização” não seria inaugurada – em nosso imaginário e práticas socioculturais – pelo digital. Lévy (2011) lembra-nos de que, em diferentes períodos históricos, tal conexão já era constituída e naturalizada como, por exemplo, nos simbolismos religiosos.

² Obviamente, sabemos que o acesso à Internet, bem como aos dispositivos digitais, não é pleno. No entanto, apoiamo-nos no fato, nada desprezível, de que em torno de metade da população mundial usufrui deste serviço e bens relacionados. Dada sua importância sociocultural, muitos países incorporaram tais acessos a suas políticas de inclusão, reconhecendo-os como direito fundamental. Ver dados no relatório *Measuring the Information Society Report* (2016) da *International Telecommunication Union* (ITU), disponível em: <<http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/misr2016/MISR2016-w4.pdf>>. Acesso em: 5 mai. 2017.

³ Além de fatores econômicos, políticos, socioculturais etc. Ver Perniola (1993).

surgimento de *ambientes digitais* para fins de relacionamento implicou, principalmente a partir da década de 1990, a reconfiguração dos modos como expressamos/vivenciamos nossa sexualidade, aproximando-nos (ou afastando) uns dos outros a fim de concretizarmos nossos propósitos afetivos e sexuais. Em três décadas, inúmeros sites, *chats* e aplicativos – desenvolvidos ou não para tais objetivos – passaram a constituir os rituais de flerte, namoro e sexo.

Nossa aproximação com tal universo se deu a partir de relatos íntimos de um grupo de amigos acerca de suas experiências sexuais vividas por meio de aplicativos. Em um de nossos habituais encontros, narravam efusivos suas histórias de sucessos, fracassos, prazer, frustração, *transas* “virtuais” masturbatórias, sexo furtivo presencial, descobertas sobre preferências sexuais, surgimento de novos ciclos de amizade. Tudo vivido nos e por meio dos *apps*. Uma nova realidade revelou-se a partir daqueles relatos, posto que, ainda que outrora tivessem sido questionadas como superficiais e “irreais”, tais experiências definitivamente haviam se embrenhado em seus cotidianos. Perguntamo-nos, então, sobre que *sexo* seria aquele que, até pouco tempo, seria impensável sem a presença de outrem, o cumprimento de certos ritos ou uma ambientação “adequada”. Como seria possível *sentir* e provocar prazer sem cheirar, tocar o outro? Vendo imagens estáticas e vídeos de gente desconhecida? Como a tecnologia interferiria naquilo que nossos interlocutores chamavam de *sexo*? Aliás, ainda poderíamos nomear tal experiência como *sexo*?

Primeiramente, passamos a problematizar o que se entende por sexo e nos perguntar o que vem à mente quando se ouve, lê ou se fala sobre sexo. Gente? Genitálias? Posições? Inevitavelmente. Mas também roupas, tecidos, quartos, camas, bebidas, comidas, *coisas*. Enfim, questões outras – assim no plural – que não aquelas exclusivas do corpo, identidade e subjetividade humana⁴. O *sexo*, portanto, evocaria uma *ambiência* diversa, composta por elementos que não somente pessoas. A obra do

⁴ A antropóloga norte-americana Gayle Rubin, referência nos estudos feministas e *queer*, traduz tal percepção ao comentar a prática do fetichismo: “Não vejo como se possa falar de fetichismo, ou sadomasoquismo, sem pensar sobre a produção de borracha, nas técnicas e acessórios usados para o manejo de cavalos, no brilho dos calçados militares, na história das meias de seda, no caráter frio e oficial dos instrumentos médicos ou no fascínio das motocicletas e a liberdade enganosa de sair da cidade para pegar a estrada. A propósito, como podemos pensar sobre o fetichismo sem considerar o impacto das cidades, de certas ruas e parques, de zonas de prostituição e “diversão barata”, ou da sedução das prateleiras das lojas de departamentos, com suas pilhas de mercadorias desejáveis e glamourosas. (...) Para mim, o fetichismo suscita toda uma série de questões relacionadas à mudança na produção de *objetos*, às especificidades históricas e sociais de controle e etiqueta social, ou intrusões no corpo e hierarquia social complexa à castração e ao complexo de Édipo ou a saber ou não saber o que se devia saber, acho que se perde algo importante” (RUBIN; BUTLER, 2003, p.157-209, grifo nosso).

filósofo Paul B. Preciado (2014) é contundente neste sentido, apresentando-nos um sexo como plástico, resiliente e produto das experiências socioculturais e do conhecimento delas contemporâneo, pontuando que tal prática acompanharia ainda as vontades das artes, moda, publicidade, mídia, medicina, indústria farmacêutica etc., nunca tendo sido, portanto, algo “natural”, “dado”, “absoluto”. O autor ressalta que, ainda que no percurso da humanidade não tenha sofrido visíveis alterações, o sexo (tanto quanto o corpo), desde a Revolução Industrial, e mais precisamente com a chegada do século XX, associar-se-ia definitiva e visceralmente à tecnologia e suas implicações cotidianas⁵. Assim, a despeito das críticas mais conservadoras, esta e outras práticas sociais sempre teriam sido implicadas pela interveniência tecnológica. As reflexões do filósofo⁶ nos expõem um dado notável: o *digital* não seria, portanto, um marco zero para a tríade **sexo-sexualidade-tecnologia**, constatação esta que impulsionou a construção de uma investigação atenta às particularidades de tal composição antes e depois do digital. Deste modo, entendemos como pertinente a assunção de um olhar genealógico sobre a experiência estudada, a fim de que alcançássemos seu âmago na atualidade.

Preocupamo-nos permanentemente em esclarecer que nossa dissertação não trata do *sexo* em si, mas de sua “relação promíscua”⁷ com a tecnologia e a comunicação que, com o digital, tornar-se-ia mais evidente, entendendo que tal intersecção se constituiria como uma mostra do momento que vivemos. Deste modo, decidimos que nosso objetivo central seria **compreender como a tecnologia alteraria o social, constituindo o sentir contemporâneo**, tendo a socialidade e as práticas *sexuais digitais* como objeto. Nesta reflexão, considerando o processo de digitalização, questionamo-nos sobre quais seriam os atores envolvidos nesta prática e onde ela efetivamente ocorreria.

Percebemos então a necessidade de estudarmos detidamente obras sobre **tecnologia e comunicação**, suas respectivas qualidades e viradas paradigmáticas, além de impactos socioculturais, sempre a partir do pressuposto teórico de que **técnica e tecnologia** invariavelmente teriam sido elementos constituintes do humano e das sociedades⁸. Deste modo, buscamos referenciais atentos à **relevância da tecnologia e**

⁵ Sobre este contexto, o autor recorre especialmente a inovações tecnológicas na indústria farmacêutica, de próteses etc.

⁶ Exporemos o olhar genealógico de Preciado (2014) sobre tal questão no Capítulo II desta dissertação.

⁷ Preciado (2014, p.158).

⁸ Aprofundaremos tal argumento no Capítulo I, no qual trataremos as reflexões de Heidegger (2007), Calimberti (2006), Puech (2008), Santaella (2003, 2010) e Di Felice (2009, 2010).

da comunicação para a instituição do *sentir*⁹, procurando compreender as especificidades e implicações da **tecnologia digital** para o contexto estudado¹⁰. Assim como recorremos a obras cuja fundamentação tratasse do conjunto **sexo-gênero-sexualidade** como práticas sociais nada essencialistas, reconhecendo a tecnologia como um de seus pilares¹¹.

Antes de avançarmos propriamente em nossa pesquisa, gostaríamos de introduzir pontos centrais disto que, provisoriamente, chamaremos de *experiência sexual em ambiências digitais*, assim como esclarecer certos conceitos e expressões que fatalmente despontarão neste documento.

As estatísticas recentes do universo digital expõem sua relevância no cotidiano social. Em 2016, o Brasil era o quarto país em termos de acesso à Internet no mundo com quase 140 milhões de pessoas conectadas¹², isto é, 66,4% da população¹³. Ao fim daquele ano, havia mais 247 milhões de linhas ativas na telefonia móvel no país¹⁴, sendo este dispositivo o preferido para a conexão à Internet¹⁵. Projeta-se que a maioria dos conectados (77%) esteja nas redes sociais digitais¹⁶. As transformações em curso decorrentes da tecnologia digital evidenciam-se a partir do início da segunda metade do século XX, no entanto, seriam sentidas mais drasticamente a partir da primeira década do XXI, quando, no esteio da popularização dos *smartphones*, os *ambientes digitais* para fins de relacionamento foram lançados e incorporados ao cotidiano das sociedades mais desenvolvidas economicamente.

⁹ A constituição do *sentir tecnológico* será tratada no Capítulo I, a partir das contribuições dos autores Baudrillard (2004, 2014), Benjamin (2013; 2014), Di Felice (2008, 2009, 2010), McLuhan (2007), Perniola (1993, 2006) e Vattimo (1992).

¹⁰ A contemporaneidade digital será explorada no Capítulo IV, especialmente com a incorporação das reflexões de Di Felice (2009, 2011, 2011-2012, 2012), Lévy (2011), Santaella (2007, 2008, 2010a, 2010b.) e Sibília (2002, 2015d).

¹¹ Nos referimos à Haraway (2009), Perniola (2005) e Preciado (2014), cujas obras serão tratadas no Capítulo II.

¹² Ver ranking da *Internet Live Stats* disponível em: <<http://www.internetlivestats.com/internet-users-by-country/>>. Acesso em: 17 mai. 2017.

¹³ Em 2016, a projeção da população brasileira chegava a pouco mais de 206 milhões de pessoas. Ver site do Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE): <<http://www.ibge.gov.br/apps/populacao/projecao/>>. Acesso em: 07 jan. 2017.

¹⁴ Sobre os dados da telefonia móvel, ver site da Agência Nacional de Telecomunicações (Anatel): <<http://www.anatel.gov.br/dados/index.php/destaque-1/283-movel-acessos-maio>>. Acesso em: 07 jan. 2017.

¹⁵ Ver dados do Centro Regional de Estudos para o Desenvolvimento da Sociedade da Informação (Cetic.br) disponíveis em: <<http://cetic.br/noticia/celular-torna-se-o-principal-dispositivo-de-acesso-a-internet-aponta-cetic-br/>>. Acesso em: 17 mai. 2017.

¹⁶ Em 2015, cerca de 77% dos mais de 102 milhões de brasileiros conectados à internet estão nas redes sociais. Ver pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros (2015) do Cetic.br, disponível em: <<http://cetic.br/publicacao/pesquisa-sobre-o-uso-das-tecnologias-de-informacao-e-comunicacao-nos-domicilios-brasileiros-tic-domicilios-2015/>>. Acesso em: 07 jan. 2017.

A transição dos sites para os *chats* e **redes sociais digitais**¹⁷ marcaria a passagem de uma comunicação linear entre um emissor e um receptor (supostamente passivo) para uma comunicação reticular, composta por inúmeros produtores de informação que passaram a protagonizar papéis de destaque no cenário comunicativo mundial. Tal virada implicou readequações e aprendizados individuais e institucionais, visto que teria representado uma emancipação e autonomia históricas para aqueles que detinham dispositivos conectados à Internet. A cada perfil criado nas redes sociais digitais nascia uma nova rede de contatos e informações produzidas e compartilhadas, constituindo infinitas “redes de redes”¹⁸. Assim, multiplicaram-se progressivamente os pontos de vista sobre as distintas realidades socioculturais. A autonomia dos que têm acesso aos dispositivos conectados implicou a profusão de informação circulante na rede, notadamente, de imagens¹⁹. Neste contexto, como veremos em nosso estudo, o *sexo* passou a orbitar as conversas interpessoais nos ambientes digitais, cujas empresas desenvolvedoras, atentas ao comportamento social na rede, transformaram-no em objeto comercial central. Surgem, assim, ambientes específicos para explorar as relações homossexuais e, com elas, a abundância da pornografia²⁰, das *selfies*²¹ e dos *nudes*.

Nesta pesquisa, notaremos que tais ambientes não seriam meros mediadores destes “usuários”²². Não haveria uma comunicação linear entre pessoas desejosas de prazer e sexo, separadas geograficamente e por dispositivos conectados. Enquanto pessoas conversam, assistem, produzem e compartilham imagens, tocam seus corpos, desejam corpos de outras, sentem e provocam prazer, uma gama de elementos tecnológicos necessariamente atua: os dispositivos conectados, *motherboards*, telas,

¹⁷ Para o sociólogo Massimo Di Felice, a expressão “redes sociais” – comumente utilizada nos estudos sobre tais ambientes – seria inadequada, posto que abarcaria somente a dimensão social, desconsiderando os fatores tecnológicos acrescidos pelo digital (2011-2012).

¹⁸ O conceito “redes de redes” é inaugurado por Di Felice, Torres e Yanaze (2012) para ensaiar sobre o processo de digitalização contemporâneo que, para além do social, compromete uma gama de elementos tecnológicos e do ambiente.

¹⁹ Diariamente, o tráfego de dados na Internet gira em torno de 2 bilhões de gigabytes. Ver *Internet Live Stats*: <<http://www.internetlivestats.com/>>. Acesso em: 19 mai. 2017.

²⁰ Em 2016, o *Pornhub*, referência no ramo da pornografia digital, foi acessado 23 bilhões de vezes, tendo quase 92 bilhões de visualizações de seus vídeos. No ranking dos países com maior número de acessos, o Brasil ocupa a 10ª posição. Ver dados no relatório da empresa disponível em: <<https://www.pornhub.com/insights/2016-year-in-review>>. Acesso em: 18 mai. 2017.

²¹ Em 2016, somente o aplicativo *Google Photos* apresentou a marca de 500 milhões de usuários mensais, que compartilharam aproximadamente 1,2 bilhão de fotos e vídeos por dia. Ver referência no blog da empresa, disponível em: <<https://blog.google/products/photos/google-photos-500-million-new-sharing/>>. Acesso em: 18 mai. 2017.

²² Correntemente adota-se, em âmbito mundial, tal expressão para designar as pessoas que utilizam dispositivos, *softwares* e ambientes digitais. Ainda que facilite a caracterização dos indivíduos conectados, consideramos tal termo demasiadamente instrumental. Debateremos mais detalhadamente tal reflexão no Capítulo I.

servidores, cabos e fibras óticas, satélites, redes *Wi-Fi*, ondas eletromagnéticas, plástico, cristais, baterias, vidro, resina²³. Há ainda os sistemas operacionais e os algoritmos que, graças à inteligência artificial, “aprendem” nossa linguagem, comportamento e preferências para, segundo suas empresas desenvolvedoras, oferecerem-nos a melhor experiência possível²⁴. Enquanto tudo isto opera, a materialidade de corpos, desejos, paisagens e coisas são capturadas pelas câmeras e dispositivos transmutando-se em códigos binários inteligíveis para outros dispositivos e gente.

Existiria, portanto, uma intangibilidade operante nesta experiência que, longe de ser uma simples troca de informações entre pessoa A e pessoa B, conformar-se-ia como uma *ecologia* de elementos e fatores – de natureza humana ou não – que se implicariam concomitantemente. A esta conjunção complexa nomearemos *ambiência* que, obviamente, dependeria da conexão digital e que, uma vez constituída, não permitiria a delimitação de um espaço-tempo preciso.

Desta maneira, traduziríamos aquilo que popularmente é conhecido como “sexo virtual”, expressão cunhada há três décadas quando o digital, equivocadamente, era considerado o reverso da vida “real”. Como veremos, esta experiência é mais do real, não se daria apenas no “virtual” e revelaria distintas realidades de se estar e viver no mundo digitalizado.

Como pretendemos alcançar e analisar tal nível de complexidade? Considerando nossa fundamentação teórica e o objeto de pesquisa proposto, reconhecemos a heterogeneidade de elementos participantes e interagentes neste *sentir sexual em ambiências digitais*. Ao sustentarmos que a tecnologia digital transformou a natureza das práticas sexuais na atualidade, compreendemos que, além do social, deveríamos observar/analisar os entes tecnológicos contidos nesta relação reticular. Desta maneira, tentamos não ser atraídos por armadilhas metodológicas que induzem pesquisadores a acreditar, sem contestar, que é possível observar um *objeto* para explicá-lo plenamente.

Considerando o objetivo central da pesquisa, em adição à leitura bibliográfica fundante exposta na primeira parte desta introdução, decidimos conciliar duas frentes etnográficas – a *social* e a *digital imersiva* – a fim de analisar os pontos de intersecção entre os humanos e não humanos. Assim, estrategicamente construímos primeiramente

²³ Isto sem contar as inúmeras substâncias contidas e operantes nestes dispositivos como: mercúrio, arsênico, chumbo, níquel, paládio, prata, tântalo, cádmio etc.

²⁴ No Capítulo III, concernente ao nosso campo, trataremos desta controversa questão criticada por alguns estudiosos do digital pelo fato de resultar de uma exploração comercial das empresas dos dados e vida pregressa dos usuários que, muitas vezes, desconhecem tal mineração entendida como violação da privacidade individual na rede.

um campo de caráter exploratório e não amostral composto por pessoas adeptas ao “sexo virtual” para, a partir de seus relatos, identificarmos quais eram os elementos tecnológicos contidos na experiência, assim como seus modos de operação e níveis de influência na sociabilidade.

Inspiramo-nos na **Teoria Ator-Rede – TAR** – (LATOUR, 2012; LEMOS, 2013) que trata das associações entre elementos heterogêneos, nomeados “actantes”²⁵, que necessariamente realizam uma ação tanto quanto a modificam e nela são modificados. O objetivo da TAR seria revelar as redes²⁶ compostas pelos “actantes” em uma determinada situação, pela identificação e descrição de seus rastros. Assim como na ideia de “parlamento das coisas” também proposta por Latour (2013) como estratégia metodológica capaz de dar “voz” aos “actantes” presentes em uma determinada associação.

Seguindo tais referências teóricas, construímos o campo social da pesquisa, realizando entrevistas²⁷ com dez pessoas, com 23 a 33 anos²⁸, residentes na cidade de São Paulo. Todos foram contatados por telefone celular, e-mail ou perfil no *Facebook*. Não fizemos quaisquer distinções de suas identidades sexual e de gênero, muito menos cor, etnia e classe social, ainda que tenhamos ciência de que tais aspectos possam influir a experiência observada²⁹. Para todos os entrevistados foi aplicado um questionário semiestruturado com perguntas abertas que, como indicamos anteriormente, foram construídas a fim de identificar a interveniência tecnológica na conformação de suas práticas sexuais e vivências da sexualidade³⁰.

²⁵ Termo atribuído a elementos humanos e não humanos entre os quais não haveria hierarquia em uma dada associação, relação. (LATOUR, 2012).

²⁶ Para Latour (2012), a “rede” não seria um sistema fechado ou delimitado, mas uma espécie de mapa que só poderia ser construído pelos seus actantes, assim como só poderia ser percebido parcialmente, visto que seria um recorte de uma realidade em um dado momento.

²⁷ As entrevistas foram iniciadas com dois amigos, aos quais solicitamos indicações de pessoas de seus ciclos sociais que, assim como eles, recorreriam aos ambientes digitais para encontrar parceiros amorosos e sexuais. Esta metodologia nomeada de “bola de neve” (BIERNACKI E WALDORF, 1981) tem sido compreendida na sociologia como válida para qualificar e garantir a heterogeneidade de uma mostra.

²⁸ Ao considerarmos este período etário conciliamos o necessário respeito à maioria adotada no país, assim como as maiores proporções de usuários com acesso à internet no Brasil, conforme dados divulgados no endereço eletrônico do Cetic.br.

²⁹ Segundo o Cetic.br, apesar das políticas públicas de fomento, existe ainda uma disparidade importante no acesso às tecnologias de informação, comunicação e Internet no Brasil correlacionada às desigualdades socioeconômicas. Ver *Pesquisa sobre o uso das Tecnologias de Informação e Comunicação nos domicílios brasileiros* disponível em: <http://www.cetic.br/media/docs/publicacoes/2/TIC_Domicilios_2014_livro_eletronico.pdf>. Acesso em: 27 mar. 2016.

³⁰ Os locais das duas primeiras entrevistas foram escolhidos por nossos interlocutores. Realizamos a primeira na residência de um e a segunda em uma cafeteria na região central da cidade. Percebemos uma distinção importante entre ambas. Enquanto na primeira o entrevistado nos pareceu à vontade para tecer

A todos foi respeitado o direito de, a qualquer momento mediante comunicação, retirar-se da pesquisa, acordo este registrado em termo de concessão de entrevista assinado por ambos³¹. Neste termo, também foi assumido o compromisso de garantia de seu anonimato, portanto, nesta pesquisa serão citados por pseudônimos. Todas as entrevistas foram gravadas, transcritas e duraram, em média, uma hora e meia. Consideramos que a dimensão sociológica de nossa pesquisa foi extremamente fértil e nos ajudaram, em parte, a cumprir nossos objetivos. Seu resultado estará contido no **Capítulo III** desta dissertação.

Em que pese a riqueza deste movimento etnográfico, consideramo-lo insuficiente para alcançar nosso principal objetivo, dado que as narrativas dos indivíduos não apresentavam um léxico capaz de revelar o modo como os elementos tecnológicos atuam nesta experiência. Recorreremos, portanto, à **etnografia digital**³² a partir das perspectivas imersiva, dialógica e atópica (DI FELICE; TORRES; YANAZE, 2012) para o estudo de contextos reticulares. Deste modo, posteriormente às entrevistas, lançamo-nos nos *ambientes digitais* “frequentados” por nossos interlocutores a fim de compreender seus modos de operação, arquiteturas e interação. Assim, criamos perfis pessoais e adentramos os 31 ambientes citados por eles. Tal imersão nos permitiu notar, mapear e analisar características comuns e particulares deste universo, informações estas que resultaram em uma tipologia sobre **como as arquiteturas destes ambientes implicam os modos de interação sexual**. Desta maneira, procuramos em nossa metodologia garantir uma coerência entre a leitura bibliográfica, as técnicas de entrevista e etnografia digital.

Neste caminho percorrido, deparamo-nos com uma vasta produção acadêmica sobre as implicações das tecnologias digitais na vida social. Notamos que, no campo da Comunicação, há predominância de estudos que enfatizam as ameaças tecnológicas

seus relatos, a segunda sofreu uma interferência que alterou o rumo da conversa, visto que a pessoa teria se envergonhado com a presença de estranhos que se sentaram proximamente, tendo ficado inquieta, baixado o tom de voz e economizado a fala. Mudamos nossa estratégia de abordagem e de sugestão de local de entrevista. Assim, passamos a sugerir aos entrevistados que realizássemos as entrevistas em locais reservados, nas suas próprias residências ou em locais públicos de grande circulação, como praças, por exemplo, com bancos distantes entre si, a fim de evitar a proximidade de terceiros. Notamos que tal estratégia funcionou, visto que as pessoas se sentiam mais à vontade para falar sobre suas vidas sexuais, sem a sensação de que estariam sendo observadas ou ouvidas por terceiros.

³¹ Todos entrevistados e a pesquisadora ficaram com cópias do *Termo de Concessão de Entrevista* com suas respectivas assinaturas, documento este baseado no Código de Ética da Universidade de São Paulo.

³² A perspectiva imersiva sugere que “a etnografia digital, uma vez considerada a rede como o campo de seu estudo, realiza a pesquisa de campo *on-line*, levando o pesquisador a um tipo de estudo imersivo no qual o contexto, o objeto e os instrumentos de suas análises e suas interações com seus informantes são digitais, uma vez que seu objetivo é estudar o social, as culturas (...) e as interações digitais” (Di Felice et al, 2012, p.173).

contra o social, abordagens amparadas em fundamentações teóricas antropocêntricas e dualistas. Em que pesem sua relevância para as Ciências da Comunicação, percebemos que parte importante dos estudos ignora a permeabilidade da relação humano-técnica, deixando de reconhecer que “se há ser humano é porque uma tecnologia o fez evoluir a partir do pré-humano”³³. Em nosso entendimento, existiria uma barreira epistemológica que impediria uma observação, compreensão e análise mais fidedignas aos fenômenos que se nos apresentam na atualidade em decorrência do digital. A fim de contribuirmos com os estudos sobre a comunicação digital, empenhamo-nos na tentativa de superar este obstáculo mergulhando em referenciais de perspectivas *ecológicas* e do *pós-humanismo*.

Assim, organizamos nossa dissertação da seguinte maneira: no **Capítulo I** apresentamos nossa argumentação teórica fundamental que refuta a bivalência predominante na modernidade que segrega *humanos*, *ambientes* e *tecnologia* para reconhecer suas legítimas hibridações, destacando a tecnologia como essencial para a constituição do humano e do social, assim como discorremos sobre as implicações tecnológicas sobre o *sentir*, especialmente a partir dos inventos tecnológico-comunicativos surgidos na virada dos séculos XIX e XX; no **Capítulo II** trazemos inspirações teóricas que compreendem a tecnologia como componente do conjunto *sexo-sexualidade-gênero*, cuja *plasticidade* tem sido exposta pelas indústrias da medicina, farmacêutica, midiática e erótico-pornográfica, e apresentamos ainda um estudo tipológico sobre como as arquiteturas dos ambientes digitais interferem na relação sexual na atualidade; no **Capítulo III** revelamos a dimensão sociológica da pesquisa a partir das narrativas dos adeptos ao “sexo virtual”, destrinchando seus perfis, comportamentos enquanto conectados, deslocamentos identitários e apego à autoimagem, notadamente *selfies* e *nudes*; no **Capítulo IV** apresentamos a conjunção de toda nossa argumentação dissertativa, expondo uma análise sobre como a *tecnologia digital* tem transformado estruturalmente a vida sociocultural, recorrendo ao sexo como mostra referencial, destacando os modos comunicativos característicos das *ambiências digitais*, marcadas pela *transorganicidade*, *reticularidade* e *atopia*.

Esperamos que tenha uma prazerosa leitura!

³³ Santaella (2010b, p.131).

CAPÍTULO I – A IMANÊNCIA TECNOLÓGICA DO SENTIR

1.1. A perspectiva não opositiva na relação *humano-ambiente-tecnologia*

Tradicionalmente delegamos à tecnologia a condição de exterioridade e artificialidade, algo não “natural”. Ordinariamente classificamos como tecnologia aquilo que é não humano, mas com potencial inovador e/ou disruptivo. Mas, se inquestionavelmente a tecnologia implica alterações socioculturais, como poderia ser apartada da humanidade e do ambiente em que se vive? O pensamento ocidental moderno, marcado pelo antropocentrismo, disseminou e consolidou a ideia separatista de que humanos, fauna, flora, minerais e tecnologia estão dissociados, apoiando-se em uma pureza inexistente. O acelerado desenvolvimento científico, os avanços e retrocessos sociais, assim como os desastres “naturais” ocorridos no último século, expõem mais claramente a incontestável interdependência entre humanos, ambiente e tecnologia.

Mas o que afinal se entende por *tecnologia*? Segundo o filósofo alemão Martin Heidegger (2007), poderíamos compreender a técnica sob dois aspectos: como *meio* para um *fim*; e como um “fazer do homem”. Ambas concepções atribuem à técnica a condição de coisa passível de ser produzida e controlada pelo ser humano. No entanto, a cômoda aceitação desta “determinação instrumental” resultaria uma compreensão superficial da técnica, dado que não seria capaz de expor sua essência, pois a “verdade” (αλήθεια) da técnica, para o autor, não estaria abrigada em si, mas sim no seu “produzir”, na sua relação com tudo que existe: “(...) o que é produzido manual e artisticamente, por exemplo, a taça de prata, tem a irrupção do produzir não em si mesmo, mas num outro (...), no artesão e no artista” (HEIDEGGER, 2007, p. 379).

A compreensão deste “produzir” revelador da técnica exigiria a observação de suas causalidades. Heidegger sugere que a essência da técnica se daria a partir da conjunção harmônica entre quatro causas: a material (do que algo é feito); a eficiente (sua elaboração); a formal (sua forma); e a final (sua finalidade). Somente a partir da assunção desta metodologia, seria possível revelar/compreender algo que estava oculto antes do “fazer”. O autor ilustra este desvelamento comentando a fabricação de uma taça de prata:

A prata é algo a partir de que a taça de prata é feita. Ela é, enquanto essa matéria (ύλη), cúmplice da taça. Esta deve à prata, isto é, agradece à prata por aquilo em que subsiste. (...) Enquanto taça, o que está comprometido com a prata aparece no aspecto de taça e não no de uma fivela ou de um anel. (...) Com esse fim, a coisa não cessa, mas inicia a partir de si o que será após a fabricação. (HEIDEGGER, 2007, p. 378)

Se na modernidade, a técnica havia sido pensada meramente como *meio e fim* para exploração/dominação do homem sobre a natureza – assim como para o progresso –, as reflexões de Heidegger evidenciam outro caminho possível para sua interpretação, compreendendo-a não como algo estanque, encerrado e fadado ao propósito humano, mas como algo dotado de um *dever*, passível de mutação e que constitui o humano, posto que este se conformaria a partir de sua relação com ela. Portanto, encontramos na perspectiva relacional heideggeriana, uma fundamentação importante para compreensão da não oposição entre ser humano e técnica. Para o autor, nós jamais teríamos sido essencialmente humanos, pois, ainda que tal constatação cause incômodos e debates acalorados, “(...) a essência da técnica admite o homem para algo que ele propriamente não consegue a partir de si nem achar e muito menos fazer; pois algo como um homem, que unicamente é homem a partir de si, não existe.” (HEIDEGGER, 2007, p. 393).

Outro crítico do dualismo moderno, o filósofo italiano Umberto Galimberti (2006), vai além da abordagem relacional de Heidegger e sugere que a *técnica* seria a própria “condição da existência humana”, uma espécie de compensação artificial para superarmos o que chama de “carência instintual”, ou seja, as deficiências que nos incapacitam ou fragilizam diante da magnitude e complexidade da natureza.

Enquanto cada espécie animal recebe com inata segurança, mas também com inata limitação, aquilo que para ela é vital – como a toca, a prole, o inimigo, a caça – e, dentro desse âmbito, se comporta com aquela perfeita adequação que chamamos justamente de “instintiva”, o homem, desprovido de meios de defesa orgânicos, com recursos sensoriais medíocres, estrutura pulsional não orientada, dependência infantil prolongada, amadurecimento tardio, apresenta uma *falta de especialização* tão marcada que é praticamente impossível indicar qual “ambiente”, ou seja, qual conjunto de condições naturais e originais seria exigido para que o homem pudesse viver. Por isso, encontramos o homem em todos os lugares: no polo, no equador, na água, na terra firme, na floresta, no charco, nos montes, na estepe. De fato, por toda parte esse ser desprovido de determinação instintiva – e, portanto, de especialização e coordenação ambiental – conseguiu, ativando a técnica, transformar e tornar todos os tipos de condições naturais adequadas a ele. (GALIMBERTI, 2006, p. 108, grifo do autor)

A técnica, portanto, seria vital para nossa sobrevivência, distinguiria-nos dos outros animais, e proporcionaria a criação de novos mundos, tornando realidade mundos virtuais, superando o que o autor chama de limitação poética da natureza.

A semente desenvolve por si mesma a árvore, que, ao se tornar presente, oferece-se nesse desvelamento, no qual se oculta o sentido grego da palavra verdade (*alétheia*), mas a árvore não desenvolve por si a mesa, o barco, a ponte. Quem responde pelo aparecimento dessas realidades não é a árvore, mas o técnico, o qual, operando sobre a natureza arbórea, tira-a do seu refúgio natural e a coloca em outros relacionamentos, a partir dos quais se desvela o que a técnica chama de *produto*. A forma da verdade como desvelamento (*alétheia*) domina também a produção técnica, de modo que o *pro-duzir* é um *con-duzir* a natureza para novas relações, diferentes daquela original da natureza. (GALIMBERTI, 2006, p. 384, grifo do autor)

A esta relação imbricada e permanentemente alterada entre humano, ambiente e técnica, o filósofo francês Michel Puech (2008) chama de “coevolução dos seres vivos e dos artefatos”. Para o autor, humano e técnica só existem em cooperação, nunca sozinhos ou isolados, tanto que questiona o termo “autonomia” frequentemente atribuído a ambos, pois humano e coisas só teriam capacidade de existência, ação e sentido quando relacionados³⁴.

Tais perspectivas teóricas nos ajudam a compreender que *técnica, ambiente e humano* não teriam uma relação opositiva entre si, mas sim ontológica, visto que se forjariam mutuamente, assim, não existiria humano sem tecnologia, e vice-versa. Sob tal abordagem não caberiam argumentos deterministas que ora entendem o homem como controlador de uma técnica passiva, ora como controlado por ela.

Nesta perspectiva, Lucia Santaella vai além sugerindo que o próprio corpo humano seria uma tecnologia viva, dado que provém de transições evolutivas em suas relações híbridas com o ambiente e tudo que lhe cerca, estágios estes que passam pelo bipedismo, mimética, linguagem e cognição.

O novo estatuto do nosso corpo e mente, na sua fusão com as tecnologias, nas suas interfaces do biológico e o maquínico, na sua constituição híbrida de organismo cibernético, orgânico e protético, é fruto de um longo e gradativo processo que já teve início quando a espécie humana ascendeu à sua posição bípede, de um ser que gesticula e fala. As primeiras tecnologias sígnicas, da comunicação e da cultura, já foram a fala e o gesto. Não obstante sua

³⁴ O autor reconhece as diferenças entre humanos e coisas – materialidade, habilidades, potências etc. –, no entanto, tais distinções não implicariam sua oposição, pregada dogmaticamente desde a modernidade.

pretensa naturalidade, a fala já é um tipo de sistema técnico, quase tão artificial quanto um computador. (SANTAELLA, 2003, p. 211)

Neste sentido, Santaella afirma que “a casa do ser, pensada por Heidegger, é, de saída, uma casa tecnológica, pois a fala humana já carrega em si a marca do inatural”³⁵ e postula que, em seu percurso evolutivo, o ser humano encontraria nas mídias uma parceria frutífera para seu aprimoramento cognitivo, produção e compartilhamento de conhecimento.

A atenção acurada à evolução das mídias, desde os seus primórdios, revela-nos que, em passos cada vez mais acelerados, as mídias foram armazenando a memória humana para fora do corpo, tais como desenho, escultura, escrita, pintura, impressão, e que se processou uma enorme e crescente expansão na produção dos signos, a partir da revolução industrial, por meio da proliferação de mídias técnicas, seguida pela proliferação das mídias tecnológicas, desde a revolução eletrônica e computacional, esta última no estágio atual da comunicação móvel. (SANTAELLA, 2010b, p. 135)

Ao refletir sobre os adventos tecnológicos do século XXI, a autora acrescenta ainda que “o hiato entre os mundos físico-químico e biológico estreita-se a ponto de se tocarem” (2010)³⁶, sugerindo que a própria ontologia humana seria questionável na medida em que, com a digitalização, ocorreria uma recíproca transmutação entre seres vivos e coisas tecnológicas, cujas existências poderiam ser codificadas, uma equiparação inquietante para uma sociedade pretensiosamente superior.

A mistura crescente entre o vivo e o não-vivo, o natural e o artificial, permitida pelas tecnologias, atinge hoje um tal limiar de ruptura que faz explodir a própria ontologia do vivo. (...) Podemos cada vez mais protetizar o corpo, a ponto de haver a pretensão de duplicar os corpos, isto é, de ter vários corpos simultaneamente. O devastador desmoronamento que isso provoca nas confortantes noções de identidade nunca poderá ser suficientemente enfatizado. (...) Quando o corpo e todos os seres vivos tornam-se informação codificada, o que permite a manipulação e replicação da própria vida, é a transformação ontológica do humano que está em jogo. (SANTAELLA, 2004, p. 31)

Como compreender o objeto de nossa pesquisa a partir desta senda teórica?
Sentires sexuais em ambiências digitais não trata de sexo ou aplicativos em si, mas do

³⁵ Santaella, 2010b, p. 136.

³⁶ Santaella, 2010b, p. 122.

espírito característico de nossa atualidade, marcada pelas circunstâncias criadas pela interação e implicação mútua entre gente, ambientes e coisas tecnológicas, conjuntura esta que foi traduzida pelo sociólogo Massimo Di Felice como “formas comunicativas do habitar”, isto é, os modos de vida conformados/alterados a partir de sucessivas quebras paradigmáticas provocadas pela tecnologia, especialmente a partir da imprensa tipográfica³⁷. Defenderemos, portanto, que este *estado sexual digital* tem potencial para alterar noções históricas sobre o sistema *sexo-sexualidade-gênero*, produzindo práticas sociosssexuais inéditas em nossa história.

Para traduzir nosso objeto, ora adotaremos o termo *técnica*, ora *tecnologia*, considerando a distinção proposta por Puech (2008), para quem a “técnica designa diretamente ações corporais, da ordem do gesto, e tecnologia designa diretamente os objetos e logo, por extensão, tudo que está relacionado ao seu uso, sua produção, sua presença no mundo”³⁸ (PUECH, 2008, p. 23).

1.2. O sentir para além do sujeito

Ao superarmos a visão instrumental sobre a *tecnologia*, conseguimos compreender sua relação simbiótica com o ser humano e o ambiente, assim como perceber o *sentir* de uma época, isto é, os modos da vida sociocultural, imaginário social, lógicas de organização, produção e compartilhamento de práticas e conhecimento de um determinado período histórico. Ainda que nossa pesquisa mire as experiências em ambiências digitais, consideramos relevante retomarmos autores que, mesmo antes do digital, dedicavam-se à análise das implicações tecnológicas na constituição do sentir. Referimo-nos a cinco autores em especial: Walter Benjamin, Marshall McLuhan e Jean Baudrillard, além dos contemporâneos Mario Perniola e Massimo Di Felice.

Para o filósofo italiano Mario Perniola (1993), a sociedade seria norteadá pela experiência estética, de maneira genuína e exploratória nas gerações passadas e de forma mimética e acrítica na sociedade contemporânea. À socialização da estética, o autor dá o nome de “sensologia” que, em distintos contextos históricos, intimaria ou

³⁷ Este conceito é o assunto central do item 1.4 deste capítulo.

³⁸ “(...) « technique » désignerait des actions directement corporelles, de l'ordre du geste, et « technologie » désignerait directement ou non des objets et donc, par extension, tout ce qui est lié à leur usage, leur production, leur présence dans le monde” (Tradução nossa).

ainda constrangeria os indivíduos a seguirem e pregarem ideias consensuadas, cerceando-os, assim, de novas perspectivas e pensamentos. O autor atribui a nossas ideias e práticas a condição de algo “já sentido”, “já pensado” “já feito”, visto que seriam reproduções coletivas de modos de vida implicados ao longo da história pela mítica, política, economia, ideologias, *tecnologias*, defendendo, assim, que o *sentir* teria se tornado algo esvanecido, impessoal e reprimido. No entanto, ressalta que a transferência coletiva do *sentir* seria complexa, pois estaríamos permanentemente divididos entre seguir os roteiros de sentires preestabelecidos e a possibilidade de transgredi-los.

Aos nossos avós, os objectos, as pessoas, os acontecimentos apresentavam-se como algo para ser sentido, para ser vivido como uma experiência interior, causa de alegria ou de dor, objecto de participação sensorial, emotiva, espiritual, ou, pelo contrário, algo de que não se apercebiam ou que se recusavam a perceber. A nós, pelo contrário, as pessoas, os acontecimentos apresentam-se como algo já sentido, que vem ocupar-nos com uma tonalidade sensorial, emotiva, espiritual já determinada. (PERNIOLA, 1993, p. 12)

O alheamento do sentir não consiste em delegar noutros o que deveríamos ser nós a sentir e muito menos há hipótese de algum modelo respeitável nos vir ensinar o modo como devemos sentir. Se se tratasse simplesmente de um mandar sentir, a estrutura deste não seria alterada: a delegação poderia ser revogada em qualquer momento e nós poderíamos voltar a sentir de modo directo. (PERNIOLA, 1993, p. 22)

Localizada entre emoção e racionalidade, a “sensologia” nos ajudaria a compreender os ritos e transformações socioculturais ao longo da história. No que diz respeito à sexualidade, por exemplo, tal noção explicaria, em parte, a massificação do comportamento heterossexual como única possibilidade para a vida sexual. No entanto, as rupturas ocorridas neste campo, observadas em nosso projeto, contrariariam o regime do “já sentido”, revelando que nosso *sentir sexual* não se esgotaria em consensos sociais.

O autor afirma que o regime de socialização estética denotaria nosso ímpeto pelo externo presente na exaltação de coisas e objetos em nossos hábitos de consumo, por exemplo, ou ainda no culto ao corpo perfeito, representado nas imagens circulantes na mídia. No contexto das imagens, Perniola (1993) fala de narcisismo, sugerindo que, diferentemente de sua noção corriqueira, tratar-se-ia, na verdade, de um movimento reflexivo não de nossa imagem propriamente, mas do mundo que desejamos. A imagem

que refletiria a nós e o mundo não nos pertenceria, visto que estaria sob a lógica da “sensologia”, portanto, forjada e repetida pela “coparticipação de emoções e de sensações”. O *sentir* que externalizamos por meio de coisas e imagens circularia, seria apropriado e ressignificado pelas pessoas que os retransmitiriam. Desde o século XVII, alteraríamos a constituição deste *sentir* ora orientado pela política, ora pela economia, indicando que a sensologia não seria imutável, mas flexível como a moeda viva que circula de mão em mão. Não coincidentemente os modos de socialização do *sentir* seriam contemporâneos às viradas tecnológico-comunicativas.

Notemos que a dimensão temporal teria papel determinante na noção do *sentir* de Perniola. Como se o tempo e toda a carga de seus acontecimentos fossem responsáveis pelo espriamento, maturação e sedimentação do *sentir*. Parece-nos que haveria, ainda que implicitamente, a dimensão espacial, visto que o *sentir* também se daria pela exploração do mundo “externo”, experiência diretamente ligada ao avanço tecnológico que paulatinamente romperia fronteiras geográficas. Assim, a cada descoberta e experiência vivida com o outro e o ambiente, novas informações sobre o *sentir* se somaria ao “já sentido”. O autor defende, como alternativa às amarras da sensologia, um distanciamento do pensamento ocidental para uma aproximação dos modos de vida do Oriente e do hemisfério Sul que, ainda que contaminados pelo Ocidente, expressariam formas de *sentir* peculiares³⁹.

(...) existe ainda uma via de salvação para a completa destruição do sentir directo: há algo e alguém que fogem à socialização das emoções e dos afectos. (...) Para aquilo que resta, para aquilo que se subtrai, para aquilo que não quer ser cotado na bolsa do já sentido, a única saída parece ser a fuga na direcção de experiências estranhas à tradição ocidental: o oriente, por um lado, o sul do planeta, por outro, exercem sobre o resto do sentir ocidental um fascínio que está destinado a crescer à medida que a sensologia consolida o seu poder. (...) A serenidade que nos oferece o sentir oriental e o transe que nos oferece o sentir meridional podem constituir uma efectiva resistência à sensologia. (PERNIOLA, 1992, p. 99-100)

³⁹ Tal reflexão parece-nos interessante, pois, apesar dos feitos científicos no campo da tecnologia digital se concentrarem no continente europeu e norte-americano, é notável a relação da população brasileira, por exemplo, com as inovações tecnológicas, seja ocupando massivamente as redes sociais ou adquirindo dispositivos como *smartphones*. Já os países orientais destacam-se pela produção científica, especialmente pela aceitação das experiências híbridas humano-máquina que tanto inquietam e amedrontam o restante do mundo. Enquanto discute-se com temor acerca da supremacia tecnológica sobre o humano no Ocidente, no Japão, por exemplo, seres maquímicos que reproduzem e aprendem a atividade e linguagem humana, inclusive a corporal, já são uma realidade doméstica, ainda que restrita.

Seria na alteridade com o externo que construiríamos nosso *sentir* em um processo de aprendizado contínuo, no entanto, passível de alteração a cada tempo presente, visto que impossível mudar o passado recalcado da sensologia. Portanto, ainda que o *sentir* presente dependa do passado, ele seria um *sentir-devir* por meio do qual forjariamos nossos modos de existência. Às alterações deliberadas no *sentir* já vivido, Perniola nomeia de um “fazer-se sentir” circunscrito ao progressivo conhecimento adquirido sobre o mundo e sobre si.

O sentir implica um querer sentir: a sensibilidade, a afetividade, a emoção, não são comparáveis a uma matemática inactiva que é plasmada por uma forma ideal e imaterial. Elas nascem de uma decisão, consolidam-se com a prática, comportam um trabalho sobre si próprias, uma ascense no sentido literal e etimológico do termo, que significa precisamente exercício. O sentir é selectivo: somos nós que estabelecemos quais são as portas que devemos abrir ou fechar. Não existe nada de espontâneo neste processo: aprender a sentir equivale a aprender a viver. (...) Pensar é receber o que vem de fora, acolher, hospedar o que se apresenta como estranho e enigmático. Fazer-se sentir é oferecer a nós próprios, para que algo possa encontrar em nós uma possibilidade de estar no mundo. (...) A experiência do fazer-se sentir equivale a um dar-se, a um conceder-se, para que através de nós o outro, o diferente, se torne realidade, acontecimento, história. (PERNIOLA, 1993, p. 103)

O “fazer-se sentir”, portanto, seria uma espécie de ação deliberada com potencial contra-paradigmático, uma espécie de atualização/reformulação do *sentir* que ora havia se sedimentado. Notadamente, o filósofo concede ao humano um suposto controle sobre este *sentir* que, em nosso entendimento, seria questionável na contemporaneidade digital, visto que nela a ação direta de elementos não humanos evidenciaria que não controlamos em absoluto aquilo que se nos apresenta. De qualquer modo, ainda que parcial e não exclusiva, a participação humana na constituição do *sentir*, tal como aponta Perniola, apenas indica que nossas experiências perceptivas seriam deliberadas, reflexão que nos permitiria argumentar que nossa opção por uma experiência sexual em ambiências digitais refletiria uma inclinação, um desejo de *sentir com a tecnologia*, fato que contraria críticas acerca da determinação tecnológica sobre nossa suposta passividade.

Seguindo a visão de Perniola sobre a permanente construção e renovação do *sentir*, encontramos no sociólogo francês Stéphane Hugon (2011) outra referência relevante para a compreensão deste *sentir* enquanto fruto – também – das criações tecnológicas, suas apropriações e desdobramentos socioculturais. Em *O tecido do*

*imaginário*⁴⁰, o autor nos apresenta um conceito nada instrumental do design, defendendo a importância de entender a técnica não como ferramenta ou modo de fazer as coisas, mas como um elemento dotado de inteligência, construída a partir de uma relação simbiótica com o humano. O autor recorre à noção de “dimensão simbólica da técnica” de Marcel Mauss para discorrer sobre o que chama de processos de “ritualização da técnica” e “tecnologização dos ritos”, entendendo rito pela noção tradicionalmente abordada nas ciências humanas, acrescentando-lhe a questão simbólica da técnica.

(...) uma forma de anamnese – repetir um hábito, traçar uma continuidade pela reiteração do mesmo – igualmente é louvor e participação na coesão do grupo que pratica este mesmo gesto. O gesto faz a cultura, como imitação, e repetição de padrão, para comemorar (HUGON, 2011, p. 25, tradução nossa)⁴¹

Esses gestos são testemunhos da cultura do grupo que a suporta, do momento social onde ela ocorre, e uma sensibilidade particular ao espaço e a força do contexto. Nossos gestos técnicos são modos de re-encaixe em um território, em um coletivo, e vem anunciar o mito fundador do grupo ao qual se junta (HUGON, 2011, p. 25, tradução nossa)⁴²

Portanto, as interações e os gestos que acompanham o objeto técnico não se limitam mais a uma intenção puramente racional, e podemos conceber que a presença da máquina pode ser acompanhada de gestos nus que têm sentido por eles mesmos ou para aqueles que esperam desta experiência o reconforto em suas identidades coletivas, e aumentar sua relação no tempo e no espaço. Ou melhor, que estes gestos podem ter por função preencher o espaço vazio que separam os indivíduos uns dos outros (HUGON, 2011, p. 26, tradução nossa)⁴³

Como em Heidegger, a verdade da coisa técnica para Hugon se revelaria a partir de sua relação com o social, seu ambiente e contexto histórico. Portanto, estaríamos

⁴⁰ HUGON, Stéphane. *L'étoffe de l'imaginaire: design relationnel et technologies*. – Fontenay-le-Comte: Éditions Lussaud, 2011.

⁴¹ Le rite est à la fois une forme d'anamnèse – répéter une habitude, tracer une continuité par réitération du même - tout en étant également un éloge et une participation à la cohésion du groupe de ceux qui pratiquent ce même geste. Le geste fait ici culture, comme imitation, et modèle à répéter, à célébrer. (HUGON, 2011, p.25)

⁴² Ces gestes sont le témoin de la culture du groupe qui le porte, du moment social où il se déroule, et d'une sensibilité particulière à l'espace et à la force du contexte. Nos gestes techniques sont des modes de réenracinement dans un territoire, dans un collectif, et viennent scander le mythe fondateur du groupe auquel on se joint. (HUGON, 2011, p.25)

⁴³ Dès lors, les interactions et les gestes qui accompagnent l'objet technique ne se limitent plus à une intention purement rationnelle, et l'on peut concevoir que la présence à la machine peut être accompagnée de gestes nus qui n'ont de sens que pour celui ou ceux qui attendent de cette expérience le fait de les reconforter dans leur identité collective, et d'augmenter leur relation à l'instant et à l'espace. Ou mieux, que ces gestes pourraient avoir pour fonction de combler l'espace vide séparant les individus les uns des autres. (HUGON, 2011, p.26)

permanentemente alterando o uso, propósito e significado dos objetos técnicos a partir daquilo que nasceria de nossa relação com eles. Assim como não seríamos passivos diante da técnica, nossas práticas, conhecimento, imaginário sociocultural, presentes nesta relação, inevitavelmente alterariam as formas e modos de ser dos objetos. O pensamento de Hugon nos ajuda a compreender nosso objeto de pesquisa na medida em que nos permite enxergar que a interveniência da tecnologia digital em nossas práticas sexuais não resultaria somente do avanço científico tecnológico capitalizado pelas grandes corporações de comunicação, mas também do mútuo e contínuo processo de “ritualização da técnica” e “tecnologização dos ritos”.

Cada cultura existente criou modos próprios para o relacionamento sexual, como também os reconfigurou a partir de outras referências. A lógica heterossexual que, como veremos no Capítulo 2, foi naturalizada pela tradição cristã no Ocidente ignorando a diversidade de gênero, obrigando o ato sexual para fins reprodutivos, destituindo o prazer de todo o corpo, limitando-o aos genitais, é sabidamente distinta de lógicas praticadas em parte do Oriente, onde transgeneridade e transexualidade, por exemplo, são legítimas, onde o sexo pode ser tântrico. Entendendo, portanto, que ritos e práticas sexuais são tão diversas quanto outras expressões socioculturais, e que a tecnologia compõe ativamente este cenário, torna-se compreensível que estejamos criando uma forma inédita do *sentir sexual* que foge aos padrões estabelecidos culturalmente no Ocidente, tornando nosso sexo mais fluido e afetado pela dimensão mutante da tecnologia. A admissão do digital nas práticas sexuais resultaria da já naturalizada apropriação social dos elementos tecnológicos.

Trata-se de como a apropriação do objeto, logo utilização, poderia produzir um sentido social de reconhecimento mútuo entre o usuário e seu grupo social de referência. Poderíamos falar sobre a capacidade do objeto de se inscrever e gerar cultura, e um modo de fazer coletivamente normalizado e aceito. Esta é a ressonância da utilização da ferramenta face a existência de uma cultura de práticas. (HUGON, 2011, p. 28, tradução nossa)⁴⁴

Este processo mútuo de implicação social e tecnológica se inscreveria no imaginário social de tal maneira que, após sucessivas práticas, já não mais

⁴⁴ Il concerne la manière dont l'appropriation de l'objet, alors utilisé, pourrait produire un sens social de reconnaissance mutuelle entre l'utilisateur et son groupe social de référence. On pourrait parler de la capacité de l'objet à s'inscrire et à générer de la culture, et une manière de faire collectivement normée et admise. Il s'agit ici de la résonance de l'usage de l'outil face à l'existence d'une culture de pratiques. (HUGON, 2011, p.28)

perceberíamos as transformações em curso. Tal experiência não se restringiria àqueles que detêm conhecimento tecnológico específico, dada sua plenitude no imaginário social. Acrescentaríamos a este fenômeno o esquecimento de certas práticas ou a alteração de nossa atenção para determinadas ações como, por exemplo, assistir ao noticiário televisivo sem acessar outro dispositivo, ou deixar de decorar números de telefones de nossa rede de contatos, tarefa legada ao *smartphone*. O digital, por todas as suas especificidades, aceleraria este processo, alterando substancialmente nossas práticas sociais, e porque não dizer corporais que, a cada inserção tecnológica, ganharia novos contornos. Assim, a cada inovação, veríamos também nossos corpos e sexo cada vez mais distintos dos de nossos avós e das gerações anteriores.

1.3. O sentir tecnológico

As obras do filósofo e crítico literário alemão Walter Benjamin (1892-1940) contribuíram significativamente para os estudos contemporâneos sobre filosofia, comunicação, estética e artes. Atento aos fenômenos socioculturais em curso na virada dos séculos XIX e XX, Benjamin dedicou-se à observação das implicações cotidianas de dois inventos particulares de sua época: a fotografia e o cinema. Antes de discorrermos sobre suas análises a respeito das imagens, fundamentais para a construção de nossa compreensão sobre o *sentir*, propomos resgatar brevemente sua concepção sobre a questão da linguagem. Para o autor, toda manifestação e expressão humanas seriam formas de linguagem, que teria sua própria lógica de operação e manifestação, independentemente de nossa intervenção.

(...) toda comunicação de conteúdos espirituais é língua, linguagem, sendo a comunicação pela palavra apenas um caso particular: o da comunicação humana e do que a fundamenta ou do que se funda sobre ela (a jurisprudência, a poesia). Mas a existência da linguagem estende-se não apenas a todos os domínios de manifestação do espírito humano, ao qual, num sentido ou em outro, a língua sempre pertence, mas a absolutamente tudo. Não há evento ou coisa, tanto na natureza animada, quanto na inanimada, que não tenha, de alguma maneira, participação da linguagem, pois é essencial a tudo comunicar seu conteúdo espiritual. (BENJAMIN, 2013, p. 50)

Há uma linguagem da escultura, da pintura, da poesia. Assim como a linguagem da poesia se funda – se não unicamente, pelo menos em parte – na linguagem de nomes do homem, pode-se muito bem pensar que a linguagem da escultura ou da pintura estejam fundadas em certas espécies de linguagens

das coisas, que nelas, na pintura ou na escultura, ocorra uma tradução da linguagem das coisas para uma linguagem infinitamente superior, embora talvez pertencente à mesma esfera. Trata-se aqui de línguas sem nome, sem acústica, de línguas próprias do material; aqui é preciso pensar naquilo que as coisas têm em comum, em termos de material, em sua comunicação. (BENJAMIN, 2013, p. 71)

Sendo algo com vida própria, ainda que reflita o “espírito” humano, a linguagem em si seria tão mutante quanto nós, a cidade que habitamos, o conhecimento e a arte que produzimos. Ao compreendermos a noção benjaminiana de linguagem, conseguimos alcançar minimamente suas ideias sobre a imagem. Se tudo possui sua própria linguagem, não haveria de ser diferente com a fotografia e o cinema, e ambos teriam, portanto, sua própria lógica, ainda que fruto da intervenção científica e humana.

A dimensão histórica na constituição do *sentir* de uma época, tão bem definida por Perniola (1993), permeia a obra de Benjamin (2014) que joga luz sobre sua gênese técnica, criadora de novas formas de produção, distribuição e compartilhamento das informações e experiências socioculturais.

No interior de grandes períodos históricos, transforma-se com a localidade do modo de existência das coletividades humanas também o modo de sua percepção. O modo como a percepção humana se organiza – o medium no qual ocorre – não é apenas condicionado naturalmente, mas também historicamente. (BENJAMIN, 2014, p. 25, grifo do autor)

Segundo o autor, com o surgimento da fotografia e, conseqüentemente, da reprodução das imagens, pudemos, desde nossos ambientes domésticos e laborais nos espaços urbanos, ver e conhecer realidades distintas das nossas, assim como representações de nosso cotidiano. Tal possibilidade teria implicado importantes mudanças nas formas como enxergávamos e percebíamos o mundo. O fluxo não seria somente das imagens, mas também nosso, visto que, por meio delas, nos deslocaríamos para lugares e culturas até então desconhecidas.

Nossos bares e ruas de grandes cidades, nossos escritórios e quartos mobiliados, nossas estações de trem e fábricas, pareciam nos encerrar sem esperança. Então, veio o cinema e explodiu esse mundo encarcerado com a dinamite dos décimos de segundo, de tal modo que nós, agora, entre suas ruínas amplamente espalhadas, empreendemos serenamente viagens de aventuras. Com o grande plano, o espaço se dilata, com a câmera lenta, o movimento. (BENJAMIN, 2014, p. 97)

A reprodução das imagens acabaria definitivamente com o sentido aurático da obra de arte, introduzindo e multiplicando-a entre a massa que a atualizaria e ressignificaria, a cada contato. Seria o fim do ritual mítico, religioso e elitista que orientava a contemplação restrita de uma obra. Tal transformação seguiria, segundo o autor, incontornável, visto que nossa atração irresistível pelas possibilidades ofertadas pelas imagens passaria a conformar nosso novo modo de vida.

Diariamente, toma-se cada vez mais irresistível a necessidade de possuir o objeto na mais extrema proximidade, pela imagem, ou melhor, pela cópia, pela reprodução. (...) O despojamento do objeto de seu invólucro, a destruição da aura, é a característica de uma percepção, cujo “sentido para o igual no mundo” cresceu tanto que por meio da reprodução também o capta no que é único. (...) A orientação da realidade para as massas e das massas para a realidade é um processo de alcance ilimitado, tanto para o pensamento como para a intuição. (BENJAMIN, 2014, p. 29)

Ao observar este novo cenário, o filósofo sugere que, a partir da fotografia e do cinema, construiríamos uma noção de estética, distinta daquela forjada na modernidade pautada nas intenções e subjetividades do artista. O *sentir* não mais estaria encerrado no sujeito, mas também alojado em tudo que existia ao seu redor e poderia ser captado pela câmera: pessoas, paisagens, arquitetura, coisas, tecnologia⁴⁵. A experiência perceptiva sobre as coisas do mundo, por meio da câmera, substituiria o tato pela visão, visto que a natureza anteriormente registrada pelos olhos, e reproduzida somente pelas mãos, seria distinta daquela capturada pela lente, submetida ao processo fotoquímico de impressão e reprodução. Nossa visão seria explorada de forma inédita, expandindo-se pelas ainda misteriosas perspectivas da câmera que, com o cinema, permitir-nos-iam transgredir o alcance de nosso horizonte, ampliando nosso plano visual, consumindo e criando novos mundos a partir da tecnologia.

Com a fotografia, a mão foi desencarregada, no processo de reprodução de imagens, pela primeira vez, das mais importantes incumbências artísticas, que a partir de então cabiam unicamente ao olho. Como o olho aprende mais rápido do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagem foi

⁴⁵ Analogamente, tal fenômeno se evidencia na atualidade na transformação de pessoas comuns em influenciadores sociais nas redes sociais digitais que, em parte, retiraram da mídia o poder exclusivo da produção de informação e notícias.

acelerado tão gigantescamente que pôde manter o passo com a fala.
(BENJAMIN, 2014, p. 15)

Fugindo da dualidade iluminista e antropocêntrica, Benjamin nos apresenta uma nova perspectiva para a compreensão dos fenômenos socioculturais de sua época, atribuindo à tecnologia a condição de elemento com linguagem própria, cuja expressão se daria na imbricação entre conhecimento e experiência sensória, instaurando, portanto, uma nova interpretação sobre a estética, questão fundamental para nosso habitar e transitar no mundo.

Logo após sua morte, outro filósofo se destacaria por sua concepção inovadora sobre tecnologia e suas implicações em nossas experiências perceptivas. O canadense Herbert Marshall McLuhan (1911-1980) polemizou ainda mais este debate, indo além dos objetos de análise e ideias de Benjamin. Sua obra não se restringiu às tecnologias comunicativas, mas também percorreu outros inventos, sendo todos, para ele, a extensão do corpo humano. Em *Os meios de comunicação como extensões do homem* (2007), o filósofo analisa, sob uma perspectiva genealógica, algumas de nossas criações desde a passagem da oralidade para escrita, passando pela habitação, vestimenta, dinheiro, meios de transporte, acessórios, equipamentos e meios comunicativos. A noção vanguardista do hibridismo presente em suas obras causou polêmica, dado nosso apego ao antropocentrismo. Para o autor, cada advento tecnológico seria potencialmente a virtualização de nossa experiência social, corporal e sensória. Fato que teria alçado outra dimensão com a eletricidade, amplificação de nosso sistema nervoso central, capaz de superar as separações herdadas da modernidade e da indústria, proporcionando-nos a condição de habitantes de uma “aldeia global” conectada.

(...) uma aceleração extremamente acentuada, como a que ocorre com a eletricidade, contribui para restaurar os padrões tribais de envolvimento intenso, tal como a que ocorreu com a introdução do rádio na Europa, e como tende a acontecer na América, como resultado da televisão. As tecnologias especializadas destribalizam. A tecnologia elétrica não especializada retribaliza. (MCLUHAN, 2007, p. 40)

O autor apresenta uma perspectiva ecológica sobre a tecnologia, compreendendo-a como algo tão elementar quanto os recursos “naturais”, visto que a

exploraríamos, dependeríamos dela, ao mesmo tempo em que ela conformaria nossos modos de vida.

(...) os meios tecnológicos são recursos naturais ou matérias-primas, a mesmo título que o carvão, o algodão e o petróleo. (...) Uma sociedade configurada segundo o apoio que lhe fornecem alguns poucos bens tende a aceitá-los como liames ou elos sociais, tal como a metrópole em relação à imprensa. O algodão e o petróleo, como o rádio e a televisão, tornam-se “tributos fixos” para a inteira vida psíquica da comunidade. É este fato que, permeando uma sociedade, lhe confere aquele peculiar sabor cultural. Cada produto que molda uma sociedade acaba por transpirar em todos e por todos os seus sentidos. (MCLUHAN, 2007, p. 36)

Assim como Benjamin, McLuhan afirmava que a tecnologia e seus efeitos agiam diretamente sobre nossas experiências perceptivas “num passo firme e sem qualquer resistência”⁴⁶. Sendo extensão do corpo, a tecnologia, quando estimulada, ativaria ou desativaria certas funções corporais, em um processo que nomeia de “auto-amputação”. Entre muitos exemplos da aplicabilidade deste processo, McLuhan cita os aparelhos usados pela medicina odontológica que emitiam ruídos para “anular” a sensação de dor do paciente entorpecido pelo barulho intenso. Tal prática ilustraria uma das formas de interveniência tecnológica na produção/seleção de nossos sentidos corporais.

Qualquer invenção ou tecnologia é uma extensão ou auto-amputação de nosso corpo, e essa extensão exige novas relações e equilíbrios entre os demais órgãos e extensões do corpo. Assim, não há meio de recusarmos a ceder às novas relações sensoriais ou ao “fechamento” de sentidos provocado pela imagem da televisão. (...) Como extensão e aceleração da vida sensorial, todo meio afeta de um golpe o campo total dos sentidos. (MCLUHAN, 2007, p. 63)

Contemplar, utilizar ou perceber uma extensão de nós mesmos sob forma tecnológica implica necessariamente em adotá-la. Ouvir rádio ou ler uma página impressa é aceitar essas extensões de nós mesmos e sofrer o “fechamento” ou o deslocamento da percepção, que automaticamente se segue. É a contínua adoção de nossa própria tecnologia no uso diário que nos coloca no papel de Narciso da consciência e do adormecimento subliminar em relação às imagens de nós mesmos. Incorporando continuamente tecnologias, relacionamo-nos a elas como servomecanismos. Eis porque, para utilizar esses objetos-extensões-de-nós-mesmos devemos servi-los como a ídolos ou religiões menores. Um índio é um servomecanismo de sua canoa, como o vaqueiro de seu cavalo e um executivo de seu relógio. (MCLUHAN, 2007, p. 64)

⁴⁶ McLuhan (2007, p. 34).

Tais considerações do filósofo contribuiriam com a compreensão das alterações contemporâneas do comportamento humano e sua interação com os dispositivos. Por exemplo, existiria uma distinção evidente entre o modo que uma criança nascida após a década de 2010 interage com elementos tecnológicos e seus avós. Tal fato não se restringiria ao digital, mas a cada tecnologia que romperia paradigmas comportamentais e sensoriais, estabelecendo aquilo que o filósofo chama de “momento de verdade e revelação”. Um vídeo⁴⁷, postado no You Tube em outubro de 2011, ilustra tal situação na atualidade. Nele, uma bebê de pouco mais de um ano de idade manipula revistas impressas como se fossem *tablets* ou *smartphones*. Suas mãos pinçam, clicam e ampliam as imagens, no entanto, elas continuam estáticas, o que faz a bebê pensar que há algo errado. Intrigada, ela aperta a própria perna como quem tenta entender o que não está funcionando, se seu próprio dedo ou a revista. Neste processo, McLuhan afirma que tecnologias e seus ambientes consequentes nos preparam para novas etapas do desenvolvimento.

Numa cultura como a nossa, há muito acostumada a dividir e estilhaçar todas as coisas como meio de controlá-las, não deixa às vezes, de ser um tanto chocante lembrar que, para efeitos práticos e operacionais, o meio é a mensagem. Isto apenas significa que as consequências sociais e pessoais de qualquer meio – ou seja, de qualquer uma das extensões de nós mesmos – constituem o resultado do novo estalão introduzido em nossas vidas por uma nova tecnologia ou extensão de nós mesmos. (MCLUHAN, 2007, p. 21)

Toda tecnologia apresenta o toque de Midas. Quando uma comunidade desenvolve uma extensão de si mesma, ela tende a permitir que todas as demais funções se alterem para absorver aquela nova forma. A linguagem, como a moeda, atua como armazenamento da percepção e como transmissor das percepções e experiências de uma pessoa ou de uma geração para outra. (MCLUHAN, 2007, p. 162)

Assim, a noção de extensão do corpo humano mcluhaniana não se restringia aos inventos tecnológicos eclodidos no século XIX, mas também às próprias capacidades humanas como, por exemplo, a fala que, para o autor, seria a extensão técnica da consciência humana. Ao discorrer sobre a palavra falada, o autor aponta que nossos peculiares modos de vida e visões de mundo, forjados pelas diversas línguas maternas, poderão sofrer alterações profundas diante da eletricidade.

⁴⁷ Disponível em: <<https://youtu.be/aXV-yaFmQnk>>. Acesso em: 21 nov. 2015.

Nossa nova tecnologia elétrica, que projeta sentidos e nervos num amplexo global, tem grandes implicações em relação ao futuro da linguagem. A tecnologia elétrica necessita tão pouco de palavras como o computador digital necessita de números. A eletricidade indica o caminho para a extensão do próprio processo de consciência, em escala mundial e sem qualquer verbalização. Um estado de consciência coletiva como este deve ter sido a condição do homem pré-verbal. A língua, como tecnologia de extensão humana, deve se haver configurado na torre de Babel pela qual os homens procuraram escalar os céus. Hoje os computadores parecem prometer os meios de se poder traduzir qualquer língua em qualquer outra, qualquer código em outro código – e instantaneamente. Em suma, o computador, pela tecnologia, anuncia o advento de uma condição pentecostal de compreensão e unidade universais. O próximo passo lógico seria não mais traduzir, mas superar as línguas através de uma consciência cósmica geral, muito semelhante ao inconsciente coletivo sonhado por Bergson. (MCLUHAN, 2007, p. 98)

Nesta reflexão, o filósofo sugere que a eletricidade e a informática permitiriam, num futuro próximo à sua época, a unificação das línguas, códigos e suas compreensões. Passado meio século de sua previsão, não podemos afirmar se ela se concretizará de fato, no entanto, os avanços ocorridos no casamento entre tecnologia e linguagem impressionam. Ainda que não tenhamos uma única língua⁴⁸ nem a capacidade de compreender uma língua desconhecida, de forma completa e imediata, na atualidade, os tradutores instantâneos⁴⁹, acessíveis em todos os computadores e *smartphones* no mundo, permitem-nos conhecer novas palavras e expressões, além de viabilizar a conversação entre pessoas de línguas diferentes⁵⁰. A transformação dos idiomas em *bits* e sua tradução em tempo real, permitida pela tecnologia digital, implicaria, em nosso entendimento, uma alteração inédita das formas de linguagem e, portanto, das maneiras como moldamos nossos modos de vida, como apontava McLuhan, assim como aprendizado, lazer, trabalho etc. Isto sem contarmos com a especificidade da linguagem própria do digital de codificação binária que, em

⁴⁸ De acordo com o *Ethnologue*, publicação de referência na catalogação de línguas vivas, existiam, até a publicação deste documento, cerca de 7 mil idiomas. Referência disponível em <<https://www.ethnologue.com/about>>. Acesso em: 7 jan. 2017.

⁴⁹ No que diz respeito à tradução instantânea, o *Google* é uma referência. O *Google Translate*, por exemplo, disponibilizava, até a produção deste documento, 103 idiomas. Uma vez instalado no dispositivo (computador, *tablet*, *smartphone*), o recurso pode, por meio de digitação, reconhecimento de fala ou imagem, traduzir qualquer conteúdo contido na sua relação de idiomas. Referência disponível em <https://en.wikipedia.org/wiki/Google_Translate>. Acesso em: 7 jan. 2017. Este recurso tem sido utilizado também para gerar legendas automáticas nos vídeos publicados no *You Tube*, pertencente também ao *Google*.

⁵⁰ Em um site promocional deste recurso, o *Google* exibe um vídeo que exemplifica como pessoas de línguas maternas distintas podem, mesmo desconhecendo a língua do outro, conversar e realizar inúmeras transações. Vídeo disponível em: <http://translate.google.com/about/intl/en_ALL/index.html>. Acesso em: 7 jan. 2017.

combinação ou não com a alfabética, permite a produção, reconhecimento, reprodução e compartilhamento de informações e formatos de conteúdo em todo o mundo. Os programadores, engenheiros de computação, analistas de sistemas, *designers* gráficos e outros profissionais no universo tecnológico digital compreendem a mesma língua informática, mesmo que não falem absolutamente nada da língua materna uns dos outros.

O advento da eletricidade teria ainda contribuído substancialmente para o desmantelamento de estruturas norteadoras do social e suas lógicas de operação, visto que a conexão elétrica espalhada pelo mundo permitiria a troca e fruição de práticas e saberes até então delimitados, inclusive territorialmente.

A aceleração da velocidade da forma mecânica para a forma elétrica instantânea faz reverter a explosão em implosão. Em nossa atual era elétrica, as energias de nosso mundo, implosivas ou em contração, entram em choque com as velhas estruturas de organização, expansionistas e tradicionais. Até recentemente, nossas instituições e disposições sociais, políticas e econômicas – obedeciam a uma organização unidirecional. (...) Em verdade, não é o aumento numérico que cria a nossa preocupação com a população; trata-se antes do fato de que todo mundo está passando a viver na maior vizinhança criada pelo envolvimento elétrico que enreda umas vidas nas outras. (...) A eletricidade não centraliza, mas descentraliza. É como a diferença entre o sistema ferroviário e o sistema da rede elétrica: um exige terminais e grandes centros urbanos, enquanto que a energia elétrica, presente tanto na fazenda quanto na sala do executivo, faz com que todo lugar seja centro, sem exigir grandes conjuntos e aglomerações. (MCLUHAN, 2007, p. 53)

Em oposição ao *sentir* estendido proposto por McLuhan encontramos a ideia de um sentir exotópico na obra do sociólogo e filósofo francês Jean Baudrillard (1929-2007), uma expressão de um *sentir técnico* que se oporia à dimensão humana, desvirtuando-a. Baudrillard fala das alterações nas esferas sociopolíticas e econômicas da sociedade a partir da tecnologia, em especial das comunicativas. Em *A sociedade de consumo* (2014), confere aos objetos o *status* de entes que, como a fauna e flora, se proliferariam e teriam ciclos de vida, impondo-se sobre nós pelos desmandos do capital e da mídia, acentuadamente a partir da industrialização.

Vivemos o tempo dos objetos: quero dizer que existimos segundo o seu ritmo e em conformidade com a sua sucessão permanente. Actualmente, somos nós que os vemos nascer, produzir-se e morrer, ao passo que em todas as civilizações anteriores eram os objetos, instrumentos ou monumentos

perenes, que sobreviviam às gerações humanas. (BAUDRILLARD, 2014, p. 14)

Ao analisar a lógica econômica do consumo, imputada aos *mass media*, o autor atribuiria não só aos objetos, mas também à sociedade, seus comportamentos, sentimentos, relações e organização, a característica da descartabilidade. Como se além de carros, roupas, parafusos, seres humanos também fossem substituíveis, não à toa, segundo o autor, teríamos nos tornado “funcionais” e servos dos objetos. Tal servidão robotizada romperia laços sociais pretensamente sólidos do período pré-industrial, constringendo-nos à superficialidade das ações, limitando os processos criativos. Ocorreria uma espécie de homogeneização entre gente e coisas, já indistintas. Parte importante desta miríade seria orquestrada pela mídia, eficiente na massificação da banalidade, na simulação da realidade.

O que caracteriza a sociedade do consumo é a *universalidade do fait-divers* na comunicação de massa. Toda a informação política, histórica e cultural é acolhida sob a mesma forma, simultaneamente anódina e miraculosa, do *fait-divers*. *Atualiza-se* integralmente, isto é, aparece dramatizada no modo espetacular – e permanece de todo *inactualizada*, quer dizer, distanciada pelos meios de comunicação e reduzida a signos. (BAUDRILLARD, 2014, p. 25, grifo do autor)

A “mensagem” da TV não são as imagens que transmite, mas os novos modos de relação e de percepção que impõe, a mudança das estruturas tradicionais da família e do grupo. (...) A verdade dos meios de comunicação de massas é a seguinte: a sua função consiste em neutralizar o caráter vivido, único e de evento do mundo, para lhe substituir o universo múltiplo dos meios de comunicação mutuamente homogêneos enquanto tais, significando-se e referindo-se uns aos outros. No fim das contas, tornam-se o conteúdo recíproco uns dos outros – tal é a *mensagem “totalitária” da sociedade do consumo*. (BAUDRILLARD, 2014, p. 159, grifo do autor)

A mídia não retrataria a realidade, mas sim sua “vertigem” que, para o sociólogo, cumpriria papel importante em um cotidiano fatigante. Nossa atração pelas imagens midiáticas se daria pela necessidade de fuga deste cotidiano. Um deslocamento seguro e confortável ao alcance do controle remoto, que não nos exigiria muitos esforços.

Vivemos desta maneira ao abrigo dos signos e na recusa do real. Segurança miraculosa: ao contemplarmos as imagens do mundo, quem distinguirá esta breve irrupção da realidade do prazer profundo de nela não participar. A imagem, o signo, a mensagem, tudo o que “consumimos”, é a própria

tranquilidade selada pela distância ao mundo e que ilude, mas do que compromete, a alusão violenta ao real. (BAUDRILLARD, 2014, p. 26)

Para o autor, a comunicação seria uma espécie de comunhão social, elemento aglutinador de um público amorfo, que naturalizaria a supremacia da técnica sobre o signo. Se nas sociedades antigas a missa ou os sacrifícios ditavam os ritos, a partir do século XX tal papel teria sido transferido para os meios de comunicação: “(...) a comunhão já não passa por um suporte simbólico, mas por um suporte técnico: é desta maneira que se faz a comunicação”⁵¹. E a esta mídia não importaria o conteúdo, veracidade ou fidelidade dos fatos, mas sim o espetáculo, a produção vertiginosa e rasa.

A comunicação de massa exclui a cultura e o saber. Não se trata de entrarem em acção verdadeiros processos simbólicos ou didácticos, porque seria comprometer a participação colectiva que constitui o sentido de semelhante cerimónia – participação que se efectua unicamente por meio de uma *liturgia* e de um código formal de sinais cuidadosamente esvaziados de todo o conteúdo de sentido. (BAUDRILLARD, 2014, p. 130, grifo do autor)

A esta reflexão, o autor inclui a questão do corpo, entendendo-o como algo não “natural”, porque forjado pela técnica e lógicas de comunicação. Se no período precedente ao *mass media*, nosso corpo seria conformado pela servidão ao trabalho e às condições impostas pela natureza, com a mídia, o corpo seria impactado pela lógica econômica, tornando-se então “capital”, objeto de consumo como outro qualquer. Da mesma forma, beleza e erotismo tornar-se-iam funcionais, passíveis de troca nas relações sociais.

(...) a ética da beleza, que também é a da moda, pode definir-se como a redução de todos os valores concretos e dos “valores de uso” do corpo (energético, gestual e sexual), ao único “valor de permuta” funcional que, na sua abstracção, resume por si só a ideia de corpo glorioso e realizado, a *ideia* do desejo e do prazer – negando-os e esquecendo-os precisamente na sua realidade para se esgotar na permuta dos signos. (BAUDRILLARD, 2014, p. 174, grifo do autor)

Este corpo-objeto que pode ser classificado, permutado, precificado etc., para ser explorado comercialmente, precisaria se “libertar” como qualquer produto fruto do

⁵¹ Baudrillard, 2014, p. 130.

capitalismo e midiatização global. O autor atribui a esta condição/necessidade de “corpo liberto” a motivação para a criação do movimento de liberação sexual ocorrido entre as décadas de 60 e 70. Ainda que admitamos as implicações econômicas e políticas neste processo, discordamos que tenha sido esta sua motivação, ou melhor, seu interesse, visto que tal movimento pautava-se justamente na contestação do sistema capitalista que imporia aos indivíduos e seus corpos regimes de servidão ao capital financeiro. Esta análise do autor, em nosso entendimento, ignoraria ainda o poder de ação dos movimentos sociais feministas e LGBTs, empenhados em combater a moral religiosa e sexual vigentes.

Parece que uma colectividade gravemente dissociada, porque cortada do passado e sem imaginação para o futuro, está a renascer para um mundo quase puro das pulsões, mesclando na mesma insatisfação febril as determinações imediatas do lucro e do sexo. O enfraquecimento das relações sociais, a colusão precária e a concorrência encarniçada que fazem a ambiência do mundo económico repercutem-se nos nervos e nos sentidos e a sexualidade, deixando de ser factor de coesão e de exaltação comum, toma-se frenesi individual do lucro. Por meio da obsessão, isola cada indivíduo. (BAUDRILLARD, 2014, p. 192)

Claramente, o autor entenderia que, assim como os indivíduos seriam incapazes de discernir o conteúdo circulante na mídia – que os apartaria – também a sexualidade se tornaria desvairada como efeito desta sociedade do consumo. Neste desnorreamento social, corpos seriam coisas usufruídas individualmente, sem qualquer alteridade, sentido ou propósitos outros que não o econômico. O autor estende sua análise para os brinquedos sexuais, os quais considerava uma “vertigem artificial de realismo”.

O pensamento baudrillardiano nos causa uma reflexão paradoxal. De um lado, concordamos com o argumento de que a tecnologia impactaria irremediavelmente nossos modos de vida, comportamento, escolhas, relacionamentos, nosso *sentir*. Por outro, tendemos a discordar das ideias generalistas sobre o que seria alienação social, inutilidade da informação, banalização dos objetos e dos corpos etc. Fossem pertinentes tais sentenças não teríamos experimentado tamanhas transformações socioculturais desde o século XX, tempo histórico marcado por progressivas descobertas científicas, altamente impactadas pelos adventos tecnológicos eletrônicos e digitais. O poder absoluto atribuído pelo autor à mídia e seus “operadores míticos” – jornalistas, publicitários etc. – seria questionável e incompatível com os fenômenos atuais. Primeiramente porque tal visão ignoraria a capacidade de discernimento, reação e

transgressão do público nas relações comunicativas. A possibilidade de interação, a capacidade de ação do público e a elevação de seu *status* de receptor para produtor de conteúdo estariam impactando fortemente as empresas midiáticas e publicitárias, impondo-lhes uma corrida mundial em busca de conhecimento e soluções para seus modelos de negócio.

Em contraponto à visão baudrillardiana, pautada na linearidade do fluxo comunicativo que necessariamente distorceria a realidade, encontramos o pensamento do filósofo italiano Gianni Vattimo que, em *A sociedade transparente* (1992), sustenta que os meios de comunicação de massa nos permitiriam, na verdade, acesso a distintos pontos de vista, culturas e formas de viver no mundo. O autor defende que as noções modernas de *história* e *realidade* carregariam consigo uma falsidade, porque são construídas e disseminadas por seletos detentores de poder religioso, político, econômico, bélico ou tecnológico, entendendo que o pensamento unitário serviria apenas ao eurocentrismo, pois lhe autorizaria a discriminação daqueles que não seguem suas lógicas, distinguindo a sociedade entre os supostamente progressistas e civilizados dos povos “atrasados”.

Assim, se com a multiplicação das imagens do mundo perdemos o “sentido da realidade”, como se diz, talvez isso não seja afinal uma grande perda. (...) Derrubada a ideia de uma realidade central da história, o mundo da comunicação generalizada explode como uma multiplicidade de racionalidades “locais” – minorias étnicas, sexuais, religiosas, culturais e estéticas – que tomam a palavra, finalmente já não silenciadas e reprimidas pela ideia de que só exista uma única forma de verdadeira humanidade a realizar, com prejuízo de todas as peculiaridades. (VATTIMO, 1992, p. 14)

Além de findar as concepções unitárias sobre a história e a realidade, para Vattimo, o desenvolvimento tecnológico-midiático do século XX dissolveria a modernidade e o colonialismo, visto que os novos processos comunicativos emancipariam as chamadas subculturas, permitindo-lhes a autoidentificação, autovalorização e a dignidade do reconhecimento alheio.

O sentido emancipador da libertação das diferenças e dos “dialectos” consiste mais no efeito global de desenraizamento que acompanha o primeiro efeito de identificação. Se falo o meu dialecto, finalmente, num mundo de dialectos entre outros, se professo o meu sistema de valores – religiosos, estéticos, políticos, étnicos – neste mundo de culturas plurais, terei também uma

consciência intensa de historicidade, contingência, limitação, de todos estes sistemas, a começar pelo meu. (VATTIMO, 1992, p. 15)

Apesar do evidente otimismo sobre os desdobramentos socioculturais dos *mass media*, o autor reconhece a face manipuladora da mídia sobre as narrativas, dados seus interesses políticos e comerciais, no entanto, defende que a facilitação do acesso à informação não vitimaria a sociedade como assegurava Baudrillard, mas a tornaria mais consciente de sua pluralidade, ainda que não absolutamente transparente.

A autotransparência a que o conjunto dos *media* e ciências humanas nos conduz, por ora, para ser apenas esta, a saber, a exposição da pluralidade, dos mecanismos e das armações internas da construção da nossa cultura. O sistema *media*-ciências humanas funciona, quando funciona, com emancipação apenas enquanto nos coloca num mundo menos unitário, menos certo, portanto também menos tranquilizador que o mito. (VATTIMO, 1992, p. 33, grifo do autor)

Ao reconhecer as tecnologias midiáticas como transformadoras do sentido da realidade, isto é, constituintes do *sentir* do século XX, Vattimo transcenderia a perspectiva instrumental presente nas correntes tradições do campo da comunicação que debruçam-se prioritariamente sobre a *função social* da mídia.

1.4. As transformações tecnológicas do sentir

Ao tratar do *sentir tecnológico*, o sociólogo Massimo Di Felice (2009) vai além da análise de Vattimo sobre os meios de comunicação de massa. A partir de um olhar genealógico, defende que a cada inovação tecnológica atualizáramos o modo de *sentir* e habitar de uma época. Em *Paisagens Pós-Urbanas*⁵², o autor afirma ter havido três viradas tecnológicas paradigmáticas para esta atualização: a passagem da oralidade para a escrita tipográfica; o surgimento da eletricidade; e a chegada do digital. Di Felice correlaciona os fluxos informativos característicos de cada um desses períodos aos modos como organizamos nossas vidas nos territórios, fenômeno que nomeia de “formas comunicativas do habitar” designadas, portanto, como “as práticas e os

⁵² DI FELICE, Massimo. Paisagens Pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar. – São Paulo: Annablume, 2009.

significados originados a partir das interações simbióticas e poiéticas de sujeitos-mídias e territórios”⁵³, circunstâncias delineadas pela tecnologia.

Às “formas comunicativas do habitar”, o autor sugere uma tipologia, a saber: a *empática*, marcada pela influência da linearidade – característica da escrita – sobre os modos de vida; a *exotópica*, constituída a partir da expansividade social e territorial obtida por meio da eletricidade e dos *mass media*; e a *atópica*, surgida com o advento digital que inaugura uma conexão, interatividade e imersão inéditas. O momento *empático* seria orientado pela perspectiva helênico-cristã construtora do antropocentrismo que autorizou a ação transitiva do ser humano (emissor) sobre o ambiente (receptor), supostamente passivo. O homem, ao acreditar ser a “medida de todas as coisas”, explorou e ocupou o território, projetando-o conforme àquilo que apreendia na experiência da leitura e da escrita. Di Felice ilustra este processo comentando os modos de ocupação e o princípio de urbanização das cidades mediterrâneas.

Em torno das novas técnicas de armazenamento de informações [escrita], surgiram cidades como Alexandria, Rodes e Pérgamo, que alcançaram o ápice do seu esplendor por volta do século III a.C. A formação dos reinos helênicos, concretizada após a morte de Alexandre Magno, contribuiu para a fragmentação do saber, para o surgimento de novas escolas, além das atenienses, e para a constituição de novos centros culturais surgidos ao redor de bibliotecas – abrigos de informações e significados diferentes. (DI FELICE, 2009, p. 79)

A concepção espacial que vinha se construindo desde a Antiguidade foi incrementada com a invenção da perspectiva e da prensa móvel no Renascimento que permitiram uma percepção mais precisa do território, assim como a alfabetização e popularização da escrita e da leitura, permitindo o acesso individual a informações, emancipando – ainda que parcialmente – o indivíduo de seu grupo.

(...) a invenção da imprensa mergulhou a palavra no espaço, a própria sucessão das páginas impressas aparece como uma espacialização definida, ordenada e sequencial, construída para conferir sentido. (...) A cidade, com seus espaços simétricos e esteticamente harmonizados, e o espaço renascentista, representado em mapas e cartas de navegação, assumem uma forma objetiva, tomando-se modelos ideal-típicos e, ao mesmo tempo, projetos a serem impressos na prática cotidiana. (DI FELICE, 2009, p. 102)

⁵³ Di Felice, 2009, p. 65.

As cidades desse período [Renascimento] têm a forma poligonal e se desenvolvem em torno de uma praça central, também poligonal, da qual partia e a qual chegava a um conjunto radial de estradas simétricas e retas que permitia ao sujeito, a partir da praça, ter uma visão geral do todo. Realiza-se, assim, no espaço, a revolução da perspectiva que difundia a maneira de conceber o mundo a partir do ponto de vista subjetivo do “olho que vê”. (...) Manifestações de um habitar dirigido e expressões de valores estéticos, as cidades renascentistas exprimem uma relação entre o sujeito e o espaço mediada pelo papel dos novos mapas e das páginas escritas dos manuais de arquitetura que criam, a partir deste leve material, cidades, territórios e mundos, portanto, formas habitativas. (DI FELICE, 2009, p. 108)

Na revolução seguinte, viveríamos os efeitos da eletricidade, fotografia, cinema e dos *mass media*, tecnologias que permitiram a captura/produção/reprodução/distribuição das imagens do território, intensificando a interação sociocultural. Na *exotopia* de Di Felice, o ambiente seria “tecnologicamente emancipado do sujeito”⁵⁴ na medida em que poderia ser capturado pela câmera, fazendo-se presente para outros olhares em outros lugares do planeta. Nesta “época das imagens do mundo”⁵⁵ nosso *sentir* passaria a ser definitivamente orientado pelo visual, pela estética. Para o autor, contudo, a “reprodução artificial da paisagem” não seria cópia deturpada dos ambientes, mas uma atualização destes, visto que as câmeras poderiam capturar/produzir inúmeras e distintas versões dos ambientes, proeza impossível para o olho humano, dadas suas condições biológicas. Assim, durante a “forma comunicativa do habitar exotópica” ocorreria uma “crise da experiência urbana”, uma vez que os espaços – diferentemente do período *empático* – deixariam de ser delimitados e controlados completamente pelo humano posto que, pela tecnologia, deixar-se-iam fruir desordenadamente pelas imagens em trânsito pelo mundo.

As praças, as ruas, as avenidas, deixam de serem os lugares únicos da experiência social urbana e passam a ser flanqueados por outras espacialidades imateriais e informativas (publicidades, imagens, luzes, paisagens sonoras etc.) que se sobrepõem, criando metageografias e novas experiências do habitar. (DI FELICE, 2009, p. 153)

A velocidade e a deslocação visual, midiático-perceptiva, foram os elementos que intervieram para redesenhar a espacialidade e suas percepções, fazendo com que o espaço deixasse para sempre de ser coisa e simples objeto de intervenção da ação humana. O processo de emancipação da paisagem que se multiplica por meio dos motores, da energia elétrica, adquirindo movimento e autonomia é, de fato, um dos elementos mais importantes da vida e do cotidiano na metrópole. (DI FELICE, 2009, p. 154)

⁵⁴ Di Felice, 2009, p. 122.

⁵⁵ Em referência à concepção heideggeriana sobre a modernidade.

(...) se a cidade surgida em torno das indústrias traduziu nos seus espaços a dialética centro-periferia, as metrópoles pós-industriais, ao contrário, multiplicaram-se ao infinito em todas as direções, delineando-se como espaços sem centro, enquanto constituídos por circuitos elétricos estendidos ao infinito. (DI FELICE, 2009, p. 156)⁵⁶

De linear, o fluxo informativo evoluiu para a massificação *exotópica* e, com o digital, tornou-se *atópico*⁵⁷, isto é, indescritível, indelimitável. Desde o final do século XX, o desenvolvimento tecnológico-comunicativo tem permitido uma conectividade e interatividade intensas, assim como a produção individual de informação, diminuindo a dependência dos sujeitos em relação à mídia, governantes e empresas. A reticularidade – que permite a produção e transmissão da informação de muitos para muitos – e a linguagem binária predominante no mundo digital são determinantes para imprevisibilidade do que circula na internet e dispositivos eletrônicos conectados. Além disso, o digital acentua a importância da *virtualidade* no cotidiano social, fenômeno que transforma abruptamente nosso deslocamento espaço-temporal, hábitos, saberes, corpos, política, economia, ciência, medicina etc.

Neste tempo, tudo – gente, bichos, imagens, objetos, água, garrafas pet – pode ser capturado, digitalizado, transformado em *bit*, decodificado, rematerializado em superfícies outras e, assim, circular em distintas ambiências digitais concomitantemente. Assim, um jovem que tira uma *selfie* e a publica em sua rede social, tem seu *corpo imagético* exposto no “mundo virtual” para ser consumido em tempo real por dezenas ou milhares de pessoas de distintos lugares e culturas. Este corpo pode ser “baixado”, guardado em um dispositivo, impresso em outro, ser compartilhado em outras redes ou ainda ser esquecido em meio ao mar de conteúdo circulante nas nuvens e redes digitais existentes no mundo. Em Di Felice, esta *atopia* expõe a condição ontológica entre ser humano, tecnologia e ambiente, cujas “naturezas”, definitivamente, seriam plásticas e compatíveis:

⁵⁶ McLuhan apresenta abordagem semelhante, sugerindo que, uma vez acessível, a eletricidade descentraliza, posto que “a energia elétrica, presente tanto na fazenda quanto na sala do executivo, faz com que todo lugar seja centro” (2007, p. 53). Obviamente, tal perspectiva não implica ignorar a inacessibilidade a certas tecnologias e seus possíveis benefícios, decorrente das desigualdades socioculturais.

⁵⁷ “A palavra grega a-topos é composta pelo prefixo a, que no início da palavra anula o significado do termo que o segue, e pela palavra topos que significa “espaço”, “lugar”. Portanto, a tradução literal remeteria a um significado de perda e de ausência de espaço e de território. Existem, todavia, outras possibilidades de tradução que apontam para significados “oximóricos”, como “lugar estranho”, “fora de lugar”, “lugar anormal”, “lugar atípico”, indizível” (DI FELICE, 2009, p. 228).

A experiência do habitar numa pós-territorialidade, resultado de interações e fluxos informativos dinâmicos, torna-se uma indescritível e marcante característica da nossa época, na qual a dimensão do indizível, isto é, de um sentir nem interno nem externo, espalham-se dentro e fora de nós. O habitar atópico não se deixa narrar ou descrever como o nosso cotidiano e a ubiquidade das formas tecnológicas das nossas práticas sociais, que manifestam o advento não apenas de uma essência tecnológica do ser, mas também de uma essência não exclusivamente orgânica e de uma condição pós-antropomórfica. Mas ainda poderia se configurar como a hibridação transitória e fluida, de corpos, tecnologias e paisagens e com o advento de uma nova tipologia de ecossistemas, nem orgânico e nem inorgânico, nem estático, nem delimitável, mas informativo e imaterial. A atopia, então, não como um “não-lugar”, mas como uma localidade “on demand”, plural e tecno-subjetiva. (DI FELICE, 2009, p. 229)

Defendemos, portanto, que a “forma comunicativa do habitar atópico” transformou nosso *sentir tecnológico* de mecânico-eletrônico, marcado pela extensão dos corpos físicos e sociais, para o *transorgânico*, isto é, caracterizado pela hibridização entre gente e coisas tecnológicas que passam a transitar digitalmente porque tornam-se informativos. Para compreender esta condição indizível do estado atópico contemporâneo, Di Felice sugere o abandono das perspectivas sociológica e antropológica para a assunção de um olhar “pós-antropológico” que não seja mais orientado exclusivamente sobre aquilo que seria humano, mas que incorpore todos os elementos a seu redor, e ilustra esta condição analisando todos os outros elementos constituintes das *ambiências* das festas *raves*:

(...) as relações e as formas de sociabilidade nas raves não eram somente antropomórficas, ou seja, não aconteciam somente entre sujeitos, grupos etc., mas entre corpos, ondas sonoras, circuitos eletrônicos (sequenciador, computadores, *mixer*, amplificadores etc.) e drogas sintéticas. Decidi parar de observar os comportamentos e as pessoas que frequentavam as raves e passei a observar as instalações, os refletores de luz, os amplificadores e as mesas dos DJs, as caixas e os circuitos elétricos que não só produziam música, mas criavam um ambiente, determinando uma situação social *transorgânica*. (DI FELICE, 2009, p. 294-295, grifo nosso)

Os DJs, os VJs e todos os participantes das raves, mediante as interações com os circuitos e as sequências alfanuméricas da música eletrônica, as luzes, as drogas sintéticas, faziam espaços, realizando pós-arquiteturas e pós-antropologias. (...) Nasce assim, o conceito de Atopia, não como um “não-lugar”, nem como uma meta-territorialidade, mas como outro ecossistema, construído através das interações férteis entre tecnologias informativas, territorialidades e vidas, que advém através dos fluxos de arquiteturas informativas distribuídas por peles sem natureza. (DI FELICE, 2009, p. 299)

As reflexões destrinchadas até aqui ajudam-nos a compreender melhor o próximo momento desta dissertação, isto é, a interveniência tecnológica nas formas de se expressar e viver a sexualidade e o sexo na atualidade. Sequencialmente, apresentaremos como tem ocorrido a intersecção entre tecnologia e esta dimensão da vida, assim como seus impactos socioculturais.

CAPÍTULO II – A RELAÇÃO PROMÍSCUA ENTRE SEXO E TECNOLOGIA

2.1. Breve genealogia sexo-tecnológico-comunicativa

O objeto de análise de nossa pesquisa, em geral, desperta, em todos, curiosidade, ainda que velada. As histórias sobre os relacionamentos amorosos e sexuais transitam da mesa do bar às produções artísticas, em todo o mundo, mesmo naqueles pedaços de terra em que políticas e religiões fundamentalistas os cerceiam mais rigorosamente. Não à toa, Foucault (1988) defendeu que, apesar das interdições, sexualidade e sexo sempre estiveram na boca do povo, especialmente após a corrida científica do século XVIII, quando nossa “vontade de saber” tomaria do cristianismo o controle do discurso circulante sobre tais temas no Ocidente. Antes de analisarmos como a tecnologia digital estaria alterando esta esfera da vida, no entanto, consideramos necessário compreender que a relação íntima entre sexualidade-sexo-tecnologia vem de longa data.

Ao discorrer sobre as representações culturais da sexualidade, o sociólogo francês Michel Bozon (2004) afirma que a temática sexual estaria presente em diferentes expressões artístico-comunicativas desde o início da modernidade, especialmente após a invenção da prensa móvel. O autor lembra que o erotismo marcou a cultura ocidental no século XVI do Renascimento italiano, representado na literatura sobre os amores de deuses gregos e romanos, e nos panfletos sobre a vida sexual do clero e da corte, assim como a libertinagem⁵⁸ caracterizou a literatura francesa no século XVIII. Ambos momentos teriam contribuído para a ruptura de representações e códigos da sexualidade de suas épocas⁵⁹.

Na virada do século XIX para o XX, outras intervenções tecnológico-comunicativas, impactariam nossa experiência sexual. Com a fotografia, a reprodução em série das primeiras imagens eróticas⁶⁰ circularam em revistas e cartazes. Na

⁵⁸ O termo libertinagem teria duplo sentido: evocação do livre pensamento Iluminista em detrimento do pensamento religioso, ou busca pelo prazer erótico. Ver Bozon (2004).

⁵⁹ Segundo Bozon (2004), frente às exposições da intimidade da burguesia e aristocracia, a literatura libertina francesa, por exemplo, teria sido proibida o que teria provocado certo frenesi no Ocidente, valorizando sua procura e tráfico de impressos e livros entre os países europeus.

⁶⁰ Tal questão é criticada por pensadoras feministas que compreendem a produção fotográfica e audiovisual pornográfica como exploração comercial do corpo feminino, simbolizando sua objetificação, contribuindo com a violência contra as mulheres. Em que pese a importância deste debate e suas nuances, optamos por não abordá-lo nesta pesquisa.

sequência, os filmes erótico-pornográficos começaram a ser produzidos⁶¹, ainda que de forma amadora e com exibição limitada⁶². Nudez e sexo saíam das páginas impressas e ganhavam movimento por meio das imagens. Assim, a fruição restrita e individual das histórias do universo sexual transformar-se-ia num processo coletivo dado que, naquele momento, a experiência cotidiana nas cidades seria marcada pelos fluxos das imagens que, como apontava Benjamin (2014), provocariam um deslocamento espaço-temporal por meio do qual se multiplicar iam nossos pontos de vista sobre a vida e seus modos de operação. Para Di Felice (2009), tais tecnologias comunicativas da Revolução Industrial forjariam o mundo pela estética, impelindo-nos à fruição coletiva das experiências cotidianas.

Nas ruas de nossas cidades encontramos sinais de um novo húmus social, caracterizado pelas relações estéticas e pelo predomínio do visual sobre o ideal identitário. (...) Mais que clãs fechados e secretos, as novas formas de agregações urbanas são grupos abertos nos quais os indivíduos entram e saem com desenvoltura e leveza. (...) A imagem, portanto, seria um novo tipo de identificação e de agregação que colocaria os indivíduos em relação uns com os outros, criando sentidos através de uma forma-conteúdo estética. (DI FELICE, 2009, p. 132)

O horizonte aberto pela tecnologia não significaria, no entanto, o fim de certos modos. A produção artística e comunicativa de temática sexual ou erótico-pornográfica permanecia discriminada. Segundo Bozon (2004), tal entrave obrigava autores literários a usarem pseudônimos sob pena de exclusão social. Moraes (2015) também nos chama atenção para os obstáculos impostos ao erotismo literário no Brasil devido à influência religiosa e machista sobre nossa cultura.

Entre 1960 e 1970, algumas produções audiovisuais ganharam as salas comerciais de cinema nos EUA⁶³, em razão da flexibilização da classificação etária no país, possivelmente decorrente da liberação sexual em curso na época. Na década de 1980, com o surgimento e a popularização dos aparelhos gravadores de vídeo, os filmes

⁶¹ Os *stags movies* (filmes para homens), produzidos no início do século XX, tinham cerca de sete minutos, eram mudos e em preto-e-branco. Cogita-se que o primeiro *stag movie* tenha sido *A free ride* (1915). O filme está disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/A_Free_Ride>. Acesso em: 9 jan. 2016.

⁶² Os *stags movies* eram exibidos em ambientes fechados e bordéis, fora dos circuitos comerciais, clandestinidade que teria durado até 1970. Ver Abreu (2012).

⁶³ Entre as produções de maior projeção da época está *Deep Throat* (1972) que arrecadou cerca de US\$ 600 milhões. Segundo Abreu (2012), o sucesso do filme, comercializado inicialmente em circuitos alternativos, dar-se-ia pela curiosidade de um público que desejava assistir filmes erótico-pornográficos em salas normais, fora da clandestinidade.

migraram dos prostíbulos, reuniões privadas e salas de cinema para as prateleiras de locadoras e, de lá, para as residências. O dispositivo nos teria dado autonomia para exibir, gravar, editar e rever os momentos que nos interessavam nos filmes. Hoje, com as locadoras quase extintas⁶⁴, tais produções foram para os ambientes digitais⁶⁵.

Enquanto o sexo e suas práticas eram capturados por máquinas fotográficas e câmeras de vídeo, passando de mão em mão, transitando entre bordéis, quartos e salas de cinema, outra tecnologia comunicativa os incorporava: o telefone que, em 1980, começou a ser explorado pela indústria do sexo⁶⁶. Àqueles dispostos a pagar pelo serviço, bastava pegar o aparelho, discar um número e interagir com uma voz “provocante”. Se considerarmos que o telefone não transporta somente nossa voz, mas sim nos faz representar, em tempo real, em qualquer lugar, aventamos que esta experiência se daria entre cliente, uma voz e o objeto. Lévy (2011) ajuda-nos a compreender tal dimensão:

O telefone separa a voz (ou corpo sonoro) do corpo tangível e a transmite à distância. Meu corpo tangível está aqui, meu corpo sonoro, desdobrado, está aqui e lá. O telefone já atualiza uma forma parcial de ubiquidade. E o corpo sonoro de meu interlocutor é igualmente afetado pelo mesmo desdobramento. De modo que ambos estamos, respectivamente, aqui e lá, mas com um cruzamento na distribuição dos corpos tangíveis. (LÉVY, 2011, p. 29)

Notemos que a barreira geográfica entre pessoas desejosas por sentir ou provocar prazer se rompe. Se antes esta experiência restringia-se ao excitar-se vendo alguém ou uma imagem, com o telefone interagimos sexualmente com o “corpo sonoro” do outro.

O rádio e a televisão também exploraram a relação sexualidade-sexo-tecnologia, no entanto, com timidez e romantismo. Os programas radiofônicos, em geral, tinham o

⁶⁴ Surgidas na década de 1970, as locadoras têm sido impactadas pela facilidade do consumo de produções audiovisuais na Internet. Até mesmo grandes empresas do setor como a norte-americana *Blockbuster* fechou suas últimas lojas em 2014. Ver matéria publicada no jornal Folha de São Paulo, disponível em: <<http://www1.folha.uol.com.br/mercado/2013/11/1368029-blockbuster-fecha-ultimas-lojas-nos-estados-unidos.shtml>>. Acesso em: 9 jan. 2016.

⁶⁵ Tanto a produção erótico-pornográfica para a Internet quanto sua busca são significativas. A cada segundo mais de 28 mil pessoas acessam sites pornográficos, 35% do *download* da Internet é de material pornô e 25% das buscas são referentes ao tema. Ver *Internet Pornography Statistics* disponível em: <<http://internet-filter-review.toptenreviews.com/internet-pornography-statistics.html>>. Acesso em: 10 jan. 2016.

⁶⁶ A editora da revista erótico-pornográfica norte americana *High Society*, Gloria Leonard, teria sido a primeira empreendedora a usar serviço telefônico para tal fim. Referência extraída de <https://en.wikipedia.org/wiki/Phone_sex>. Acesso em: 9 jan. 2016.

objetivo de formar casais, apelando para *playlists* musicais e narrativas sugestivas. O ouvinte enviava cartas ou ligava para a rádio, conversava e expunha suas preferências amorosas com apresentadores e pretendentes. Na década de 1960, surgiam os primeiros programas de namoro na TV nos EUA⁶⁷. No Brasil, surgiriam vinte anos mais tarde, com objetivos e formatos semelhantes. A abordagem erótico-pornográfica só encontrou espaço na TV por assinatura que cobra pelo acesso ao “conteúdo adulto”.

Tais experiências eram distintas das anteriores, visto que, a conversa entre ouvinte, telespectador, apresentadores e pretendentes saíam do âmbito privado, sendo ouvida ou assistida potencialmente por milhares de pessoas. Como se a prática do *voyeurismo*, ainda que disfarçada de entretenimento, tivesse sido normalizada pela tecnologia eletrônica. Evidentemente, a exposição midiática de si não seria inaugurada pelo digital.

Seguindo esta senda histórica, chegamos aos *ambientes digitais*⁶⁸ para fins de relacionamento social que, desde sua criação na década de 1990⁶⁹, têm sido incrementados em suas arquiteturas, operação, acessibilidade, interação, finalidades etc. Entre 1990 e 2000, exploramos, por *desktops* e *notebooks*, sites, *chats*, programas de comunicação instantânea⁷⁰ e redes sociais digitais⁷¹. Os *smartphones* e *tablets* proporcionaram aos ambientes e usuários a portabilidade, ubiquidade⁷² e a interação com outros objetos⁷³. Pudemos nos comunicar fora do ambiente doméstico e de trabalho. Como vimos anteriormente, é por meio de e nestes ambientes, romantizados ou não como no *porn stream*⁷⁴, que os corpos das pessoas são transmutados em *bits*, viajam pela rede e se projetam nas telas de dispositivos conectados, manipulados por alguém desejoso de prazer. Como explicar esta experiência?

⁶⁷ Ver notas sobre *The Dating Game* lançado em 1965 na rede de TV norte-americana ABC. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/The_Dating_Game>. Acesso em: 9 jan. 2016.

⁶⁸ Por ambientes digitais compreendemos sites, *chats*, aplicativos e redes sociais digitais. Aprofundaremos tal conceito ao final deste capítulo.

⁶⁹ Segundo Finkel *et al.* (2012), tais ambientes surgiram na década de 1990, no entanto, o primeiro experimento com computadores para tal fim teria sido feito por alunos da Universidade de Stanford, em 1959.

⁷⁰ Programas como *ICQ*, *Messenger*, *Skype*, *Google Talk*, entre outros.

⁷¹ Exemplos: *Myspace*, *Orkut*, *Facebook*, entre outros.

⁷² Capacidade de arquiteturas digitais e de dispositivos eletrônicos de operarem de modo integrado, permitindo ao usuário o acesso a diferentes ambientes por meio de um único acesso.

⁷³ Referimo-nos à chamada *Internet das Coisas* designação dada aos objetos capazes de armazenar e trocar dados e informações entre si por meio de conexão à Internet. Disponível em: <https://en.wikipedia.org/wiki/Internet_of_Things>. Acesso em: 10 jan. 2016.

⁷⁴ Sites erótico-pornográficos em que é possível ver ou interagir com profissionais do sexo ou pessoas que simplesmente têm prazer em se exibir e transar virtualmente.

Para compreendermos estas *novas perspectivas sobre as práticas sexuais*, consideramos fundamental voltarmos nosso olhar para referenciais teóricos que considerem a tecnologia, inclusive a midiática, como um dos elementos constituintes do *sentir sexual*. Buscamos perspectivas questionadoras das noções de sexualidade e sexo forjadas pelo pensamento moderno e antropocêntrico, visto que, como defendemos neste projeto, esta dimensão da vida seria marcada também por experiências não essencialmente humanas. Elegemos, portanto, os filósofos Paul B. Preciado (2014) e Mario Perniola (2000, 2005) que, de maneiras distintas, tratam da intersecção entre sexualidade-sexo-tecnologia, mas que, em nosso entendimento, respondem parte de nossos questionamentos sobre as transformações observadas.

Em *Manifesto Contrassexual* (2014), Preciado nos apresenta uma abordagem inovadora, desmitificando a pretensa condição natural do corpo, sexualidade, sexo e desejo, alertando-nos para suas evidentes e históricas hibridações, inclusive tecnológicas, propondo a assunção de um sexo subversivo, que ousa explorar objetos e corpos – próprios e dos outros – livremente. Já Perniola (2005) proporia como alternativa ao sistema sexo/gênero/sexualidade o abandono completo das questões subjetivas humanas para a assunção de uma sexualidade reificada, por meio da qual o humano se perceberia como uma “coisa” que sente, exercitando seu sexo sem objetivo ou propósito, permitindo-se conectar com a tecnologia, objetos e tudo que existe a fim de alcançar um estado de excitação permanente e impessoal.

2.2. A dimensão prostética do sexo

“Atividade sexual mortífera”, assim Preciado (2014) refere-se à noção moderna de sexualidade e sexo que, em seu entendimento, condenaria nossos corpos e desejos à função reprodutora e ao prazer exclusivamente genital. Para o autor, nossas práticas sexuais teriam sido forjadas por uma lógica heterocentrada de verdades absolutas que nos impediriam a fruição sexual, e que nos ditaria como, quando e com quem fazer sexo.

A natureza humana é um efeito da tecnologia social que reproduz nos corpos, nos espaços e nos discursos a equação *natureza = heterossexualidade*. O sistema heterossexual é um dispositivo social de produção de feminilidade e masculinidade que opera por divisão e fragmentação do corpo: recorta órgãos

e gera zonas de alta intensidade sensitiva e motriz (visual, tátil, olfativa...) que depois identifica como centros naturais e anatômicos da diferença sexual. (PRECIADO, 2014, p. 25, grifo nosso)

O sistema sexo/gênero é um sistema de escritura. O corpo é um texto socialmente construído, um arquivo orgânico da história da humanidade como história da produção-reprodução sexual, na qual certos códigos se naturalizam, outros ficam elípticos e outros são sistematicamente eliminados ou riscados. A (hetero)sexualidade, longe de surgir espontaneamente de cada corpo recém-nascido, deve se reinscrever ou se reinstruir através de operações constantes de repetição e de recitação dos códigos (masculino e feminino) socialmente investidos como naturais. (PRECIADO, 2014, p. 26)

Ancorado nas contribuições teóricas de autores como Michel Foucault, Jacques Derrida, Gilles Deleuze, Donna Haraway, Preciado defende que a saída para o que considera como amarras impostas à vivência sexual seria a adoção do que chama de “contrassexualidade”, uma espécie de “tecnologia de resistência”, uma “contradisciplina sexual”, que alteraria o sistema sexo/gênero proporcionando uma nova experiência sensorial entre “corpos falantes”. A contrassexualidade não seria uma nova natureza, termo rechaçado pelo autor nada afeito a dicotomias – homem/mulher; homem/máquina; cultura/natureza.

A contrassexualidade não é a criação de uma nova natureza, pelo contrário, é mais o fim da Natureza como ordem que legitima a sujeição de certos corpos a outros. (...) No âmbito do contrato contrassexual, os corpos se reconhecem a si mesmos não como homens ou mulheres, e sim como corpos falantes, e reconhecem os outros corpos como falantes. (PRECIADO, 2014, p. 21)

A contrassexualidade afirma que o desejo, a excitação sexual e o orgasmo não são nada além de produtos que dizem respeito a certa tecnologia sexual que identifica os órgãos reprodutivos como órgãos sexuais, em detrimento de uma sexualização do corpo em sua totalidade. É hora de estudar e de descrever o sexo como parte da história natural das sociedades humanas. A “história das tecnologias”, sendo o sexo e o gênero dispositivos inscritos em um sistema tecnológico complexo. (PRECIADO, 2014, p. 23)

Para o filósofo, a noção de sexo teria vivido três momentos importantes de mutação *pós-humana*: a utilização de dildos, a erotização do ânus e as relações sadomasoquistas. Entendendo a expressão *pós-humana* como superação das noções norteadoras da condição humana e não como superação do humano, tais momentos seriam significativos na medida em que suas práticas, produtoras de prazer, romperiam com a restrita noção da sexualização do corpo para fins reprodutivos, assim como a romantização da relação sexual. Em nossa análise, destacaremos a questão do dildo que,

em nosso entendimento, ilustra de maneira significativa a relação entre sexualidade-sexo-tecnologia, foco de nosso projeto.

Engana-se quem acha que os dildos tenham sido criados pela indústria do sexo. Segundo o autor, os primeiros acessórios sexuais semelhantes ao dildo datam do século III a.C. Os chamados *olisbos*, feitos de madeira ou couro recheado, eram fabricados e exportados pela cidade de Mileto (atual região da Turquia), tinham formato fático e, untados com azeite de oliva, eram usados por mulheres para masturbação ou para sexo com outras mulheres. Apesar deste registro histórico, cuja utilidade era claramente sexual, o dildo teria tido outros usos e sentidos na modernidade. No século XIX, substituindo a mão do médico, foi usado como utensílio no tratamento para mulheres consideradas histéricas⁷⁵. De mecânica, a “máquina orgástica” de origem repressora passou a ser elétrica, invadindo as residências junto com a eletricidade e, posteriormente, as baterias. Foi o passo para o uso doméstico. O primeiro eletrovibrador teria sido criado pelo médico John Butler e comercializado no final do século XIX no Estados Unidos⁷⁶.

Segundo a antropóloga Maria Filomena Gregori (2011), logo após sua eletrificação, os dildos teriam sido incorporados aos catálogos das lojas de departamento norte-americanas, sendo ofertados como presentes dos maridos para suas esposas. No entanto, a publicação das imagens do acessório em materiais pornográficos no início do século XX teria causado uma rejeição social que empurrou o dildo para o “submundo” da pornografia por anos até que, a partir dos anos 60, com chamada revolução sexual⁷⁷,

⁷⁵ Foucault (1988) e Preciado (2014) abordam a questão da “histerização do corpo feminino” que, para ambos, resultaria das estratégias usadas a partir do século XVIII para controlar o sexo sob a perspectiva moral e heteronormativa, especialmente pela classe médica. Dentre os comportamentos femininos que motivariam tal diagnóstico estava a melancolia, frigidez, lesbianismo, ninfomania etc.

⁷⁶ Apesar desta referência de Preciado (2014) sobre a comercialização do dildo datar do final do século XIX, há registros deste objeto ainda no século XVIII como aponta o Museu do Vibrador localizado em São Francisco (EUA) cuja galeria de imagens está disponível em: <<http://www.antiquevibratormuseum.com/about.html>>. Acessado em: 19 fev. 2017.

⁷⁷ Segundo o sociológico sueco Göran Therborn (2006), a revolução sexual teria implicado mudanças significativas na ordem sociosexual, especialmente no Ocidente. A sexualidade teria se libertado, mesmo que parcialmente, de regras religiosas e sociais, normalizando práticas antes pecaminosas ou condenáveis como o sexo antes e/ou fora do casamento e para outro fim que não procriação. A idade registrada para o início da vida sexual teria diminuído, enquanto a idade para o casamento aumentado. A partir da década de 1960, inovações tecnológicas como a pílula anticoncepcional e dispositivos contraceptivos intrauterinos teriam facilitado o rompimento do sistema sexo-procriação, contribuindo com o aumento no número de parceiros e parceiras sexuais, na queda das taxas de natalidade, na diminuição dos casamentos formais e aumento da coabitação de casais. No entanto, o autor alerta-nos para o fato de que a revolução sexual não seria universal, encontrando barreiras em alguns países da Ásia e da África. Outro dado histórico do período teria sido o reconhecimento da homossexualidade como forma legítima de sexualidade, sendo descriminalizada e excluída da lista de desordens mentais da Associação Psiquiátrica Americana em 1973.

o dildo ressurgiria pelas mãos da feminista norte-americana Joani Blank, fundadora da *Good Vibration*⁷⁸, primeira *sex shop* orientada para as mulheres nos EUA. Tal concepção sobre o dildo como sendo objeto de fonte de prazer feminino, no entanto, não seria unanimidade entre feministas, visto que parte delas o entenderia como uma representação do falo, uma substituição do pênis. Preciado (2014) considera tal perspectiva limitada e heterocentrada, visto que “acredita na realidade do pênis como sexo” ignorando a diversidade dos formatos⁷⁹ e usos⁸⁰ dos dildos, e decreta “o dildo não é o falo e não representa o falo porque o falo, digamos uma vez por todas, não existe. O falo é senão uma hipóstase do pênis”⁸¹. A figura do dildo e seu uso sexual causaria constrangimentos porque nos exporia a falsidade ideológica sobre corpos, sexualidade e sexo como sendo verdades absolutas, contestando a suposta ligação entre sexo e amor, por exemplo, além de evidenciar que o sistema corpo-sexo seria plástico.

O lado barato de usar e tirar o dildo desmitifica o vínculo habitualmente estabelecido entre o amor e o sexo, entre reprodução da vida e prazer. Eis aqui um objeto que se deve ferver em temperatura alta para estar bem limpo, que se pode dar de presente, jogar no lixo ou servir de peso para papéis. O amor vai embora, o amor volta, os casais sexuais vão e vêm, mas o dildo está sempre ali, como sobrevivente do amor. Como o amor, e não essência. (PRECIADO, 2014, p. 87)

O dildo, como símbolo de potência e excitação sexual, trai o órgão anatômico deslocando-se para outros espaços de significação (orgânicos ou não, masculinos ou femininos) que vão ser ressexualizados por proximidade semântica. A partir desse momento, qualquer coisa pode se tornar um dildo. Tudo é dildo. Inclusive o pênis. (PRECIADO, 2014, p. 81)

Se o dildo é disruptivo, não é porque permite à lésbica entrar no paraíso do falo, mas porque mostra que a masculinidade está, tanto quanto a feminilidade, sujeita às tecnologias sociais e políticas de construção e de controle. O dildo é o primeiro indicador da plasticidade sexual do corpo e da possível modificação prostética de seu contorno. Talvez ele indique que os órgãos que interpretamos como naturais (masculinos ou femininos) já tenham sofrido um processo semelhante de transformação plástica. (PRECIADO, 2014, p. 78)

O autor comenta que a noção equivocada sobre o dildo como sendo um substituto do pênis é aceita também porque ainda se tem como verdadeiro o pensamento

⁷⁸ A loja está disponível em: <<http://www.goodvibes.com/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

⁷⁹ Existem inúmeros formatos de dildos. Tal fato desconstruiria, segundo Preciado (2014), a ideia de que tais objetos integrados às práticas sexuais representariam morfologicamente o pênis.

⁸⁰ Para Preciado (2014), o fato de os dildos serem utilizados por homens gays também contribuiria para a desconstrução da ideia de que dildos representam falos, visto que o sexo entre eles já seria servido de pênis, mesmo assim, o dildo se configura como objeto incorporado ao sexo homossexual.

⁸¹ Preciado, 2014, p. 78.

de que o sexo e as zonas erógenas restringem-se aos órgãos sexuais, no entanto, estes teriam perdido sua centralidade. O dildo constrange porque mostra isso claramente, pois “desvia o sexo de sua origem ‘autêntica’ porque é alheio ao órgão que supostamente imita. Estranho à natureza e produto da tecnologia, comporta-se como uma máquina que não pode representar a natureza senão sob o risco de transformá-la”⁸².

As noções de “contrassexualidade” e “plasticidade” sexual do corpo proposta por Preciado contribuem para a compreensão de nosso objeto de pesquisa na medida em que a *experiência sexual em ambiências digitais* fugiria da lógica moderna sobre sexualidade e sexo, calcada estritamente no humano, assumindo como possibilidade a incorporação ou relação direta com elementos tecnológicos, reforçando a ideia de que o corpo poderia *sentir* seu sexo para além dos limites da pele. Como é possível uma pessoa transar “virtualmente”, excitar-se e gozar mesmo sem ter outro corpo diante de si para ser explorado? Esta realidade experimentada por milhares de pessoas no mundo nos exigiria uma abertura para novas perspectivas epistemológicas como as propostas por Preciado.

A contrassexualidade tem por objeto de estudo as transformações tecnológicas dos corpos sexuados e *generizados*. Ela não rejeita a hipótese das construções sociais ou psicológicas de gênero, mas as ressitua como mecanismos, estratégias e usos em um sistema tecnológico mais amplo. (...) Com a vontade de desnaturalizar e desmitificar as noções tradicionais de sexo e de gênero, a contrassexualidade tem como tarefa prioritária o estudo dos instrumentos e dos dispositivos sexuais e, portanto, das relações de sexo e de gênero que se estabelecem entre o corpo e a máquina. (PRECIADO, 2014, p. 24)

Considerando que a prática “contrassexual” seria uma “tecnologia de resistência” à supremacia heterocentrada, e sendo o corpo matéria plástica capaz de alterar suas relações e *sentires* consigo ou com outros “corpos falantes”, nossas noções sobre as identidades sexuais e de gênero poderiam ser fluidas, mutantes, indeterminadas.

A identidade sexual não é a expressão instintiva da verdade pré-discursiva da carne, e sim um efeito de reinscrição das práticas de gênero no corpo. (...) O gênero não é simplesmente performativo. (...) O gênero é, antes de tudo, prostético, ou seja, não se dá senão na materialidade dos corpos. É puramente construído e ao mesmo tempo inteiramente orgânico. Foge das falsas

⁸² Preciado, 2014, p. 83.

dicotomias metafísicas entre o corpo e a alma, a forma e a matéria. O gênero se parece com o dildo. Ambos, afinal, vão além da imitação. (PRECIADO, 2014, p. 29)

Como veremos no Capítulo III, nos relatos dos adeptos ao “sexo virtual”, a experiência estudada sinaliza a ocorrência de trânsitos identitários, inclusive sexuais e gênero, ainda que, na maioria das vezes, tais alterações se deem somente nas ambiências digitais.

2.3. A neutralidade sexual

Enquanto Preciado (2014) liberta a sexualidade da ditadura heterocêntrica essencialista e biologizante, defendendo a “contrassexualidade” como estratégia deliberada contra ordens sociossexuais predominantes, Perniola (2005) lhe concede uma dimensão extra-humana, sugerindo que a sexualidade não necessariamente deveria ter propósitos objetivos que, segundo ele, restringiriam o sexo ao desejo e ao prazer do orgasmo. Para o autor, a plenitude do *sentir sexual* só seria alcançada pela abstração completa da concepção instrumental da sexualidade, pois esta confundiria nosso sentir, orientando-o por uma suposta falta, nos obrigando à busca irrefreável e improdutiva pelo prazer no outro.

Enquanto pensarmos a sexualidade nos termos de uma curva que, partindo do zero, eleva-se mais ou menos lentamente até o ápice do orgasmo, para depois decrescer de repente e retornar ao ponto de partida, continuaremos vítimas de uma atitude que vivencia o sentir sexual como uma preparação mais ou menos longa para um clímax brevíssimo, destinado a precipitar-se para o ponto zero de uma normalidade carente de tensão, da qual parece que afinal jamais saímos. (...) Libertar-se da orgasmomania que predominou durante décadas e condicionou negativamente a existência de várias gerações é o primeiro passo para uma sexualidade neutra, suspensa e artificial da coisa que sente. (PERNIOLA, 2005, p. 22)

O filósofo sugere então uma suspensão do sentir sexual, no sentido de conceder à sexualidade uma disponibilidade permanente, ilimitada e não apenas humana. No entanto, como seria possível atingir este grau de abstração do sentir sexual impessoal? Para o autor, tamanha destituição da onipotência humana só seria possível se nos

equipararmos a uma “coisa”, algo para a qual concedemos historicamente uma condição “antidivina” e “antianimal”, visto que supostamente não teria vida, não sentiria. A palavra “coisa”, do latim “causa”, em diferentes culturas, designaria “tudo que existe”, sendo, portanto, algo indeterminado, abstrato. Sendo uma “coisa” que sente, a pessoa talvez encontrasse um caminho para viver uma sexualidade livre da falsidade do orgasmo porque as coisas não são “prisoneiras de uma identidade subjetiva e autoconsciente que as encerra em si mesmas e da qual sentem a necessidade de sair a qualquer custo”⁸³. A esta possibilidade, Perniola dá o nome de “sexualidade neutra”, resultado da aliança imparcial entre os sentidos e as coisas, que em nada significaria a anulação da humanidade, sensibilidade ou sexualidade, mas sim uma experiência intensa e em trânsito, sem propósito específico. A noção de “coisa” de Perniola encontraria inspiração em Heidegger, para quem a “coisa” seria entendida não como ferramenta, objeto, meio, causalidade, objetividade, usabilidade, mas sim como sinônimo do ser, a “coisa” coincidiria conosco porque intrínseca ao humano, conforme abordamos no capítulo anterior, e sua essência, assim como na questão da técnica, se revelaria por sua relação a tudo que existe.

Assim, o autor sugere que o hedonismo sexual seria o exato oposto da “sexualidade neutra” porque, em seu entendimento, nosso “prazer” seria uma experiência individualista, travestida de alteridade, mas que, no fim, objetivaria somente a satisfação e gozo próprio daquele que sente. Assim, “o prazer sexual está entre os mais enganadores: ele nos induz a crer que damos e recebemos algo, ao passo que o prazer é a coisa mais intransitiva que existe”⁸⁴.

Ao olharmos para nosso objeto, percebemos que, de certa maneira, a “sexualidade neutra” de Perniola está presente, ao menos em parte, na experiência sexual digital na medida em que as pessoas não desejam apenas se masturbar ou encontrar e fazer sexo com alguém, mas elas também querem estar ali “suspensas” sem controle, transitando nas ambiências digitais⁸⁵. A fluidez dos avatares, a possibilidade do jogo e a criação de identidades alheias àquelas que assumem publicamente no cotidiano são questões que vão ao encontro do que aponta Perniola quando este afirma

⁸³ Perniola, 2005, p. 44.

⁸⁴ Perniola, 2005, p. 143.

⁸⁵ Mesmo tendo a maioria de nossos entrevistados afirmado que “entra” nos ambientes para procurar por sexo, as pessoas assumem que, na maior parte das vezes, suas buscas não resultam em “nada”, ou seja, não necessariamente elas transam com outras, mesmo assim lá permanecem, interagindo com a coisa tecnológica e sendo “coisa”, visto que expostas como algo permanentemente disponível para ser “consumido” por outro.

que a “sexualidade neutra” “emancipa a sexualidade da natureza e a entrega ao artifício, o qual nos abre um mundo em que não têm mais importância a diferença entre os sexos, a forma, a aparência sensível, a beleza, a idade, a raça” (PERNIOLA, 2005, p. 23)⁸⁶.

A sexualidade neutra não é desumana nem inumana: ela é, no máximo, pós-humana, no sentido de que tem seu ponto de partida no homem, em seu impulso para o artificial, que o constituiu como tal, (...) e, sua irredutível tendência para uma experiência excessiva. (...) A sexualidade neutra pode ser considerada uma sexualidade virtual, um cybersex, mas não no sentido em que se entende comumente, de uma experiência ilusória de sexualidade que, graças à tecnologia (fones de ouvido, luvas, uniformes), é vivida como real. Esta interpretação da virtualidade é demasiado dependente de uma autodefinida normalidade sexual. Começamos a entrar na problemática da sexualidade virtual só no momento em que nos perguntamos como é possível suscitar a qualquer instante e manter por tempo indeterminado a excitação sexual, subtraindo-a do ciclo naturalista de desejo-orgasmo-relaxamento. A virtualidade não é uma simulação, uma imitação, uma nimese da realidade, mas o ingresso numa outra dimensão, por assim dizer, ontologicamente diferente. (PERNIOLA, 2005, p. 47)

Evidentemente, as ideias de *artificialidade* e *virtualidade* do autor reconhecem a sinergia entre humanos e elementos não-humanos como constituidora do *sentir* que, na contemporaneidade, ocorreria em dimensões absolutamente distintas daquelas conhecidas até então, posto que o processo de reificação digital, isto é, de nossa transformação em *zeros* e *uns* seria uma realidade, uma *nova realidade*. A reflexão de Perniola não estaria distante das práticas e do imaginário coletivo. A transformação do homem em coisa, assim como o contrário, há tempos é um fenômeno abordado nas criações artísticas, literárias e cinematográficas, reforçando a perspectiva do pensamento *pós-humano* que expõe as falsidades do antropocentrismo⁸⁷. O autor afirma que o “dar-se como coisa”, no entanto, não implicaria submissão nem ao outro nem aos objetos ou tecnologias, mas sim a assunção das características sexualizantes do anonimato e disponibilidade.

⁸⁶ No Capítulo III, onde exporemos a dimensão sociológica da experiência estudada, perceberemos, por meio dos relatos, que o acesso e a participação das pessoas, assim como a construção dos ambientes ainda são impactados por problemáticas relativas a marcadores sociais de diferença, seja pela forma como os indivíduos expõem/descrevem seus perfis, como são feitas as classificações dos públicos dentro dos ambientes etc. No entanto, entendemos que a reflexão de Perniola refere-se à condição conectiva, isto é, uma vez conectadas às ambiências digitais, as pessoas – independentemente de suas identidades e subjetividades – transmutam-se em zeros e uns.

⁸⁷ Ver Di Felice (2010).

(...) quando me entrego como uma coisa, não pretendo de fato oferecer-me à exploração ou ao desfrute alheio; não é ao outro que me dou, mas ao movimento impessoal que, simultaneamente, desapossa o outro de si próprio e lhe permite, por sua vez, dar-se feito uma coisa e tomar-me feito uma coisa. (PERNIOLA, 2005, p. 188)

A prática fetichista, segundo o filósofo, aproximar-se-ia deste movimento intransitivo, impessoal, desta forma neutra de si e da sexualidade, na medida em que prescindiria de lógicas determinadas, orgânicas e naturalizadas sobre o corpo, sexo e prazer.

(...) o fetichismo marca o triunfo do artificial que se oferece realmente em sua arbitrariedade opaca e indiferente, em seu ser coisa senciente. Qualquer coisa pode se tornar um fetiche, uma pedra ou um feixe de cabelos, um tom de voz ou um cheiro, uma palavra ou uma cor; a partir do momento em que deixa de ser o objeto idêntico a si mesmo da percepção de um sujeito e se libera de toda ligação com o outro, a coisa em si fetichista adquire uma universalidade vertiginosa. (PERNIOLA, 2005, p. 68)

No exercício sexual digital, ainda que muitos reclamem da ausência de romantismo, da obsessão coletiva frente aos dispositivos e suas conexões em detrimento da relação física, assim como da crítica aos novos modos de exposição nas redes etc., a naturalização de tal circunstância em que se aceitam elementos tecnológicos como participantes e condutores das formas de relacionamento contemporâneo, evidenciam que estas pessoas estariam sentindo como coisas, como aponta Perniola, para quem aliás, a simples condição imersiva em uma realidade “virtual” em rede já indicaria a reificação do nosso *sentir*.

Ainda que nossa pesquisa não se debruce nem analise as concepções históricas acerca da sexualidade, gostaríamos de abordar brevemente o olhar de Perniola sobre elas. Resumidamente, o filósofo entende que as teorias em torno da sexualidade expõem sobre dois aspectos: o signo da unificação, em que opostos – masculino e feminino – deveriam ser complementares; ou valorização desta dualidade, que ratificaria diferenças biológicas e essencialistas. Para o autor, mesmo as expressões da androginia, hermafroditismo ou bissexualidade reproduziriam o dualismo sexual, visto que, segundo ele, acreditariam na dosagem e organicidade masculina e feminina. O filósofo defende que a “sexualidade neutra” não compreenderia a existência fatalista e dual dos sexos,

pois acreditaria na existência de infinitos sexos, não apenas humanos. A dimensão de um sentir sexual inumano é por ele expressada desta maneira:

(...) no interior de cada um de nós se encontram os dois sexos, mas o que é importante não é sua dosagem, como na teoria da bissexualidade humana, mas o fato de que cada um desses dois sexos ainda é divisível em outros dois e assim até o infinito. Desta forma, dentro de nós existe um número infinito de sexos e de um se passa para outro por meio de um trânsito, uma passagem do mesmo para o mesmo, sem rupturas. Acontece que se poderia observar que somente as partes da primeira divisão têm um nome, e são justamente o masculino e feminino, enquanto as sucessivas são inominadas; mas deste modo se esquece que a sexualidade neutra e inorgânica não se baseia nos nomes nem nas formas, mas sobre as coisas e os números. (PERNIOLA, 2005, p. 127)

Os fenômenos observados em nossa pesquisa, expressos nos relatos de nossos entrevistados que apresentaremos no capítulo posterior, indicam, talvez, que estaríamos diante de um novo tipo de compreensão individual e coletiva da sexualidade, visto que a prática sexual dos afeitos ao digital lhes proporcionaria a possibilidade de questionar o dualismo dos sexos inscritos historicamente em nossos atos. Ao assumirem identidades de gênero e sexuais distintas das que praticam ordinariamente, ao realizarem fantasias interditas e coagidas ao binarismo masculino-feminino, as pessoas estariam reconstruindo seu sexo de maneira mais fluida.

Enquanto parte de nosso objeto de pesquisa se aproxima da “sexualidade neutra” de Perniola, na medida em que, na dimensão eletrônico-digital, gente, coisas e tecnologias experimentariam alteridades reificadas porque transmutadas em *bits*, por outro lado, identificamos uma situação que talvez impeça a constituição plena desta “sexualidade neutra”, a saber: a força do desejo na condução humana deste processo. O desejo, como aponta Perniola (2005), e também Preciado (2014), obliteraria nosso sentir sexual porque seria forjado pelo pensamento heterocentrado, reprodutivo, moral e instrumental da sexualidade, impelindo-nos a uma busca incessante e infrutífera por aquilo que pretensamente nos faltaria. As imagens produzidas de si e dos outros seriam as formas tradicionais pelas quais manifestaríamos, projetaríamos ou expressaríamos este desejo. Perniola sugere que tais imagens constituidoras do desejo ofuscariam o sentir sexual neutro, ilimitado.

(...) se minha mente e meu olho estão cheios das imagens do corpo que desejo, se as formas de meu corpo preenchem a mente e o olho de quem me

deseja, fica-se numa tonalidade emocional caracterizada pela falta, pela ausência, pela privação, que é justamente o contrário da disponibilidade ilimitada que o mundo das coisas nos escancara. (PERNIOLA, 2005, p. 107)

Segundo o autor, só seria possível viver uma “sexualidade neutra” sem desejo ou imagens forjadas por e para ele, pois para sermos uma “coisa” que sente precisaríamos eliminar qualquer tipo de subjetividade e de humanidade e todas suas lógicas de representação, operação e controle. Somente assim, o sentir sexual estaria permanentemente “em suspensão”, disponível.

Entendemos, portanto, que ambas as noções de “neutralidade” de Perniola (2005) e “contradisciplina” de Preciado (2014) reconhecem o sistema *sexo-sexualidade-gênero-prazer* para além da dimensão humana, posto que sua evidente plasticidade lhes permitiram a incorporação de elementos tecnológicos em sua constituição, sendo assim passível de ser experimentado noutra dimensão, distinta ontologicamente daquela propagada reiteradamente pela sociedade moderna.

2.4. Arquiteturas digitais do prazer

Ordinariamente os temas sexo e sexualidade ensejam uma epistemologia calcada no pensamento antropocêntrico que, como apontam Preciado (2014) e Perniola (2005), limitar-os-ia aos caprichos do *corpo* e às noções e regras sociais estanques concernentes a este universo. No entanto, temos defendido neste capítulo que o exercício e os *sentires* sexuais contemporâneos expõem toda sua *plasticidade*, posto que se constituem também por meio da conexão e interdependência humano-tecnológica.

Indiscutivelmente, em qualquer lugar e tempo histórico, as pessoas provam sua sexualidade e fazem sexo independentemente da tecnologia. Porém, parece-nos razoável afirmar sem rodeios que *a experiência sexual em ambiências digitais* só ocorre com a *interveniência* de elementos não humanos, o que significa dizer precisamente que há uma relação condicional entre gente e tecnologia nisto que se convencionou chamar de “sexo virtual”. Deparamo-nos então com uma inflexão metodológica importante: a etnografia por si só não responderia nossos questionamentos, dado que, além das pessoas, precisaríamos observar e analisar os elementos não humanos contidos nesta situação.

No lugar de nos limitarmos ao resgate bibliográfico sobre os mecanismos e impactos da tecnologia sobre as realidades socioculturais para, assim, tentar descrevê-los, optamos por realizar uma etnografia digital⁸⁸ imersiva nos ambientes “frequentados” por nossos entrevistados⁸⁹, o que nos exigiu: acessá-los, elaborar avatares quando necessário, publicar e consumir algum conteúdo, além de interagir minimamente com pessoas. Esta abordagem imersiva foi inspirada na tipologia para o estudo de contextos reticulares de Di Felice, Torres e Yanaze (2012), autores que propõem a assunção de um pensamento *ecológico* que admita a interdependência entre os elementos (humanos e não humanos) constituintes de uma rede, abandonando as perspectivas frontal e instrumental que, equivocadamente, entendem tecnologia e ambiente como algo apartado do humano e vice-versa.

Inspiramo-nos ainda no pensamento de Latour (2012) sobre a Teoria Ator-Rede (TAR) que trata da sociologia das associações entre *actantes*⁹⁰, termo atribuído a humanos e não-humanos que produzem algum tipo de efeito em uma ação, entre os quais, segundo o autor, não haveria inicialmente hierarquia⁹¹. Sua perspectiva nos parece interessante por ser crítica da abordagem exclusivamente sociológica – humanocêntrica – para análise e descrição de fenômenos socioculturais, reconhecendo a ação de elementos não humanos na constituição de qualquer ocorrência, expondo a inegável influência das coisas tecnológicas em nosso cotidiano.

Importante explicar, no entanto, que a estratégia metodológica de destacar e analisar os elementos não humanos contidos na experiência estudada não deve ser interpretada como o reverso do antropocentrismo tampouco sua ratificação. Não reconhecemos teorias afeitas ao “determinismo tecnológico” e à “neutralidade moral da técnica”⁹², posto que, como temos afirmado, existiria uma coexistência de forças e mutualidade entre gente, coisas e territórios. Desta forma, assim como inexiste tecnologia neutra outrossim não há social ditado exclusivamente pela tecnologia.

⁸⁸ Há variações do termo como netnografia, webnografia, ciberantropologia. Apesar das críticas de alguns autores por ser um método aplicado ao espaço digital, não circunscrito à tradicional experiência “em campo”, vem sendo utilizada pelos pesquisadores dedicados à compreensão do social e das consequências de suas interações em contextos digitais. Ver Fragoso, Recuero e Amaral (2013).

⁸⁹ Detalharemos adiante tais ambientes e lembramos que os aspectos sócio-comunicativos de nosso campo serão analisados no Capítulo III da dissertação.

⁹⁰ Na TAR, a condição de um *actante* pode variar dependendo das associações estabelecidas, podendo ser noutro momento um intermediário caso sua existência não implique alterações importantes no contexto estudado, ou seja, quando ocorre uma estabilidade em relação àquilo que já influiu.

⁹¹ Quaisquer relações de força entre *actantes*, segundo Latour (2012), se estabeleceria/identificaria do decorrer das associações.

⁹² Ver Galimberti (2006).

Assim, desejamos esclarecer que, no que diz respeito ao nosso objeto, nenhum *actante* é “dono” da ação, mas que todos são interdependentes e necessariamente conectados digitalmente, caso contrário, tal objeto seria inexistente. Portanto, o mapeamento que realizamos dos ambientes digitais serviu-nos para “dar voz” aos *actantes* tecnológicos participantes e intervenientes na *experiência sexual em ambiências digitais* que, diferentemente, dos humanos não podem ser entrevistados. Entendemos que, assim, nossa análise seria mais assertiva quanto ao enredamento característico do “sexo virtual” que, em verdade, parece-nos concernir a quaisquer experiências digitais possíveis atualmente, para além do sexo e sexualidade.

Antes de adentrarmos na análise dos elementos tecnológicos-comunicativos constituintes de nosso objeto, importante fazermos um breve resgate histórico, dado que os ambientes digitais desenhados para fins sexuais são bastante recentes e sofreram progressivas alterações quanto ao *design*, arquitetura e operabilidade⁹³, características que, como veremos, implicam diretamente o comportamento social.

Fruto da corrida tecnocientífica entre as potências bélicas e econômicas do hemisfério norte no início da segunda metade do século XX, os primeiros ambientes “virtuais” foram os *e-mails*⁹⁴ e as redes de comunicação entre computadores, cujo acesso era restrito aos profissionais das áreas governamentais, militares, científicas e acadêmicas⁹⁵. Somente após 1990, com a criação da *World Wide Web*⁹⁶ e de sua concessão ao domínio público, em 1993, que se desenvolveram, comercializaram e popularizaram os sites, *chats* e outros programas de mensagem instantânea. Neste período, para acessar a Internet, a população precisava se deslocar até pontos de acesso⁹⁷, cuja conexão era cara, analógica, discada, lenta e instável. Os formatos dos conteúdos publicados e compartilhados entre os dispositivos eram restritos, reduzindo-se aos textos, pois o envio de áudio e imagens exigia uma velocidade de transmissão ainda inexistente. Nossa conexão à Internet era restrita aos grandes computadores, visto

⁹³ Optamos pela brevidade e não detalhamento sobre tais alterações, posto que existe uma vasta e consolidada produção acadêmica e literária sobre a história da comunicação digital e da Internet no Brasil e no mundo. Referências estas que, obviamente, foram objeto de consulta da pesquisadora.

⁹⁴ Os correios eletrônicos só foram comercializados a partir da década de 1990.

⁹⁵ Sobre historicização da Internet e da tecnologia digital ver Castells (2003).

⁹⁶ Criada em 1989 pelo então funcionário da Organização Europeia para a Pesquisa Nuclear (CERN), o físico britânico Tim Berners-Lee, a *Web* é um sistema integrado de documentos em hipermídia executável na Internet, isto é, no sistema de redes de computadores interligados mundialmente com protocolos comuns de compartilhamento de dados e documentos.

⁹⁷ Considera-se que os *cybercafés* tenham sido os primeiros locais a contribuir com o processo de popularização do acesso à internet. O primeiro *cybercafé* de que se tem registro foi aberto em Londres em 1994. Disponível em: <https://pt.wikipedia.org/wiki/Cyber_caf%C3%A9>. Acesso em: 13 mar. 2016.

que os telefones celulares⁹⁸, além de enormes e caros, estavam no início de sua digitalização, e o máximo da inovação que apresentavam além da voz era o envio mensagens de texto. O início da popularização dos computadores e dos primeiros celulares conectados à Internet teria ocorrido na passagem do século XX para o XXI, no entanto, o percentual de indivíduos com acesso à Internet no mundo neste período era baixo, correspondendo a 6,8 % da população, isto é, pouco mais de 414 milhões de pessoas⁹⁹. No Brasil, por exemplo, o acesso se restringia a 2,9% da população, ou seja, 5 milhões¹⁰⁰.

Foi precisamente a partir deste período que vimos disparar a criação e comercialização daquilo que nomeamos *ambientes digitais*¹⁰¹, isto é, arquiteturas informativas desenvolvidas para fins de publicação e compartilhamento de conteúdo, e que permitiram a interação social em tempo real por meio de dispositivos inteligentes conectados à Internet. Para Di Felice (2011-2012), tais ambientes marcariam definitivamente a superação do modelo comunicativo frontal (emissor-receptor), forjado desde o teatro até a TV, para o surgimento de uma comunicação em rede que, progressivamente, criaria um novo tipo de social:

Uma nova cultura tecnológica e comunicativa marca o cotidiano e a existência das novas gerações que vivem em contextos sociais e midiáticos digitais, e que produzem alterações qualitativas na política, na democracia e na forma de pensar a sociedade. A passagem de um modelo comunicativo baseado na separação identitária entre emissor e receptor e num fluxo comunicativo bidirecional para um modelo de circulação das informações em rede, no qual todos os atores desenvolvem simultaneamente a atividade midiática de emissão e de recepção, altera a prática e o significado do ato de comunicar. (DI FELICE, 2011-2012, p. 13)

⁹⁸ Criados pela empresa norte-americana Bell Labs em 1947, os primeiros celulares comercializados, em 1983, eram analógicos e só permitiam a comunicação por voz. Apenas em 1991, ganharam sua primeira versão digital, permitindo a troca de mensagens em *Short Message Service* (SMS).

⁹⁹ Estima-se que, atualmente, metade da população mundial tenha acesso à Internet, ou seja, cerca de 3,5 bilhões de pessoas. Ver histórico sobre usuários conectados no endereço do projeto *Internet Live Stats*, disponível em: <<http://www.internetlivestats.com/internet-users/#trend>>. Acesso em: 4 mar. 2017.

¹⁰⁰ Atualmente, cerca de 140 milhões de brasileiros têm acesso à Internet. Ver histórico disponível em: <<http://www.internetlivestats.com/internet-users/brazil/>>. Acesso em: 4 mar. 2017.

¹⁰¹ O conceito *ambiente* distingue-se de *ambiência*, sendo o primeiro restrito ao espaço e/ou arquitetura física e/ou virtual que sugere uma interatividade limitada, já o segundo diz respeito à uma circunstância criada, ainda que momentaneamente, por um conjunto de *actantes* interagentes e interdependentes, promotores de inúmeras formas de interatividade. Detalharemos mais detidamente tal distinção ao fim deste item.

Desde de 1990, portanto, inúmeros projetos (produtos) com tais características vêm sendo desenvolvidos como *blogs*¹⁰²; programas de comunicação instantânea¹⁰³; listas, fóruns de discussão e comunidades, sites colaborativos¹⁰⁴, *Image sharing* ou *photo sharing websites*¹⁰⁵, *video sharing websites*¹⁰⁶; *microblogs*¹⁰⁷, *Social network game*¹⁰⁸; redes sociais e aplicativos. Isto sem contar com os sistemas operacionais proprietários e livres¹⁰⁹ desenhados para facilitar a operação de tais *softwares*. Independentemente das diferenciações existentes entre estes ambientes – sejam elas de arquitetura ou finalidade¹¹⁰ – um de seus principais efeitos é a conexão entre milhares de pessoas com interesses comuns.

Na última década do século XX, surgiram os primeiros *ambientes digitais* desenvolvidos para fins amorosos e sexuais¹¹¹ cujas arquiteturas foram reconfiguradas com a chegada dos *smartphones*¹¹² que, aliás, atualmente, respondem por mais da metade do acesso à Internet no mundo¹¹³. Portanto, tais referências são contemporâneas à *Web 2.0* que incide na democratização da produção de conteúdo na Internet. Gradativamente, a partir da primeira década do século XXI, o hábito de acessar ambientes digitais por meio dos computadores de mesa e *notebooks* migrou para os dispositivos móveis, incrementando a ubiquidade comunicativa na medida em que passamos a nos conectar, conversar, produzir e compartilhar conteúdo de qualquer lugar. A comunicação interpessoal, portanto, emancipou-se dos *cybercafés*, escritórios e casas para ocupar todos os espaços pelos quais circulamos¹¹⁴.

Se há vinte anos, havia poucos ambientes digitais específicos para fins sexuais e/ou erótico-pornográficos, atualmente, ao digitarmos os termos *dating apps*, *hook up*

¹⁰² Exemplos: *Blogger, Wordpress, Tumblr*.

¹⁰³ Exemplos: *MSN Messenger, ICQ, Skype, Facebook Messenger, Whatsapp*.

¹⁰⁴ Exemplo: *Wikipedia*.

¹⁰⁵ Exemplos: *Flickr, Instagram, Pinterest, Snapchat*.

¹⁰⁶ Exemplos: *You Tube, Vimeo*.

¹⁰⁷ Exemplo: *Twitter*.

¹⁰⁸ Exemplos: *Second Life, League Of Legends, World of Warcraft*.

¹⁰⁹ Exemplos: *Windows, MacOS, Linux*.

¹¹⁰ Importante ressaltar que, apesar de suas classificações, tais ambientes são dinâmicos e podem alterar, com maior ou menor frequência, suas estruturas e objetivos; ou ainda serem extintos como foi o caso do *Orkut*.

¹¹¹ O site norte-americano *Match.com*, criado em 1995, é considerado o primeiro serviço comercial de *online dating*. Disponível em: <<http://www.match.com/>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

¹¹² O surgimento dos primeiros *smartphones* também datam do final da década de 1990, mas sua efetiva popularização começou somente no início do século seguinte.

¹¹³ Ver dados da agência internacional *We Are Social*, disponível em: <<http://wearesocial.com/blog/2017/01/digital-in-2017-global-overview>>. Acesso em: 19 fev. 2017.

¹¹⁴ Como veremos no Capítulo IV, as implicações espaço-temporais desta experiência não se limitam à ambientação física por meio da qual nos conectamos, mas também corporais, identitárias e socioculturais.

apps ou *sex apps* no Google, encontramos inúmeros deles, a maioria como aplicativos para serem baixados nos *smartphones* com diversos sistemas operacionais¹¹⁵. Em geral, para operarem, exigem autorização do usuário para coletar seus dados pessoais, navegação e interação em/com outros ambientes¹¹⁶, assim como a leitura e concordância de seus *Termos de Uso* e *Políticas de Privacidade*.

Este levantamento/acompanhamento da vida pregressa e cotidiana do usuário tem sido justificado pelas empresas pela promessa de otimização da experiência. Estes processos, transparentes ou não, apresentam interfaces cada vez mais intuitivas e são frequentemente atualizados de acordo com os interesses comerciais. Portanto, o acesso a alguns *apps* de relacionamento é obrigatoriamente integrado com outros ambientes como, por exemplo, o *Tinder* que só é acessado com a integração com o perfil da pessoa no *Facebook* ou no *G+*¹¹⁷. Outros concedem a opção de preencher um cadastro dentro do ambiente, mas sugerem que o usuário responda questionários¹¹⁸. Alguns são pagos parcial ou integralmente, já outros são anunciados como gratuitos, no entanto, sabe-se que os ambientes digitais não são gratuitos na medida em que exploram comercialmente as informações dos usuários, prática expressa em seus termos e políticas cuja aceitação, como vimos, geralmente é obrigatória.

Tal lógica tem sido criticada por estudiosos do digital¹¹⁹ como a antropóloga Paula Sibília (2002; 2015d) para quem, na contemporaneidade, o principal produto seria o consumidor que, fispado pelo falso argumento da gratuidade do serviço, entrega voluntariamente seus dados e vida pregressa no digital, matérias-primas dos negócios neste setor. A autora entende que assim o digital estaria atualizando “mecanismos de

¹¹⁵ Programas ou conjuntos de programas que gerenciam a interface do usuário com diferentes dispositivos (computador, tablet, celulares) como, por exemplo, Android (Google), iOS (Apple), Windows Mobile etc.

¹¹⁶ O cruzamento e exploração de dados dos usuários se dá em uma variedade de situações que lhes são inescapáveis como, por exemplo: entre ambientes de empresas distintas (*Tinder* e *Happn* que se conectam e extraem dados do usuário no *Facebook*); ambientes pertencentes à mesma empresa (como *WhatsApp*, *Instagram* e *Messenger* que são do *Facebook*); quando ambientes podem ser acessados por *e-mails* da mesma companhia que detém o sistema operacional do dispositivo do usuário (acesso por *Gmail* em *smartphones* com *Android*, ambos do *Google*); quando se acessa um ambiente por um dispositivo, sistema operacional e *e-mail* da mesma empresa (caso do acesso a um ambiente por um *e-mail Outlook* em um *Microsoft Phone* com o sistema operacional *Windows Phone*).

¹¹⁷ No caso do *Tinder*, esta obrigatoriedade inexistia no começo de nossa pesquisa em 2015. Naquele período, era possível fazer um cadastro no *app* simplesmente informando um *nickname*, *e-mail* e senha.

¹¹⁸ Estes questionários contêm perguntas objetivas, sobre preferências pessoais do usuário, mas também questões opinativas sobre situações corriqueiras ou de relevância social. Ver o caso do *OK Cupid*. Disponível no endereço: <<https://www.okcupid.com/>>. Acesso em: 18 jan. 2016.

¹¹⁹ Ver ainda o artigo *Suruba de dados: o troca-troca sem consentimento dos apps de encontros* publicado por Tatiana Dias e Joana Varon no *Chupadados*, iniciativa dedicada à problematização do processamento e monitoramento massivo de dados pessoais por governos e empresas. Disponível no em: <<https://chupadados.codingrights.org/suruba-de-dados/>>. Acesso em: 8 jul. 2017.

biopoder”¹²⁰ transferidos do Estado para as empresas de tecnologia, e ilustra este processo descrevendo a diferenciação dos métodos de identificação dos indivíduos na sociedade moderna e na atualidade:

(...) o documento pessoal representa o impulso massificante e individualizante da sociedade industrial, como um elemento fundamental de fixação de corpos e subjetividades dessa formação social; tal é a função da carteira de identidade, por exemplo. Essa cédula faz referência a um Estado-nação, contém um número que localiza o indivíduo dentro da massa, uma foto, uma assinatura e uma impressão de dedo polegar – todos dados analógicos. De outro lado, o sujeito da sociedade contemporânea detém cada vez mais cartões com *chips* e senhas de acesso – todos dispositivos digitais. De maneira crescente, a identificação do consumidor passa pelo seu perfil: uma série de dados sobre sua condição socioeconômica, seus hábitos e suas preferências de consumo. Todas essas informações se acumulam por meio do preenchimento de fichas de cadastro e formulários de pesquisas, que são processados digitalmente para serem armazenados em bancos de dados conectados em rede. Estes, por sua vez, serão acessados, vendidos, comprados e usados pelas empresas em suas estratégias de marketing. Desse modo o consumidor passa a ser, ele mesmo, um produto à venda. (SIBILIA, 2015d, p. 35)

Em que pese a relevância deste debate, parte da população desconhece ou ignora suas implicações em seu cotidiano social e, para ter acesso aos ambientes e seus conteúdos, aceita suas condições contratuais sem grandes contestações. Há ainda os ambientes que não exigem preenchimento de cadastros internos, concordância de termos nem integração com outros, no entanto, instalam *cookies* rastreadores nos dispositivos dos usuários com a mesma promessa de otimização de suas experiências.

Devido à infinidade de ambientes, assim como suas permanentes alterações operacionais, para estruturar nossa tipologia, optamos pela observação da *relação comunicativa* entre as pessoas e suas arquiteturas. Realizamos ainda outro recorte, partindo da investigação etnográfica somente daqueles ambientes que foram citados pelos entrevistados em nosso campo¹²¹. Ao todo, contabilizamos 31 deles, sendo doze desenhados especificamente para sexo¹²², oito para relacionamentos em geral, cinco

¹²⁰ Em referência à obra de M. Foucault (SIBILIA, 2015d).

¹²¹ Ambientes citados pelos entrevistados e visitados pela autora (em ordem alfabética): Adote um cara, Ashley Madison, Badoo, Bate-papo UOL, Cam4, Chatroulette, Facebook, Fetlife, GayTube, Google Talk (HangOut), Grindr, Happn, Hornet, ICQ, Instagram, LiveMhoca, ManHunt, Messenger, Mundo Mais, OK Cupid, Par Perfeito, PornTube, Snapchat, Skype, Scruff, Tinder, Tumblr, Twitter, Viva Street, WhatsApp e XVídeo. Tal imersão foi realizada no decorrer de toda pesquisa, tendo sido mais detida no segundo semestre de 2016.

¹²² Entre os ambientes específicos para sexo, sejam eles erótico-pornográficos (X Vídeos) ou não (OK Cupid), encontramos diferenciações arquitetadas para atender os interesses de uma infinidade de públicos. Em geral, categorizam e classificam seus conteúdos por identidades de sexo e gênero (heterossexuais,

para compartilhamento de mensagens instantâneas, dois para compartilhamento de fotos e mini vídeos, dois blogs e dois classificados.

A maioria, quatorze para sermos precisos, foi desenvolvida para ser acessada por meio de navegadores *web*¹²³ e *apps*; em nove o acesso só era possível pelos navegadores; e em oito ambientes somente pelos aplicativos. A popularização dos *smartphones* proporcionou duas circunstâncias que impactaram o objeto estudado: o incremento do acesso à Internet, superando os computadores, *notebooks* e *tablets*¹²⁴; assim como do desenvolvimento dos *apps*, notadamente a principal opção das pessoas interessadas nestas experiências digitais¹²⁵.

Assim, tais arquiteturas vão forjando o comportamento dos usuários que incorporam aos seus cotidianos rituais inexistentes antes do digital como: pegar o *smartphone* (inúmeras vezes ao longo do dia); desbloqueá-lo com uma senha (ou não); mirar a tela; escolher o aplicativo; tocar no ícone do *app*; esperar que ele carregue; ver as imagens; rejeitar ou escolher as imagens (e pessoas); teclar com a pessoa (ou muitas); fazer, editar e postar *selfies* e *nudes*; gravar áudios ou ligar para a pessoa (ou muitas).

Há três décadas este ritual (sexual) era inimaginável, posto que o sexo só poderia acontecer com a presença física das pessoas, sendo ainda atrelado ao *topos* e ordens preestabelecidas sobre sexo, sexualidade, gênero, prazer. Por outro lado, a complexidade sociocultural (sexual) também está contida nos ambientes, ratificando a mutualidade humano-tecnológica. O *OK Cupid*, por exemplo, oferece aos usuários diferentes possibilidades de identificação sexual e de gênero¹²⁶, reconhecendo a

LGBTs), cor/etnia (negros, latinos, asiáticos etc.), *status* de relacionamento (solteiros, casados), práticas sexuais (adeptos de *sex toys*, BDSM, orgias etc.), idades (adolescentes, adultos, idosos) até preferência religiosa entre outros segmentos.

¹²³ Também conhecido como *browser*, o navegador *web* é um *software* capaz de se comunicar com servidores para, neles, localizar e interpretar documentos desenvolvidos em linguagem HTML, compartilhando, em tempo real, as informações contidas nestes documentos – que podem ter texto, imagem, vídeo – com o dispositivo eletrônico do usuário (computador, *tablet*, *smartphone* etc). Entre os navegadores mais utilizados no mundo estão (em ordem alfabética): *Firefox*, *Google Chrome*, *Internet Explorer* e *Safari*.

¹²⁴ Ver pesquisa da empresa *Statcounter*, especialista em análise de dados sobre internet, disponível em: <<http://gs.statcounter.com/press/mobile-and-tablet-internet-usage-exceeds-desktop-for-first-time-worldwide>>. Acesso em: 22 fev. 2017.

¹²⁵ Os ambientes estudados com versões em *app* encontravam-se nas categorias *Encontro*, *Estilos de vida* e *Social* do *Google Play*. Em fevereiro de 2017, as redes sociais *Facebook* e *Instagram*, por exemplo, possuíam mais de 1 bilhão de *downloads*, assim como os ambientes de mensagem instantânea *Messenger* e *WhatsApp*. Entre os ambientes específicos para sexo, aquele que apresentava maior número de *downloads* era o *Badoo* com mais de 100 milhões.

¹²⁶ Durante a produção de nossa pesquisa, as identidades sexuais disponíveis no *OK Cupid* (<<https://www.okcupid.com/>>) eram: *Straight*, *Gay*, *Bisexual*, *Asexual*, *Demisexual*, *Heteroflexible*, *Homoflexible*, *Lesbian*, *Pansexual*, *Queer*, *Questioning* ou *Sapiosexual*. As identidades de gênero eram: *Woman*, *Man*, *Agender*, *Androgynous*, *Bigender*, *Cis*, *ManCis*, *Woman*, *Genderfluid*, *Genderqueer*,

diversidade da sexualidade humana, indicando a construção de novos paradigmas neste campo¹²⁷.

Concomitantemente às ações humanas nos *ambientes digitais*, uma série de outros elementos, estruturas e lógicas tecnológicas operam como, por exemplo: a produção e o compartilhamento de códigos binários; a conexão de dispositivos à Internet (computador, *smartphone*, *smart TV*, consoles de videogame, *tablets* etc.); a operação de *softwares* (Pacote Office, Pacote Adobe, aplicativos em geral) que permitem a criação e edição de conteúdo (textual, gráfico, audiovisual); a comunicação entre sistemas (*GPS*); a atuação da Inteligência Artificial; os fluxos de eletricidade, fibras óticas, cabos submarinos etc.

Outro *actante* tecnológico de importância ímpar para a experiência estudada são as imagens capturadas, editadas e compartilhadas pelos *softwares* e dispositivos. São elas que – como veremos mais detalhadamente no próximo capítulo – impelem as pessoas a acessar os ambientes, expor-se, interagir com outras etc., atuando como produtoras de sentido, explicitando intenções, codificando abstrações. Para o filósofo tcheco-brasileiro Vilém Flusser, estas *tecnoimagens* nos libertariam de uma cultura hermética e elitista – ditada pelo texto historicamente inacessível para a maioria das pessoas –, inaugurando uma nova sociedade. Seu conceito de superficialidade das *tecnoimagens*, permite-nos compreendê-las não como elementos desprovidos de sentido, mas como coisas técnicas capazes de transitar por inúmeras superfícies, espalhando quaisquer tipos de informação¹²⁸.

As imagens técnicas não são espelhos, mas projetores: projetam sentido sobre superfícies, e tais projeções devem constituir-se em projetos vitais para os seus espectadores. A gente deve seguir os projetos. Destarte surge estrutura social nova, a da “sociedade informática”, a qual ordena as pessoas em torno das imagens. Essa nova estrutura exige novo enfoque sociológico e novos critérios. A sociologia “clássica” enfoca o homem, com suas necessidades, desejos, sentimentos e conhecimentos, como o ponto de partida das análises da sociedade. A sociologia futura partirá da imagem técnica e do projeto dela imanente. (FLUSSER, 2008, p. 55)

Gender Nonconforming, Hijra, Intersex, Non-binary, Other, Pangender, Transfeminine, Transgender, Transmasculine, Transsexual, Trans Man, Trans Woman, Two Spirit. Acesso em: 18 jan. 2016.

¹²⁷ Apesar da diversidade encontrada neste exemplo, encontramos pouca variação entre os ambientes no que diz respeito aos seus públicos-alvo. Das 31 referências estudadas, 23 dedicavam espaço para distintas identidades de sexo e gênero; oito eram exclusivos para o público *gay* masculino; e não havia nenhum ambiente estrito para mulheres lésbicas, bissexuais, transexuais. Tais estes públicos eram alocados no primeiro e maior grupo.

¹²⁸ Esta perspectiva, portanto, contrapõe o conceito de superficialidade enquanto ausência de sentido e/ou propósito geralmente atribuída às relações sociais contemporâneas marcadas pelo intenso compartilhamento das imagens.

Indubitavelmente, sem as *tecnoimagens* nosso objeto de análise seria inexistente. A evolução e compatibilidade das câmeras fotográficas com os computadores e, posteriormente, sua hibridação com celulares e *smartphones* ocasionaram a produção inédita de imagens digitais, posto que qualquer pessoa leiga pode fazer seus registros audiovisuais sobre o mundo. Portanto, enquanto *hardwares* e *softwares* operam, dados e *tecnoimagens* circulam, integrando-se às pessoas que – solitária ou coletivamente – sentem prazer, tédio, arrepios, sudorese, excitação, lubrificação, ereção, masturbam-se, fazem sexo. Trata-se, assim, de uma experiência reticular caracterizada por uma interdependência de *actantes* (humano, tecnologia, território etc.).

Como já dissemos, independentemente do propósito para o qual foi desenhado, todos os 31 *ambientes digitais* pesquisados têm sido utilizados pelas pessoas para fins amorosos e sexuais, assim como proporcionam experiências imersivas¹²⁹, dado que permitem interações e socialidades virtuais para além daquelas estabelecidas no delimitável mundo físico, isto é, neles e por meio deles é possível: ler, ver, assistir, produzir, compartilhar e comentar qualquer tipo de conteúdo digital; conversar em tempo real com pessoas de outros países, línguas e culturas; etc. No entanto, a depender de suas arquiteturas, o grau de interatividade das pessoas pode ser menor ou maior, assim como a integração com o território, é com base nestas diferenciações, que organizamos nossa tipologia¹³⁰.

Para estruturar tal tipologia recorreremos a Di Felice, Torres e Yanaze (2012) que, a partir do pensamento *ecológico* e *complexo*, tratam das alterações nos fluxos comunicativos¹³¹ e da construção do conceito de *rede* no século XX. Ao resgatar avanços conceituais nas ciências exatas, biológicas e sociais, a obra expõe a crise do pensamento linear, destacando a complexidade dos fenômenos sócio-comunicativos, intensificada com a criação da rede mundial de computadores e da Internet. Bebendo da biologia, os autores enfatizam que, independentemente da aleatoriedade e coesão de

¹²⁹ Ainda que o termo *imersão* seja ordinariamente utilizado para designar o acesso a um *ambiente digital*, entendemos que ele se tornou inadequado, pois tanto imergir quanto seu antônimo implicaria “entrar” e “sair” de um “lugar” específico, fato que não corresponde à condição atópica das experiências digitais na atualidade.

¹³⁰ Importante ressaltar que a tipologia aqui apresentada não pode ser interpretada como estanque, posto que a tecnologia digital e os fenômenos sociais são absolutamente dinâmicos. Além disso, os ambientes são atualizados constantemente para garantir sua operabilidade num contexto de mudanças permanentes dos *softwares* e sistemas operacionais dos dispositivos. Assim, a tipologia aqui proposta tenta traduzir as descobertas empíricas no momento específico da etnografia digital realizada.

¹³¹ Para alcançarem e justificarem a assunção do pensamento *ecológico*, os autores remontam brevemente aos modelos comunicativos *unidirecional* (H. Lasswell), *two-step-flow* (P. Lazarsfeld; E. Katz), matemático (C. E. Shannon; W. Weaver), linguístico (R. Jakobson), semiótico (U. Eco), cibernético (N. Wiener; G. Bateson).

seus laços, as redes, desde sua origem, mantêm sua lógica informativa, horizontal e distribuída, cujos “nós” (gente, bichos, coisas e dispositivos) se retroalimentam porque não são externos entre si, mas sim compatíveis. Lembrando-nos ainda de que haveria uma correspondência entre os fluxos informativos, os modos de vida e as formas de habitar os territórios que, com a digitalização de tudo, deixariam de determinar o comportamento social, simplesmente porque já não haveria territórios delimitáveis (MEYROWITZ, 1985).

Assim, observamos que, dentre os ambientes estudados, há aqueles cuja arquitetura foi programada para o consumo de conteúdo sem a obrigatoriedade de interação social. De interface e usabilidade mais simples, não exigem conhecimento específico do usuário, nem procedimentos cadastrais complexos. Geralmente são sites que, para serem acessados, basta ter um dispositivo conectado à Internet, abrir um navegador, digitar seu endereço, e consumir seu conteúdo. Alguns até permitem interação social por meio de *chat*, abertura de câmeras e *live streaming*, mas seu foco é a exposição do conteúdo ou de gente. A relação entre pessoas neste tipo de ambiente é **frontal**, sendo o ambiente apenas uma “ferramenta” para que elas conheçam e consumam o conteúdo nele exposto, que pode ser desde sexo explícito (*GayTube*, *PornTube*), a classificados (*LiveMocha*, *Viva Street*) ou de plataformas que exibem qualquer tipo de conteúdo (*Tumblr*). A baixa ou ausência de interação social não implica privação sexual. Vale lembrar que estes ambientes foram citados por nossos entrevistados como “lugares” em que eles se expuseram ou buscaram por sexo, portanto, esta experiência frontal permite a atividade sexual, ainda que masturbatória e/ou ilusoriamente “solitária”, na medida em que, ainda sem interação, as pessoas, ao acessar tais ambientes, conectam-se a informações, corpos e práticas subsidiárias de seu sexo.

Figura 1 - Print da home do site de classificados Viva Local

Fonte: Endereço atual do Viva Street, citado por um dos entrevistados. <<http://www.vivalocal.com/>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

Figura 2 - Print de anúncios na sessão “encontro casual” do site Viva Local

Fonte: <<http://www.vivalocal.com/>>. Acesso em: 13 jun. 2017.

A segunda categoria de ambientes permite o protagonismo social por meio da interação, participação e criação de comunidades virtuais, assim como da produção e compartilhamento de conteúdo. Concebidos inicialmente como sites, suas arquiteturas se adaptaram ao desenvolvimento e popularização dos dispositivos móveis. Diferentemente do primeiro grupo de ambientes desenhados ainda sob uma perspectiva informacional e linear – e cujo propósito e uso restringiam-se à exposição/consumo de conteúdo – os ambientes surgidos na *Web 2.0* estabelecem uma relação **dialógica** com as pessoas que passam a experimentar uma interatividade mais reticular e dinâmica, superando a suposta distinção entre a vida *on* e *off line*. Este grupo representa a maioria dos ambientes explorados para fins sexuais¹³² e, ainda que proporcionem experiências mais híbridas, podem ocorrer somente no “mundo virtual”, independentemente da integração com o território físico.

A seguir, apresentamos um exemplo deste tipo de interação vivenciado na etnografia digital na sala de Bate-Papo UOL. No momento em que entramos no ambiente com o *nickname* *Pesquisadora* havia 29 participantes e, em segundos, ocorreu a abordagem por três deles. Ao questionarem sobre do que se tratava a pesquisa, respondemos: "como as pessoas transam na Internet". Um deles se ofereceu para conversar reservadamente sobre o assunto, outro disse que me mostraria se abríssemos a *webcam* e outro se ofereceu para gozar.

¹³² Ambientes *dialógicos* em ordem alfabética: Adote um cara, *Ashley Madison*, *Badoo*, Bate-papo UOL, *Cam4*, *Chatroulette*, *Facebook*, *Fetlife*, *Google Talk* (HangOut), *Instagram*, *ManHunt*, *OK Cupid*, *Par Perfeito*, *Skype*, *Twitter* e *X Vídeo*.

Figura 3 – *Print* da sala 11 da sessão "Sexo Virtual" do Bate-papo UOL

Fonte: <<https://batepapo.uol.com.br/>>. (Acesso em 13 jun. 2017).

Figura 4 - *Print* da Sala 11 da sessão "Sexo Virtual" do Bate-papo UOL

Fonte: <<https://batepapo.uol.com.br/>>. Acesso em 13 jun. 2017.

A perspectiva dialógica em Di Felice *et al.* (2012) enfatiza que, na errância digital, indivíduos modificam as arquiteturas informativas ao mesmo tempo em que são transformados em suas percepções, cognições e relações sociais. A intensificação da hipertextualidade em um contexto de redes digitais nos exporia a um mar de situações, informações, conteúdos e gente que, inevitavelmente, alteraria nossos paradigmas socioculturais, formas de aprendizagem, produção de conhecimento e modos de vida.

Enquanto somos transformados pela dimensão tecnocomunicativa, ela é aprimorada por nós¹³³.

O terceiro grupo de ambientes apresenta as características do segundo, acrescidas da integração com os ambientes físicos, também digitalizados. A interatividade das pessoas envolvidas transpõe a experiência dialógica, majoritariamente virtual, ganhando novos ares com a ubiquidade e mobilidade¹³⁴. Uma de suas principais particularidades é o recurso de geolocalização, contido nos aplicativos e dispositivos móveis inteligentes que, ao mapear os indivíduos, seus posicionamentos e rotas, orientam as socialidades sexuais, conforme o grau de maior ou menor proximidade entre eles. Portanto, a experiência se daria entre gente, *softwares*, dispositivos e territórios, todos *actantes* interagentes e digitalizáveis. Trata-se de uma relação **atópica**, complexa, cujo “lugar” de ocorrência é indelimitável, porque está em diversos lugares concomitantemente e cujo fluxo informativo entre os *actantes* não é bidirecional, mas em rede¹³⁵. Portanto, além da interatividade possível por suas arquiteturas hipertextuais, estes *ambientes digitais* estudados permitem integração com o “mundo físico” também digitalizado¹³⁶.

(...) não são apenas as pessoas e as arquiteturas informativas que se estão digitalizando, mas os territórios, isto é, o conjunto de realidades, humanas e não-humanas, que estão no subsolo (minerais e matérias-primas), nas superfícies (os coletivos humanos, societários, mas também aqueles biológicos e ambientais, vegetais e animais) e aqueles que estão no ar (o conjunto de informações, ondas de rádio, sistema 3G, sinais de Wi-Fi, WiMAX etc.). (DI FELICE *et al.*, 2012, p. 181)

¹³³ Não à toa, desde a primeira década do século XXI – período em que muitos destes ambientes dialógicos surgiram – esta mutualidade entre gente e tecnologia vem se intensificando e culminando no desenvolvimento de projetos híbridos como a *Web Semântica*, *Inteligência Artificial*, *Deep Learning* etc.

¹³⁴ O conceito de “mobilidade” fatalmente remete aos de “lugar” e “espaço”, cujas distinções orbitam entre questões de ordem geográfica, geométrica, práticas socioculturais (SANTAELLA, 2010a). Inferi ainda a noção de fixidez, como se tais questões fossem inflexíveis. Nesta pesquisa, assumimos que a “mobilidade” caracteriza a reconfiguração do “lugar” e “espaço”, ainda que transitoriamente. Redimensionamento este implicado por inúmeros fatores, inclusive tecnológicos.

¹³⁵ Ambientes *atópicos* em ordem alfabética: *Grindr*, *Happn*, *Hornet*, *Messenger*, *Scruff*, *Snapchat*, *Tinder* e *WhatsApp*.

¹³⁶ Respeitando tal caráter indelimitável do “lugar” da experiência imersiva, Santaella (2010a) propõe o termo “intersticial” que designaria, portanto, um espaço conciliatório entre o “mundo físico” e o mundo digital, possibilitados pelas “mídias móveis”, isto é, os *smartphones*.

Figura 5 - Print da imagem promocional do Happn na Google Store

Fonte: <https://play.google.com/store/apps/details?id=com.ftw_and_co.happn&hl=pt_BR>. Acesso em: 13 jun. 2017.

Quando se faz o *download* do *app Happn*, o usuário se depara com o slogan “Encontre as pessoas que cruzam o seu caminho”. A imagem acima expõe como os ambientes, no caso a loja *online Google Play*, explora comercialmente os dados e os interesses dos usuários, por meio de sua navegação, para ofertar-lhes produtos (*apps*) de cunho semelhante.

Figura 6 - Print da imagem promocional retirada do Blog do Tinder

Fonte: <<http://blog.gotinder.com/updated-introducing-super-like-a-new-type-of-swipe/>>. Acesso em: 25 set. 2016.

Quadro 1 - Tipologia – Ambientes digitais para fins sexuais

Frontal	Dialógica	Atópica
Pouca ou nenhuma interação entre pessoas.	Maior interação entre pessoas.	Intensa interação entre pessoas, virtualidades e território.
Disponível prioritariamente em site.	Disponível em sites e aplicativos.	Disponível prioritariamente em aplicativos.
Acessível somente em dispositivos com baixa ou nenhuma mobilidade.	Acessível em diferentes dispositivos.	Acessível somente em dispositivos móveis.

Fonte: Elaborado pela autora.

Além de destrinchar as características dos tipos de ambientes explorados atualmente pelos adeptos ao “sexo virtual”, a etnografia digital imersiva contribuiu para clarificar aquilo que chamamos de *ambiência digital*, isto é, a conjuntura – mesmo que transitória – resultante da conexão, “comunicação heterológica”¹³⁷ e interação reticular entre gente, coisas tecnológicas e territórios¹³⁸, cujas implicações podem se dar em tempo real no “mundo virtual” e no “mundo físico” concomitantemente. Como numa reação química em que reagentes se implicam mutuamente, por vezes ocasionando transformações de suas matérias originais, *actantes* alteram a sociabilidade (inclusive sexual) que, definitivamente, é distinta daquela praticada antes do digital. Não é mais possível saber onde ela acontece, posto que, sendo em rede, não está só nos corpos, nos lugares ou nos dispositivos. De onde parte, afinal, este *ato conectivo sexual*? Ao refletirmos sobre seus *actantes* e suas imbricações, podemos afirmar que existiria uma “fonte de incerteza quanto à origem da ação”¹³⁹, que não seria interna nem externa, nem sujeitocêntrica, nem só tecnológica, mas híbrida, reticular e *atópica*.

Defendemos que esta condição atópica do digital, em que *actantes* implicam-se mutuamente, caracterizaria o sexo conectado na atualidade que seria *contradisciplinar* (PRECIADO, 2014), posto que o *actante* humano optaria por senti-lo com o aparato tecnológico, dispostos a rever suas supostas identidades, como também seria *neutro* (PERNIOLA, 2005), pois, uma vez conectados, humanos se reificam, transmutando-se em zeros e uns, para *sentir* um sexo em suspensão digital que, independentemente do tempo “real” (que também é forjado), permanece disponível, basta estar conectado à Internet.

Em seguida, apresentamos os perfis dos adeptos desta experiência, seus relatos e percepções sobre como a tecnologia vem alterando suas vivências afetivas e sexuais na atualidade.

¹³⁷ Por “comunicação heterológica”, Santaella compreende o diálogo entre humanos, objetos e agentes artificiais, isto é, “seres ontologicamente distintos”. (SANTAELLA, 2010a, p. 19)

¹³⁸ Coisas que, vale ressaltar, tornam-se cada vez mais inteligentes e “sencientes” porque capazes de produzir, compreender e compartilhar informações, sendo, portanto, comunicantes, ainda que em grau distinto dos humanos. Segundo Santaella, no contexto digital contemporâneo, tais coisas evidenciam que a “mobilidade” não seria condizente somente aos deslocamentos espaço-temporais e socioculturais, mas semânticos e isto ocasionará “um engajamento mais ativo entre o corpo, a cidade, os lugares e as coisas” (SANTAELLA, 2010a, p.145).

¹³⁹ Latour, 2012, p. 76.

CAPÍTULO III – A DIMENSÃO SOCIAL DO SEXO EM AMBIÊNCIAS DIGITAIS

Como apontamos no início do item 2.4. do Capítulo II, nossa aposta metodológica foi iniciada na dimensão social da experiência para alcançarmos efetivamente o principal objetivo desta pesquisa, isto é, **compreender como a tecnologia alteraria o social, constituindo o sentir contemporâneo**. Ainda que nossa análise não se atenha exclusivamente ao social foi a partir dos relatos de praticantes do sexo nos e por meios dos *ambientes digitais* que conseguimos identificar os pontos de intersecção entre os *actantes* humanos e não-humanos, assim como os modos de operação e interveniência dos *actantes* tecnológicos. A dimensão humana constitui-se como parte fundamental para esta pesquisa, neste sentido, dedicamos este capítulo à riqueza de seus percursos e narrativas que, em parte, esclarecem as *hibridações*, objetos de nosso interesse.

3.1. Quem são e o que fazem os praticantes

Para iniciarmos o ciclo de entrevistas pedimos a dois amigos que indicassem pessoas com perfis que lhes fossem distintos, mas fiéis aos objetivos da pesquisa, ou seja, que declaradamente fizessem “sexo virtual”¹⁴⁰. Desta maneira, contatamos – por telefone, email e *Facebook* – dez pessoas que tinham entre 23 e 33 anos¹⁴¹, moravam na cidade de São Paulo¹⁴² e autodeclaravam-se com distintas identidades de sexo e gênero¹⁴³. No que diz respeito a cor, oito pessoas identificaram-se como brancas, uma

¹⁴⁰ Vale lembrar que o termo “sexo virtual” precisa ser compreendido para além de sua designação ordinária, isto é, um tipo de relacionamento sexual vivido exclusivamente em ambientes digitais. Como argumentamos nos capítulos anteriores, tal prática não ocorreria somente no “mundo virtual” e este, por sua vez, em nada seria distinto daquilo que se entende por “real”.

¹⁴¹ Ao considerarmos este período etário, conciliamos o necessário respeito à maioria adotada no país às maiores proporções de usuários com acesso à Internet no Brasil, conforme dados divulgados pelo Cetic.br.

¹⁴² Realizamos o campo na mesma cidade que a pesquisadora, pois optamos pela promoção de encontros presenciais. Temos ciência da discrepância no acesso individual à Internet no País decorrente da desigualdade socioeconômica, no entanto, apesar da relevância deste aspecto, entendemos que não teríamos condições explorá-lo nesta pesquisa.

¹⁴³ Ao todo, entrevistamos: três mulheres heterossexuais, dois homens *gays*, uma mulher bissexual, um homem bissexual, um homem heterossexual, uma mulher transexual bissexual e uma lésbica que afirmou não saber nem querer definir seu gênero.

parda e uma negra. Suas identidades sociais serão preservadas e substituídas por pseudônimos nas citações.

Indagadas sobre a principal motivação para acessar os referidos ambientes, disseram que gostariam de “encontrar alguém legal”, “conhecer pessoas novas”, entre outras expressões próximas deste sentido. Alguns revelaram ter “cedido”¹⁴⁴ aos aplicativos porque estavam carentes ou tinham terminado um relacionamento recentemente. Contudo, no decorrer da entrevista, a maioria afirmou não ter outra motivação a não ser o desejo de “fazer sexo”. À exceção de duas pessoas¹⁴⁵, todas preferiam os aplicativos (*apps*), seguindo a tendência mundial de consumo de conteúdo por meio dos *smartphones* em detrimento de outros dispositivos. Alguns já tinham pagado para ter acesso aos ambientes, mas a maioria preferia acessar aqueles cujos conteúdos e serviços eram gratuitos¹⁴⁶.

O consumo de conteúdo erótico-pornográfico era frequente, mesmo quando se estava em um relacionamento. No momento da entrevista, três pessoas disseram ter relacionamentos abertos, fato que permitia-lhes transar virtual ou presencialmente com outras pessoas, prática que não lhes causava constrangimento, nem aos parceiros e parceiras fixos que, por vezes, participavam dos encontros. Exceto uma entrevistada, visivelmente mais inibida, os outros afirmaram que já transaram ou transam virtualmente com parceiros e desconhecidos, seja por *sexting* – troca de mensagens de texto e imagens de cunho sexual¹⁴⁷ – ou pela abertura da câmera de seus dispositivos. Geralmente, este “sexo virtual” começava no site, *chat* ou aplicativo e migrava, parcial ou completamente, para os ambientes de mensagem instantânea. Tal lógica pode ser resumida no relato de uma das entrevistadas:

¹⁴⁴ Interessante notar que explicitam uma atmosfera de “pressão” social para o uso dos ambientes, especialmente em relação às redes sociais digitais, dada sua imperatividade na vida cotidiana, como se não estar neles resultasse exclusão ou defasagem social.

¹⁴⁵ Uma entrevistada afirmou nunca ter acessado *apps*, pois seriam “diretos demais” e acabariam com certos cerimoniais que considerava necessários para se conhecer alguém e constituir uma relação, preferindo, assim, os *chats*. Outro entrevistado apresentou argumento semelhante, no entanto, justificou sua preferência pelos *chats*, pois estes, diferentemente dos *apps*, lhe permitiriam forjar identidades mais facilmente. Abordaremos tais situações adiante.

¹⁴⁶ Como dito anteriormente, a gratuidade plena dos ambientes inexistente, visto que, os dados pessoais, navegação e comportamento nos ambientes são monitorados, sistematizados e explorados de forma institucional e comercial pelas empresas responsáveis. Tal prática mercadológica permite às empresas conhecer os perfis dos usuários para fazer alterações nos produtos, ou ainda para vender tais informações. Há ainda a dimensão da gratuidade como chamariz para o usuário, estimulando-o constantemente a pagar por determinadas informações e conteúdos. A versão gratuita do *Ok Cupid*, por exemplo, indica o número de visitas em seu perfil, no entanto, para saber quem de fato gostou de você é preciso pagar.

¹⁴⁷ Contração dos termos em inglês *sex* e *texting*, *sexting* consiste na troca de mensagens de cunho erótico e sexual por meio dos aplicativos de mensagem instantânea compatíveis com *smartphones*. Nesta categoria, incluem-se os *nudes* sobre os quais discorreremos adiante.

(...) logo assim na primeira semana [de uso do aplicativo], comecei a conversar com um cara que eu achei bem legal, e aí logo do *Tinder* a gente passou *pro WhatsApp*. (...) Ele disse *pra* mim assim “olha, vou ser bem objetivo com você, *tô* procurando alguém *pra* dar risada, fumar um e trepar”. Daí eu falei: “*tá*, ok, tudo bem. Onde é que eu assino?” [risos] (...) A gente começou a conversar e aí fatalmente vieram os pedidos de fotos *né*. O popular manda *nudes*. E aí fiquei meio assim, será? E pensei toda aquela coisa de segurança digital, e, obviamente, de expor o meu corpo. (...) E aí, ele mandou uma foto sexy, sem ser vulgar. (..) Aí fui lá risquei uma de lingerie tal e aí veio o primeiro grande *break through* da coisa *né*. Primeiro a decisão de dizer assim “porra velho, *tá* no inferno é *pra* abraçar o capeta”. Eu *tô* aqui procurando alguém *pra* transar, é parte da negociação então tipo, *vamo* lá, é nisso que eu quero me meter. É um divisor de águas e seu quero experimentar isso, então eu tenho que ir. Então, *vamo* lá. Mandar *nudes*, *vamo* mandar *nudes*. E aí primeiro teve isso, e aí outra coisa foi do tipo, eu imaginava que o cara fosse tipo, depois que visse minhas fotos, fosse desanimar. E aí não o cara ficou louco, animadíssimo, e tal, e mandou mais foto dele, pediu mais foto minha, eu fiz “gente, o que é isso, que sucesso, que coisa maravilhosa”. E aí pronto, a gente começou a teclar cada vez mais e aí foi muito engraçado porque entre a gente ter o *match* e a gente se encontrar *pra* transar foi de sexta *pra* domingo. Foi o primeiro cara com quem eu me encontrei no *Tinder*. (...) Rolou uma química porque até a gente se encontrar de fato já tinha rolado todo um *sexting*, troca de imagens explícitas tal. E a gente ficou conversando e se masturbando e tal. Então foi um encontro 100% assertivo. E ele foi muito legal, foi um cara bem bacana, e que me abriu as portas da percepção sabe? Foi o cara que me introduziu nesse cenário, assim, com muito sucesso. E aí a partir dele eu continuei, continuei no *Tinder*, no *OK Cupid*, e isso começou a me ajudar a filtrar os caras mesmo que valia conversar ou não, encontrar ou não, eu tive pouquíssimos encontros assim que não rolaram, porque eu tenho esse filtro anterior de tipo, da conversa mesmo. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Principal ambiente para o *sexting*, o *WhatsApp* também era essencial para os que trocavam *nudes*, mesmo antes de ser anunciado como um ambiente seguro¹⁴⁸. *Skype* e *Snapchat* também eram percebidos como seguros para tais fins, sendo este último atrativo por apagar o conteúdo horas após sua publicação.

A intensa troca de textos e imagens em tempo real forjaria os códigos adotados pelos praticantes a partir da *objetividade* e do *immediatismo*, forçando-os (ou autorizando-os) a abreviar certos ritos sociossexuais para se conhecerem mais rapidamente e compreenderem se conseguirão transar ou não. Alguns teriam dificuldades para se adaptar a esta realidade e seriam críticos dela, assim como daquilo que nomeiam *superexposição*, tentando conciliar práticas tradicionais com a experiência digital.

¹⁴⁸ Após problemas com invasão de privacidade e segurança, em abril de 2016, o *WhatsApp*, aplicativo de mensagem instantânea do *Facebook*, adicionou automaticamente o recurso de *criptografia ponta-a-ponta* em todas as mensagens e ligações feitas entre usuários e seus grupos. A empresa afirma que nem mesmo ela pode acessar o conteúdo das informações. Outras informações disponíveis em: <https://www.whatsapp.com/faq/pt_br/general/28030015>. Acesso em: 17 jul. 2016.

Os meus amigos falavam *pra* mim que eu era muito antiquada e que eu espantava *bofe* porque não conseguia ser objetiva. Havia uma etiqueta a ser cumprida no *chat* da UOL, por exemplo, que quanto mais objetividade melhor. (...) Então o cara puxava uma conversa, eu puxava uma conversa com o cara e aí quando eu via eu já *tava* perguntando o signo da pessoa e eles [amigos]: “Putz! Não! *Cê* fode o *rolê*! Não... não é assim *meu*, *cê tá* pedindo o signo do cara, o cara vai embora, vai achar que *cê* quer namorar, *cê* quer namorar no *chat* UOL?”. Eu ficava rindo, enfim [risos]. Mas eu não conseguia ser direta *né*? (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

Pô meu, se cada cara que eu conheço eu mandar uma foto, todo o planeta vai ter uma foto minha com minha *buceta* de fora. Meu para e pensa. Todo cara que você conhece é de praxe. Todo cara, você já sabe, a conversa já vai sendo direcionada, já tem um *script*, já é formatado já. (Anita, 34 anos, negra, heterossexual, assistente administrativa)

Interessante notar que, independentemente da objetividade impressa pelo digital na sociabilidade sexual contemporânea, culturalmente convencionou-se que, para se conhecer alguém, seria preciso estar diante da pessoa ou cultivar momentos de conversa e intimidade com ela, como se assim ocorresse um processo “natural” de revelação e conhecimento de si e do outro. Tal fato associado à tradicional noção sobre *sexo-casamento-procriação* debatida no Capítulo II resultaria na crença de que, para se fazer sexo com alguém, seria preciso conhecer a pessoa anteriormente, como se de fato isso fosse possível. Se por um lado, parte dos entrevistados criticava aquilo que entendiam ser uma roteirização própria da experiência digital, atribuindo-lhes a pecha de “banalizadora das relações”, houve quem percebesse no digital uma aleatoriedade favorável à subversão daquilo que entendiam ser a previsibilidade de ritos sociais.

Já aconteceu de eu encontrar com a pessoa e a gente sair *pra* transar. Já aconteceu de encontrar a pessoa e foi legal, a gente bateu papo, e cada um *pra* sua casa, nunca mais nos falamos. Já aconteceu de sair *pra* tomar uma cerveja, foi legal, a gente voltou a se falar depois, saiu junto com os amigos. Variedade de casos. Acho isso uma coisa muito importante de toda essa questão de relacionamentos *online* que é o fato de que a gente não tem o manual de regras de como é que é o xaveco *online*, quer dizer você vai na balada da Vila Olímpia tem todo um código do que você pode fazer, o que você não pode fazer, como é que olha, como é que você não olha. E *online* é um negócio que, pelo menos por enquanto, não tem regra. Às vezes é de um jeito, às vezes é do outro, tem gente que faz assim, tem gente que faz assado, e isso acho que é muito libertador nesse sentido que existe uma gama muito grande de possibilidades. (Will, 28 anos, branco, bissexual, analista de sistemas)

A questão geracional se revelou como um marcador distintivo entre o público. A maioria começou a “frequentar” os ambientes para fins de relacionamento na adolescência, no entanto, para os nascidos na década de 1980 tais ambientes teriam significado um salto quantitativo e qualitativo em suas relações amorosas e sexuais. Interpretamos tal percepção pelo fato deste público ter se tornado adulto – consequentemente iniciado a vida sexual – em um período marcado por transformações econômicas e tecnológicas que culminaram na popularização dos computadores, da Internet e dos ambientes desenhados para relacionamento. Não à toa, os mais velhos citaram frequentemente e demonstraram apego a referências como, por exemplo, ao Bate-papo UOL¹⁴⁹ ou sites como *ManHunt*¹⁵⁰. Os relatos dos mais velhos ilustram bem o desenvolvimento tecnológico-comunicativo contemporâneo à sua iniciação sexual.

Comecei no chat do UOL. Uma época que nem tinha computador em casa, então eu ia numa *lan house*, *cybercafé*. (...) Era super engraçado porque era numa época que não tinha celular, então eu ia nesse *cybercafé* e a gente ficava lá no *chat* e não tinha e-mails, não tinha essas contas gratuitas de e-mail, então tinha o e-mail do lugar, então era [risos] muito engraçado porque aí você *tava* lá conversando com o cara e falava: “manda sua foto”. E ele mandava a foto *pro* e-mail do *cybercafé*. Então, tipo: “Oh! Mandei fulano mandar a foto, na hora que chegar você me avisa”. (...) E, tipo, você olhou a foto do cara, se gostou, eu saía correndo *pra* ir *pra* casa *pro* cara me ligar, era maior aventura. Era conexão no *cybercafé*, mas a continuidade dessa conexão era no telefone de casa. (Molly, 34, branca, heterossexual, jornalista)

Alguns associavam quantidade à qualidade, entendendo a diversificação de parceiros – virtuais e/ou presenciais – como uma maneira de conhecer e experimentar seu corpo, sexualidade, fantasias, preferências e posições sexuais, fato que lhes permitiria incrementar suas relações, assim como fugir da acepção moralizante do *sexo-procriação-casamento*.

Mudou a minha vida sexual qualitativamente e quantitativamente. Comesses aplicativos foi mais fácil estabelecer alguns tipos de relação afetiva diferente do padrão. Então de repente ao invés de ficar só com uma pessoa e depois nunca mais a ver ou procurar uma pessoa *pra* namorar, porque eu não posso

¹⁴⁹ Tido como precursor deste nicho no Brasil, o sistema de *chat* da UOL, que completou 20 anos em 2016, possui inúmeras salas para distintos públicos. Nele, o usuário decide se vai se identificar ou não, praticar *voyeurismo*, teclar, compartilhar áudio, foto ou vídeo. Disponível em: <<https://batepapo.uol.com.br/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

¹⁵⁰ Uma das referências internacionais mais antigas dentre os ambientes para fins sexuais destinada ao público *gay* masculino. Disponível em: <<https://www.manhunt.net/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

encontrar uma pessoa *pra* dar um rolê de *bike*, transar e tomar uma cerveja e depois não ter o compromisso com ela como eu tenho com um namorado, e tá tudo bem *pra* mim e *pra* ela? (...) Em geral, depois que eu transava eu me sentia muito livre, me sentia, nossa, tenho fetiche de transar com um cara narigudo e, aí eu fui e transei com o cara narigudo, aquela fantasia não ficou só na minha cabeça e acho que as pessoas são melhores quando elas exercem, desfrutam plenamente da sexualidade delas. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

Eu sempre tive muitos problemas com meu corpo e, tipo, foi uma verdadeira revolução *pra* mim isso (...) Uma coisa que *pra* mim é uma diferença notória é de como essa vivência toda me facilitou falar mais sobre sexualidade e falar mais abertamente, e tudo mais, e até me entender mesmo com minha própria sexualidade. *Tava* até falando outro dia com um amigo que ficou até meio chocado comigo que eu falei assim “cara, na verdade, na verdade, somente agora com 33 anos é que eu fui assumir que eu gosto de sexo e procurar ativamente por sexo”. Porque antes *pra* mim, não era que eu era pura e casta, mas o sexo vinha sempre como decorrente, como consequência de uma relação afetiva, de uma relação que se iniciava a partir de um outro tipo de contato *né?* Tinha que ter uma construção, e isso era uma consequência, não era tipo, foi construído pensando no sexo, o sexo vinha como uma consequência daquilo, e tipo agora faz parte, pode ser o começo, pode ser o meio, sabe? (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista).

A percepção de que existiria certa liberdade para a constituição de relações sexuais nos ambientes independe da finalidade destes, visto que, as pessoas também frequentam espaços que não foram desenvolvidos para este fim como, por exemplo, os ambientes de mensagem instantânea *Whatsapp* ou *Messenger*. No entanto, evidentemente, esta percepção e a experiência da pessoa sofreriam influência direta do propósito do ambiente frequentado. Naqueles que se apresentam explicitamente como propícios para se encontrar parceiros sexuais – intencionalidade denunciada em seus nomes, marcas, *slogans*, arquitetura, curadoria imagética etc. –, o comportamento geral seria mais objetivo quanto à intencionalidade sexual e furtiva das pessoas. A seguir, ilustramos esta situação exibindo a *home* do ambiente *ManHunt*, destinado ao público gay, e cujo *slogan*, no momento de nosso acesso, era “Qualquer homem. Em qualquer momento. Em qualquer lugar”.

Figura 7 – Print da home do site ManHunt

Fonte: <<http://manhunt.net/>>. Acesso em: 10 jun. 2017.

Já naqueles que atenuam o apelo sexual, romantizando-o e sugerindo a promoção de relacionamentos calcados no comprometimento interpessoal monogâmico – namoro, casamento ou encontro da “alma gêmea” – percebemos que as narrativas e o comportamento dos usuários são mais contidos, ao menos inicialmente.

Figura 8 – Print da home do site Par Perfeito

Fonte: <<http://www.parperfeito.com.br/>>. Acesso em: 8 abr. 2016.

Diferentemente dos mais velhos, os nascidos a partir da década de 1990 apresentaram dificuldades para tecer uma análise sobre sua vida sexual antes e depois dos ambientes digitais, dado que foram iniciados sexualmente em um momento

histórico em que sites, *chats*, *apps* e *smartphone* já eram uma realidade popular no contexto sociocultural e econômico em que viviam. Tal fato, como veremos adiante, teria impacto direto nas percepções dos jovens sobre a privacidade, visto que a invisibilidade ou clandestinidade experimentada na navegação, interação e buscas por informação pelos mais velhos daria lugar à *superexposição* dos jovens que começaram a se expressar, ver e serem vistos mais intensamente dadas as evoluções arquitetônicas dos ambientes¹⁵¹.

A *autonomia* surge nos relatos como um distintivo relevante para a experiência. No momento da entrevista, as pessoas moravam sozinhas, com amigos ou companheiros, e indicavam que o sexo – virtual ou presencial – exigiria autonomia socioeconômica e espacial, visto que transar com alguém, em qualquer uma das dimensões, implicaria o mínimo de privacidade seja em um quarto na casa dos pais, na própria residência, em um motel etc. Considerando esta realidade, podemos supor que o *smartphone* deva ter alterado tal circunstância, pois seu barateamento, popularização e substituição dos computadores no acesso à Internet beneficiaram especialmente os jovens¹⁵² que, mesmo dependentes de seus responsáveis, poderiam acessar os ambientes com certa privacidade e de qualquer lugar. Por ser um *device* individualizado, o *smartphone* – pequeno, portátil, recarregável, conectado à Internet e outros equipamentos – seria preferido em detrimento dos computadores. *Tablets* e *phablets* nem foram citados pelos entrevistados.

Eu gosto muito da coisa do aplicativo, de ter na sua mão, à sua disposição. Você esconde, traz *pra* perto. Computador tem até um distanciamento *né?* A tela é grande, alguém olha por trás do seu ombro, dependendo de onde você *tá*, claro que à noite em casa ninguém olha nada. (Roy, 33 anos, branco, heterossexual, advogado)

¹⁵¹ A chamada *superexposição*, o acesso precoce aos dispositivos conectados à Internet e, invariavelmente, a todos os conteúdos nela circulantes – inclusive de cunho erótico-pornográfico –, assim como os crimes virtuais motivam, em todo o mundo, uma série de iniciativas de proteção – pública ou privada – de crianças, adolescentes e jovens, para prevenção de determinadas violências; ou ainda são objetos de estudos científicos preocupados em seus efeitos sobre a saúde física e mental. Em que pese a importância destes debates, não teríamos condições de abordá-los precisamente nesta pesquisa.

¹⁵² No Brasil, mais de 80% dos jovens na faixa dos 20 anos possuem, pelo menos, um aparelho celular de acordo com a Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) *Acesso à Internet e a Televisão e Posse de Telefone Móvel Celular para Uso Pessoal 2014* publicada pelo Instituto Brasileiro de Geografia e Estatística (IBGE) em abril de 2016. Disponível em: <<http://biblioteca.ibge.gov.br/visualizacao/livros/liv95753.pdf>>. Acesso em: 17 jul. 2016.

Se por um lado, a hiperconectividade¹⁵³ incrementada pelo acesso aos dispositivos, banda larga, *Wi-Fi* etc. seria vista como positiva pelos entrevistados, também seria criticada na medida em que causaria uma “ansiedade” manifestada pelo acesso “frenético a cada cinco minutos” no *smartphone*, causando em alguns a sensação de estar “viciado”:

Nossa, eu acesso todo dia. Agora que eu tô dando um tempo assim, tô sossegando, só acesso de manhã e à noite [risos], em casa, porque tem fases críticas que eu acesso no intervalo *pro* almoço e tal, mas e aí eu perdia *mó* tempo. (...) Eu chegava a passar tipo quatro horas em função de olhar perfis, procurar *matches* e conversas. E às vezes eu passo muito tempo mesmo conversando com uma pessoa só *né*? (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Vai variar muito, às vezes eu vou passar muito tempo, às vezes eu digo assim “não volto mais porque não tem nada a ver”, mas eu posso *tá*, por exemplo, num dia como hoje que [meu namorado] não vai vir, eu não vou fazer nada, não *tô* a fim de sair, não *tô* a fim de ficar na rua, não *tô* a fim de fazer nada, eu vou ou assistir um filme no *Netflix* ou vou entrar na sala de bate-papo da UOL ou vou fazer as duas coisas [risos]. Ou vou fazer só uma delas, então varia. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Em momentos que eu tô mais ansioso, que eu tô sentindo que meu corpo *tá* desejando transar, desejando sentir a pele de outra pessoa eu consulto com mais frequência. Já passei bastante tempo entrando quase todo dia. Hoje eu acesso, sei lá, a cada dois, três dias. (...) É engraçado *né*? Muitas vezes eu decidi parar como se fosse um vício e aí como um vício eu voltei. Não sei se por solidão, pela praticidade, não sei. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

Esta sensação de “vício”¹⁵⁴ frente à hiperconectividade seria, para alguns, resultado do acelerado desenvolvimento tecnológico cujo tempo seria incompatível com o “tempo humano” que, na tentativa de acompanhar as mudanças no mundo, ficaria permanentemente ansioso.

Uma coisa que me incomoda hoje é o tempo da máquina, o tempo da máquina é um tempo que não se enquadra no meu tempo. Então essa coisa de você visualizar e não responder, que é uma coisa que faço muito, uma coisa de demorar *pra* responder, às vezes não responde porque deixa *pra* responder

¹⁵³ O Transtorno de Vício em Internet (TVI) tem sido estudado por diversos especialistas no mundo, especialmente os ligados à medicina. No Brasil, há centros de pesquisas e instituições de saúde como o Instituto de Psiquiatria do Hospital das Clínicas da Faculdade de Medicina da Universidade de São Paulo que atende gratuitamente a população com este diagnóstico. Disponível em: <<http://www.dependenciadeinternet.com.br/>>. Acesso em: 26 jul. 2016.

¹⁵⁴ Pesquisa realizada em 34 países pela *GlobalWebIndex* estima que, em 2014, as pessoas permaneceram conectadas à Internet por cerca de seis horas por dia, sendo duas horas dedicadas somente às redes sociais. Disponível em: <<https://www.globalwebindex.net/blog/daily-time-spent-on-social-networks-rises-to-1-72-hours>>. Acesso em: 28 jul. 2016.

depois e esquece porque a máquina tem um tempo muito veloz e eu gostaria de resguardar o meu tempo. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta).

A atividade estudada é frequentemente comparada pelos entrevistados a um “jogo” que, como dissemos anteriormente, exige dos “jogadores” o conhecimento de certas regras e práticas. E, na maioria das vezes, este jogo sexual é jogado somente *online*, sem se chegar “às vias de fato”, ainda que, para a média, exista o desejo latente do encontro presencial. Aparentemente, a dimensão lúdica da experiência não os incomoda.

Em 90% dos casos morre na internet, porque a excitação, o desejo, na maioria das vezes ele é *pra* ser resolvido ali, a impressão que eu tenho assim das pessoas. Como meu público 100% alvo é o homem então esse movimento da masturbação, da excitação e da gozada, ele acontece ali mesmo, e geralmente não existe um interesse pelo depois, por um encontro, isso não é uma crise, é só uma constatação. Não existe sofrimento assim romântico ou nada dessa ordem, *pra* mim é jogo, a gente *tá* jogando. E se dentro deste jogo ainda existir o espaço para o encontro real, então rola. (...) Isso me ajudou a compreender muitas coisas, a me compreender, de aceitação mesmo assim, de você, por exemplo, ser gongado, de você gongar, de você abrir uma câmera e você gostar da pessoa e a pessoa não gostar de você, ou vice-versa, é um jogo cruel, indeterminado, você não pode, não existe muito espaço *pra* crise, ela vai te ensinando a *pá pum pum*. É direto. Gostou, gostou, se não gostou, eu mesmo quando não gosto eu desligo a câmera na cara da pessoa [risos] não digo nem oi, bloqueio, excluo, acabou. *Pra* mim é um jogo. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Este jogo não exigiria atenção exclusiva das pessoas que transitam entre diversos ambientes concomitantemente, mesmo quando estão praticando *sexting* ou transando virtualmente. Esta prática é comum entre os conectados, ocorrendo em situações de consumo de quaisquer outros tipos de conteúdo na rede como, por exemplo, no *second screen*¹⁵⁵.

Ao mesmo momento que você *tá* ali no *chat*, você consegue ir distraindo e ir olhando. A coisa do Facebook de você rolar a *timeline* eu acho isso sensacional, tem muita gente que não gosta, mas eu acho incrível. Você *tá* ali

¹⁵⁵ O termo “segunda tela” confunde-se com sua prática que consiste em usar um dispositivo eletrônico conectado à Internet para comentar em tempo real um conteúdo que está sendo exibido em uma mídia como TV ou rádio, por exemplo. Inicialmente criticado sob o argumento de que dispersaria a experiência do indivíduo, o *second screen* tornou-se hábito em âmbito mundial quando da massificação dos *smartphones* a partir da década de 2010. Hoje trata-se de importante objeto de estudo e preocupação das empresas midiáticas e de marketing ávidas por atrair a atenção dos consumidores diante da concorrência, muitas têm incorporado ao seu modelo de negócio a produção de conteúdo que estimula a “segunda tela”.

conversando, de repente *pá!* Uma imagem te chama muita atenção. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Eu nunca faço uma sessão de pegação virtual *pra* parar numa coisa, hoje eu vou querer, sei lá, enfim, são muitas coisas, *né?* E às vezes eu *tô* ali fazendo duas coisas ao mesmo tempo, ou três, eu *tô* sendo CD [*cross dresser*]¹⁵⁶, ao mesmo tempo eu *tô* sendo submisso numa outra sala, e ao mesmo tempo eu *tô* sendo como numa outra sala. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

A objetividade pragmática adquirida pelos “jogadores sexuais”, entendida por eles como necessária para suas conquistas, tem sido correlacionada à noção de “descartabilidade” de pessoas, relações, coisas e ideias na atualidade, supostamente resultante da tecnologia digital.

(...) eu fui percebendo que também tem essa coisa do descarte muito rápido, não importa o quão é legal o encontro, tipo, dificilmente ele vai se repetir, sabe? Isso me incomoda um pouco porque tipo na minha cabeça se a experiência foi boa não preciso que aquilo se torne um namoro, mas porra, *bora* se encontrar de novo. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Tem vezes que eu passo três meses sem acessar nenhum deles e depois eu volto e fico tipo dias, depois vou embora de novo. (...) Isso é muito da minha pessoa, eu sou assim, por exemplo, com jogo. Eu passo meses sem jogar nada, mas aí eu encontro um jogo que eu gosto muito e passo horas do meu dia consumida por aquele negócio. Eu tenho muito isso de ficar super obcecada por uma coisa em um curto período de tempo e depois não querendo mais saber. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

A “descartabilidade” apontada pelos entrevistados encaixa-se na noção baudrillardiana de sociedade capitalista e midiática na qual coisas, gente e até o sexo seriam substituíveis como quaisquer produtos disponíveis em abundância no mercado. Alguns ambientes, como o site *Adote um Cara*¹⁵⁷, ilustram literalmente o pensamento do filósofo, assumindo uma linguagem própria do *e-commerce* convencional para ofertar pessoas. O site oferece homens como produtos expostos em prateleiras categorizadas. Toda a experiência de navegação simula uma compra em uma loja física ou virtual.

¹⁵⁶ O termo inglês *crossdressing* (CD) designa a prática de usar vestimentas e acessórios relacionados ao sexo oposto do praticante, e não tem relação direta com a identidade de sexo e gênero deste/a.

¹⁵⁷ O site se apresenta como um ambiente dedicado exclusivamente às mulheres. Seriam elas que “ditariam as regras” no contato com os perfis masculinos. Estes, por sua vez, só poderiam contatar as mulheres depois que as mesmas os tivessem selecionado no rol de opções de perfis. Quando a mulher seleciona o rapaz ele vai para um “carrinho de compras”, como um produto. Disponível em: <www.adoteumcara.com.br>. Acesso em: 12 jun. 2017.

Figura 9 - Print da home do site Adote um Cara

Fonte: <<https://www.adoteumcara.com.br/>>. Acesso em: 25 set. 2016.

As(os) consumidoras(es) podem dar pontuações aos homens -produtos consumidos, assim como ver os perfis de rivais interessadas(os) nos perfis escolhidos.

Figura 10 - Print da home do site Adote um Cara

Fonte: <<https://www.adoteumcara.com.br/>>. Acesso em: 25 set. 2016.

3.2. “Sexo virtual”: um sexo “diferente” e desterritorializado

Considerando os relatos de nossos entrevistados, a noção de que as relações estabelecidas nos ambientes digitais seriam irreais, simulações da realidade e/ou necessariamente superficiais seria frágil e questionável. As pessoas adeptas a tais práticas entendem que o digital lhes proporcionaria outras formas de sociabilidade, evitando sua valoração e comparação ao “mundo físico”. Não à toa, algumas, ao mencionarem a palavra “virtual”, reproduzem-na gestualmente entre aspas, como se atenuassem sua acepção opositora ao “real”. Pelo contrário, entendem o “mundo virtual” como versão digitalizada do “mundo real”, que assume suas lógicas, complexidades e diversidades.

A interação que eu tenho no digital, ela é tão profunda ou tão [pausa longa] eu não vejo diferença qualitativa entre gente que eu conheço numa mesa de bar porque é amigo de amigo e a gente vai conversar, e gente que eu conheci no *OK Cupid*, cliquei na foto da pessoa, vi o perfil dela, e fui conversar. (Will, 28 anos, branco, bissexual, analista de sistemas)

Na conversa dos amigos durante um tempo, principalmente no começo tinha uma coisa assim “conheceu na internet, então não vai funcionar”, existia um certo preconceito entre conhecer na real e conhecer na internet, era uma coisa que eu nunca entendi porque *pra* mim namorado é uma coisa que você encontra dentro do banheiro, no bar, numa biblioteca, na rua, no ônibus, não tem um lugar determinado, e a internet é um desses lugares, então não tenho esse problema assim “ah, conheci na internet”. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Seguindo o pensamento dos interlocutores, zapear o *Tinder*, por exemplo, seria como lançar um olhar panorâmico no bar em que acabamos de adentrar para “sentir” o ambiente, ver quem nos atrai e elaborar estratégias de aproximação. Se rejeitamos alguém no *Tinder*, deslizamos a tela para a esquerda ou clicamos no ‘xis’, no bar nos sentamos distantes e o ignoramos, mesmo que sejamos abordados. Se sentimos atração por alguém no bar, sentamos próximos e flertamos, no *Tinder* clicamos no coração para, quem sabe, termos um *match*. Tal processo ocorreria conforme a combinação das variantes humanas e tecnológicas contidas na experiência.

(...) o *Tinder* ele é todo de informações muito rápidas *né*, meio que simula aquela olhada que você dá na rua ou numa balada, em que você parte de uma

informação visual, da atração visual, *pra* talvez ali você abordar a pessoa ou não. Já o *OK Cupid*, por exemplo, ele tem um perfil muito mais complexo, e tem o algoritmo de combinação que pelas perguntas e respostas do que você dá, do que você procura e tal ele cruza e dá as percentagens... (...) Tem as formas lá de você customizar isso, mas ele parte de geolocalização e percentual de combinação. Então, sei lá, eu acho que o *Tinder* é muito mais *pro* encontro fugaz, e o *OK Cupid* seria mais *pra* essa coisa das relações mais profundas e duradouras. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Consideramos relevante observar as acepções ordinárias sobre a dimensão espacial do virtual. A todo momento, os entrevistados referem-se aos ambientes como “lugares” nos quais “entram”, “acessam”, “ficam”, “transitam”, “frequentam”, entre outras expressões, verbos, adjetivos e advérbios. Esta gramática expressa uma acepção destes ambientes como localidades tão habitáveis quanto o mundo físico, mas que, no entanto, permitem-lhes mais transgressões sociais. Tal percepção evidencia-se claramente na fala a seguir em que a entrevistada discorre sobre a atuação distinta de jovens transexuais e travestis na Internet e no espaço doméstico em que são cerceados.

Eu conheço pessoas trans e travestis que o são na internet, por que? Porque moram com os pais, porque os pais ficam mandando cortar o cabelo toda hora, porque os pais ficam naquela vigilância. Então são pessoas *hiper* jovens de 17, 18 anos, até 20, 23, 24 que moram com a família e que é no espaço virtual que, *pra* mim é um espaço material, que eu encaro como uma materialidade, eu vejo como uma materialidade muito grande, se utilizam *pra* se ratificarem, e *pra* levantarem suas bandeiras e identificações. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

Mas, sendo virtual, este “lugar” não é estanque ou delimitável, visto que “estar” nos ambientes digitais por meio dos dispositivos conectados é desdobrar-se, desterritorializar-se (LÉVY, 2011; DI FELICE, 2009). É possível, portanto, estar ao mesmo tempo em casa, no trabalho, na faculdade, no ponto de ônibus, em outra cidade, outro país. Na experiência virtual alguns recursos tecnológicos permitem novas formas de fruição espacial como, por exemplo, o GPS (Global Positioning System) que, embutido nos dispositivos, integrados aos *softwares*, *apps* e redes, indica o posicionamento exato das pessoas conectadas, funcionando como um mapa digital. Ironicamente, um recurso criado para propósitos bélicos tem servido para facilitar a

busca por amor e sexo¹⁵⁸. O mapa digital permitido pelo GPS auxilia as pessoas em suas tomadas de decisão sobre quem, onde, quando e como ficar com alguém.

Pra sexo é central. Porque eu normalmente quando acesso os aplicativos com real intenção de fazer sexo eu não estou disposto a esperar uma pessoa chegar na minha casa daqui a duas horas ou uma hora que seja. Talvez eu fique mais feliz brincando com essa coisa de conversar com pessoas, trocar fotos, de repente eu, sei lá, eu me masturbo e *tá* tudo bem. Agora, se eu estiver procurando uma pessoa *pra* namorar a geolocalização já não é um ponto central. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

Eu uso e isso varia muito do que eu *tô* querendo. Às vezes eu amplio *pra* caralho o raio porque quero ver as possibilidades de ver um cara bem legal tal, onde ele estaria. Tem horas que realmente eu quero ver se eu encontro um alguém que *tá* por perto, e aí eu reduzo o raio. Às vezes até eu mudo de lugar porque tipo, quando eu *tô* em casa, geralmente eu amplio mais o raio, e quando eu vou *pra* outro lugar, sei lá, quando acesso do trabalho ou em algum outro ambiente que eu vou menos, eu diminuo o raio. Porque assim tipo eu frequentemente *tô* em casa, então se eu diminuo o raio aqui, eu vou sempre bater nas mesmas pessoas e vai logo esgotar, então eu amplio o raio *pra* ver as pessoas mais longe. E aí se eu *tô* em outro lugar eu posso me dar um luxo de diminuir esse raio porque *tô* num lugar totalmente diferente, minha lógica é mais ou menos essa. E aí eu uso o recurso de geolocalização às vezes *pra* tentar encontrar alguém mais rápido, marcar alguma ou *pro* mesmo dia ou dias depois. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

O GPS foi uma super evolução porque às vezes você achava uma pessoa incrível “meu deus, é minha alma gêmea” e ela estava no Ceará! Aí você falava “meu deus! Por que?” [risos] E acontece muito com mulher isso, eu não sei porquê, mas é um negócio que acontece com mulher, porque homem *tá* todo mundo perto, agora mulher... Então o GPS ajuda porque ele já elimina um monte de desilusões amorosas *pra* você ter. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

A distância deixa de ser um problema. Aliás, para alguns, pode ser uma solução. Muitos ousam mais em suas investidas sexuais quando estão longe de casa, do trabalho ou de sua cidade, por exemplo, como se a distância os protegesse da vigilância alheia ou lhes facilitasse transgressões sociossexuais. E o *app* com geolocalização é seu aliado nesta empreitada.

Eu tenho um *case* maravilhoso! Eu fui *pro* Rio de Janeiro e fiz o que? Acessei o *Tinder* lá. (...) Eu tinha desinstalado o *Tinder*, eu disse: “Não, vou dar um tempo, vou partir para as interações da vida real, *vamo* lá procurar um *boy* na Lapa, trocar olhares, *tá* junto não sei o quê”. (...) Aí fiquei

¹⁵⁸ O recurso de GPS vem impactando ainda outras esferas da vida sociocultural, econômica e política, provocando alterações nos modos de pensar, criar e usar soluções inteligentes e colaborativas, sejam elas públicas ou privadas, nas áreas de prestação de serviço na área de transporte público e privado, *smartcities*, economia colaborativa, inovação e *startups* etc.

procurando, e nada, nada acontecia, ninguém me dava atenção. “Quer saber de uma coisa? Eu vou abrir essa porra desse *Tinder*”. Aí abri tal, rolou um *match*. (...) Eu já coloquei na minha descrição “Estou a passeio no Rio”. (...) O menino estava duas quadras do lugar de onde eu estava hospedada. Quando eu voltei *pra* casa, meio emburrada eu: “*Pô*, não deu muito certo aqui a noite, *tô* voltando *pra* casa”. Ele: “*Cê tá onde?*” Eu: “*Tô* perto do posto 4 em Copa”. Ele: “Sério? Nossa você *tá* muito perto da minha casa”. Enfim, 1 hora da manhã esse menino foi me encontrar num bar que eu só desci o elevador e entrei no bar praticamente. (...) Aí a gente começou a conversar tomamos umas duas, três cervejas, o menino era super simpático, aí a gente logo ficou, *fomo pro* apartamento dele, foi incrível, um fofo, depois voltou andando 6 horas da manhã me trouxe em casa bonitinha, de mão dada, e pronto e foi lindo, 150% de aproveitamento da viagem do Rio. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Para os relacionamentos desenvolvidos exclusivamente no ambiente virtual, a dimensão espacial definitivamente não faz qualquer diferença, visto que pessoas localizadas em países diferentes conversam, trocam *nudes* e fazem sexo no ambiente. Se o espaço passa a ser transponível, em alguma medida, a barreira das línguas também, pois, apesar das diferenças culturais do sexo, sua universalidade é inegável. E, ainda que as pessoas desconheçam a língua do outro, o relacionamento tem sido facilitado pelos *softwares* de tradução simultânea existentes¹⁵⁹.

(...) eu tive um caso com um francês que era muito engraçado, a gente se conheceu no *OK Cupid* que é internacional, um menino lindo, lindo, lindo que eu nem acreditei que tinha visitado meu perfil, aí eu resolvi dar um “oi” e ele super respondeu empolgado e era muito louco porque esse menino lindo em Paris, chegava sexta-feira à noite e queria falar comigo, trocar foto, não sei o quê, ficava aquela fritação, aquele negócio, e era muito animado, muito divertido, e aí um dia eu parei assim “gente, minha bunda tá passeando em Paris”. [risos] “Tipo, tô recebendo uma piroca parisiense aqui”. E aí a gente trocava videozinho, áudio, a gente fala em inglês, mas de vez em quando eu falava “me manda um áudio, fala alguma coisa de sacanagem em francês *pra* mim”. [risos] Rolava umas coisas meio assim. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Eu digo sempre que o lugar que você puder falar “oi” e uma outra pessoa puder falar “oi”, rola pegação [risos]. Então assim, *Orkut*, *Facebook*, até *LiveMhoca*, era um sitezinho que você oferece a sua língua materna em troca de aula pela língua que você quer aprender. Eu lembro que eu tinha um namoradinho em Chicago, por exemplo, o Daniel que a gente super conversava e eu não falava uma palavra em inglês. Não necessariamente precisa ser algo voltado para aquilo e aí eu sempre pensei que a rede social é [pausa] essa possibilidade do encontro fortuito também, não *tava* programado, não *tava* programado de eu entrar no *LiveMhoca* *pra* encontrar, mas rola. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

¹⁵⁹ *Google Translator*, por exemplo.

3.3. Deslocamentos perceptivos, cognitivos e identitários

O conhecimento e percepção do próprio corpo seriam consequências tangíveis da experiência estudada. A compreensão não opositiva entre “real” e “virtual” aparece nos relatos sobre as sensações corporais vividas nos encontros presenciais e nos ambientes digitais, também considerados como intensos, prazerosos e importantes para o autoconhecimento.

As sensações são semelhantes a que se tem em outra situação física. Excitação. É distinto, mas conversando com a pessoa, *tá* legal a conversa, vamos dizer assim o frio na barriga às vezes é como se ela estivesse aqui. (...) Pode não ter a pessoa, mas tem seu cérebro funcionando e pensando “nossa que legal que ela disse”. (...) Não pra dá reduzir toda sedução, excitação, a uma coisa meramente física. A gente se interessa pelo que as pessoas dizem. Eu acho careta falar que é plástico. (...) Porra! As pessoas se comunicavam por carta antigamente. Meus pais moravam em cidades diferentes e se comunicavam por carta. Vai dizer que eles não tinham excitação ao ler a carta? Não tinham arrepio? Não pensavam? A respiração? É que agora é muito mais rápido, *pápápá*. (...) Não tem o toque, não tem o cheiro, mas você *tá* vendo a foto, o tato pode não ser o do outro, mas é o seu autotato. É o seu corpo sentindo coisas. E é gostoso arrepiar, sentir frio na barriga, descarga de adrenalina. Quando você vê um filme, você não tem essa descarga de adrenalina? (Roy, 33 anos, branco, heterossexual, advogado).

(...) sinto uma euforia, essa coisa, essa ansiedade e tal (...) *pra* além dessa coisa, dessa prévia do aplicativo em si, nas conversas mesmo, na dinâmica do *sexting* e tudo mais, nossa, se às vezes eu encontro caras que a gente tem uma frequência, de gostos sexuais muito parecidos e tal, rola uma excitação louca assim e foi o que aconteceu com esse primeiro cara, que, quando eu me dei conta, eu tava excitadíssima conversando com ele, não só de receber as fotos dele, mas até no processo de fazer fotos *pra* ele, eu me sentia excitada de *tá* no espelho, *né*? Então, e aí uma coisa alimenta a outra assim, sabe? É bem [pausa longa] é muito louco isso porque aí tem esse processo do seu fazer e tal, e mesmo a troca de palavras e tal e que rola uma excitação genuína e vai às vias de fato mesmo, é muito doido porque eu fico assim... Velho, eu posso dizer é claro que não foi presencialmente, mas a gente transou agora sabe? (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Para alguns, esta *sensorialidade* independeria do grau de intimidade com os parceiros, pois interagiriam sexualmente com pessoas que acabaram de conhecer e que não necessariamente encontrarão presencialmente. Para outros, os estímulos sexuais no digital exigem mais intimidade. Não haveria, portanto, grande distinção entre as práticas sexuais operadas fora do digital que oscilam entre o sexo no primeiro encontro ou a concretização do ato sexual após certos rituais, sejam eles demorados ou não.

Se for uma pessoa com quem eu não tenho muito contato, como as trocas são um pouco menos explícitas, é uma coisa um pouco menos empolgante. Mas se for uma pessoa com quem eu tenho intimidade ou uma pessoa que eu tô super a fim de ficar e eu mando um *Snap* com um *nude* ou uma coisa do gênero, tem a mesma coisa que eu teria se eu estivesse presencialmente falando com essa pessoa. As sensações normais de excitação assim: sudorese na mão, borboleta no estômago, essas coisas todas. É muito similar à sensação da presença da pessoa. É bem legal. Como se não tivesse uma tela. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

A noção de virtualidade em Pierre Lévy (2011) nos permite compreender esta “sensação” de “presença” do outro como uma “telepresença” possível graças ao *smartphone* que transporta e desdobra os corpos por meio da voz e das imagens. A incorporação destes dispositivos às práticas cotidianas é tamanha que provocaria esta impressão descrita pela entrevistada de que seriam inexistentes. A imersão do indivíduo seria tão real que alguns relatam cansaço físico e mental após o “sexo virtual”. O relato a seguir, feito por um praticante de *cross dressing* que investe tempo considerável na produção de suas personagens para obter sucesso na busca de parceiros, ilustra bem tal situação, assim como indica que o prazer sexual digital tenderia a certa “suspensão” – como indica Perniola (2005) –, na medida em que a natureza do digital garantiria a disponibilidade permanente da experiência.

Então é cansativo, tanto fisicamente como psicologicamente, eu fico exausto, eu não consigo estudar, por exemplo, depois de uma sessão. Essa sessão também pode durar uma tarde inteira, ela pode durar um dia inteiro, ela pode durar algumas horas, mas eu gosto de fazer quando eu tenho um tempo, ela não tem hora *pra* terminar, mas ela sempre termina, ela sempre deixa o corpo exausto. E ela tem um prazer masturbatório que é de segurar isso, então eu poderia dizer que gozo várias vezes sem gozar. Ou eu poderia, eu sempre digo que depois de tudo eu vou editar na minha cabeça os melhores momentos, vou transformar esses momentos e colar esses momentos em outras situações que eu gostaria de viver com aqueles personagens e aí eu gozo. Olha que louco. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Assim, em meio às questões sociocomportamentais relacionadas ao sexo em si, estaria em funcionamento todo o sistema sensorio-corporal-mental que, sincronicamente, responderia aos estímulos da navegação nos ambientes¹⁶⁰.

¹⁶⁰ Discorreremos sobre os impactos da navegação nos ambientes no sistema sensorial humana no Capítulo IV a partir da obra de Santaella (2007).

As pessoas constroem seus perfis digitais de diversas maneiras. Em geral, o espaço dedicado à descrição dos usuários nos ambientes priorizaria as imagens¹⁶¹ em detrimento do texto. A descrição textual se limitaria à publicidade de informações como nome, apelido, idade, localização, identidades de gênero e sexual, preferências sexuais, e um campo para uma descrição breve. Alguns ambientes não dispõem deste campo ou ainda impõem limites de caracteres para o texto. Aliás, o pouco espaço reservado aos textos, seja na descrição do perfil ou nos comentários, é criticado por alguns entrevistados.

Estes aplicativos de pegação no celular, na verdade, eles têm pouco espaço *pra* você escrever. Muitas vezes eu escrevia, procurava lá, e não hoje eu vou arrumar um namorado *né*? Então vou fazer um negócio mais sério, vou por aqui um conteúdo de quem eu sou e tal, e aí eu ia inserir a informação e não tinha nem espaço *pra* isso, com limite de caracteres, aí poxa vou resumir minha vida num *tweet* e achar um namorado ainda *né*? Aí eu parei de usar esse aplicativo [Hornet]. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

Outros não se incomodariam com isso, afirmando que a exposição descritiva em excesso dos perfis tiraria o “brilho” de conhecer as pessoas “aos poucos”.

Uma coisa que eu curto bastante é ver um certo tipo de desprendimento, até porque as pessoas que eu procuro não são pessoas que *tão* caçando o amor da vida delas. (...) Eu não gosto de gente que escreve muito, que faz biografias enormes [risos] porque eu acho que você não tem muito o que conversar com a pessoa. É legal você ir descobrindo. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

Apesar da maioria assumir suas identidades nos ambientes, houve quem as forjasse justificando-se pelo desejo de transgredir padrões sociossexuais, experimentar possibilidades, estimular fantasias e até testar seu poder de sedução em condições distintas das que estão acostumados. A criação de novas identidades independeria da orientação sexual e de gênero, posto que heterossexuais, homossexuais, lésbicas, bissexuais e transexuais adotariam ou já adotaram, em algum momento, identidades distintas das que vivem cotidianamente.

¹⁶¹ Nos deteremos à análise sobre imagem e estética no item 3.4.

Como eu tenho essa coisa ligada ao fetichismo, tive dois relacionamentos em que a gente fazia perfis falsos *né*? Para brincar de ser outra pessoa. A gente se adicionava sabendo que era a gente, *pra* poder, tipo, aquela coisa *né*? O sexo virtual com uma pessoa, com quem você se relaciona, que já te conhece, com quem você tem afeto já, bacana, isso faz diferença *né*? De poder brincar com isso assim então tanto *pra* mim é legal poder brincar com gêneros *né*? Brincar com situações em que você não quer se expor, entendeu? (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Quando eu faço identidade feminina, eu tenho certeza que eu *tô* falando às vezes com mulher, tenho certeza, quer dizer, não é certeza, mas me vem, é uma abertura dentro do jogo do tesão que eu dou para ser enganado também, então eu desconfio que aquilo ali não é um homem, mas eu deixo porque o papo *tá* muito bom, e ela *tá* dando super conta do que quero, *tá* entendendo? Agora é [pausa] não me interessa por, porque não é da minha [pausa] eu perderia o tesão, por exemplo, se a *cam* fosse aberta e eu visse que tem uma mulher ali do outro lado. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Além de revelar o desejo de “brincar” de ser outra pessoa, tal prática seria uma tentativa de burlar a lógica da maioria dos ambientes – especialmente dos aplicativos – que, para serem acessados, exigem identificação completa ou parcial dos usuários, integração com outras redes – como *Facebook* ou G+, por exemplo –, ou ainda obriga as pessoas a se encaixarem em perfis predeterminados. Deste modo, algumas pessoas prefeririam *chats* ou ambientes de troca de mensagem instantânea aos aplicativos.

Eu me relaciono assim, eu tenho várias, vários tipos, então eu posso ser mulher, posso ser homem, posso ser hetero, posso ser viado, submisso, dominador, tudo que você imaginar, e no aplicativo você faz um perfil e dali você não tem muito o que fazer, você tem que escolher uma coisa. Então isso me deixa meio limitado assim. Eu geralmente não me apresento diretamente como eu sou e quem eu sou. (...) Os aplicativos me engessam, a única plataforma que me dá essa possibilidade que eu conheço é a sala de bate-papo do UOL. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Esta “brincadeira” tem seus revezes e implicaria trabalho, pois estabelecida a conexão com a identidade forjada, caso o relacionamento caminhe para a abertura de câmera ou encontro presencial, a pessoa precisava se apresentar como “é” de fato, o que poderia gerar frustrações no parceiro.

É quase como se fosse uma feira de possibilidades, de tipos, que é uma característica do meu tesão. Eu quero variar. Existe um certo problema também que é assim como eu geralmente não me apresento (...) às vezes acontece de você curtir realmente aquela outra pessoa, se encontrar com aquela pessoa, e aquela pessoa ser bacana e isso dá um trabalho tremendo, às

vezes você reverter a identidade que você criou, porque a pessoa acaba te comprando às vezes ou quase sempre, ou todas as vezes, pela identidade que você cria. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Forjar a identidade também é uma estratégia para pessoas comprometidas em relacionamentos monogâmicos e que desejam “pular a cerca” no *Ashley Madison*, por exemplo. Independentemente da motivação, tal prática geraria incômodos e seria encarada por alguns como expressão de desonestidade.

Uma coisa que sempre me incomodou: as pessoas não mostravam o rosto, as pessoas não falavam nada mais íntimo sobre si, e eu não, ligava a câmera, mostrava o rosto, era meu nome mesmo, as pessoas sabiam o que eu fazia, *nickname* só mais engraçado *pra* tirar sarro, mas nunca nenhum... era sempre eu mesma, botava a cara *pra* bater mesmo e eu sempre tive coragem, neste aspecto sempre tive coragem de assumir, de me assumir, então acho que era isso assim. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

Segundo Lucia Santaella (2003), esta “desordem identificatória” não deveria ser creditada à tecnologia, visto que, seria constitutiva da condição humana:

Se, de fato, a persona que aparece no ciberespaço é aparentemente mais fluida do que aquela que assumimos em outras situações de nossas vidas, isso advém do fato de que podemos, até um certo ponto, conscientemente construir essa persona no ambiente simulado. Essa consciência nos permite *brincar* com o nosso eu de novos modos, na interação com o outro especular, isto é, as outras personas no ciberespaço. Mas isso só é possível pela mediação do Outro (a linguagem, a cultura, o ciberespaço enquanto sistemas de códigos) que propicia essas interações não-experienciáveis em outras situações. (SANTAELLA, 2003, p. 213-214, grifo nosso)

Para todos os entrevistados, os ambientes abririam novas perspectivas para conhecimento e fruição de seu próprio corpo, sexualidade, assim como de formas de sociabilidade e práticas sexuais. Os heterossexuais afirmaram que os ambientes os ajudariam a burlar a timidez “paralisante” e o medo da rejeição.

Descobri que as pessoas podiam me achar bonito. (...) *pro* menino inseguro que eu fui, sabe, eu fui inseguro, sou um pouco até hoje, porra é bom, ajuda, sabe? Porque não é todo mundo que é bonito, atlético, tem bom papo, e que vai lá chegar na menina e falar: “e aí, tudo bom?”. (...) Tomei muito toco, na escola as meninas não olhavam *pra* mim, tipo, cara, ajuda *pra* caralho e é

bom que ajude. É fácil demais? Mas porra a vida pode ser fácil de vez em quando [risos]. (Roy, 33 anos, branco, heterossexual, advogado)

Essa coisa de você ter a validação de que a pessoa também gostou de você sabe? Então não é uma coisa que ah! você joga uma mensagem *pro* vento, não. Você deu um coração, o cara deu um coração, já dá um *boom* na sua autoestima. E você fala “Oh, ele viu alguma coisa que ele gostou”. (Molly, 34 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Tal percepção sobre a função da Internet e do aparato tecnológico tornar-se-ia mais significativa para o público LGBT que, marcado pela coerção de sua sexualidade, preconceito e violência, enfrentaria mais dificuldades para expressar e viver seu sexo publicamente. As pessoas bissexuais e trans, por exemplo, afirmaram que somente com o acesso à Internet descobriram que eram “normais” e que existia algo além da heterossexualidade e homossexualidade. A dificuldade de se expressar livremente, encontrar parceiros e experimentar o sexo nos espaços públicos é tamanha que a Internet lhes serviria como um portal que daria acesso a uma gama importante de informações, lugares, pessoas, práticas, facilitando os processos de identificação e conformação de gênero e sexual.

Pra mim fez diferença, essa coisa de explorar uma outra orientação sexual. Até então eu [pausa] gente, eu não gosto de homem, também não sei se eu gosto de mulher. Como que é isso? (...) No meu colégio, por exemplo, não tinha ninguém abertamente gay, então era tipo [pausa] Essas pessoas gays aí que de vez em quando o povo reclama, sabe? Onde é que elas *tão*? Aqui no meu colégio não tem *né*. Como é que é? No *Orkut* tinha as comunidades. Daí você *tá* na comunidade GLS *cê* descobre onde tem as baladas GLS, aí você vai achando onde estão essas pessoas. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Na minha concepção, o máximo que eu seria, seria bissexual, eu não sabia que tinha uma possibilidade de você fugir de uma identidade de gênero daquela que você *tava* fadada a se reconhecer pelo resto da vida e que eu já sofria, desde muito cedo, por não me reconhecer. A internet teve um papel preponderante nisso, nesse processo, porque foi por meio dela que eu consegui ter acesso a outros discursos e compreender o meu real pertencimento e aceitar ele. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

Quando eu descobri que eu era bissexual eu não achava que isso era uma coisa que existia. Minha primeira relação sexual foi com uma mulher. (...) Eu sabia que era possível ser lésbica, ser gay ou ser hétero, eu não sabia que tinha uma coisa chamada bissexualidade. (...) E aí quando eu fui ficando mais velha e fui tendo acesso à internet, e mais informação, e tinha a rede social, e eu comecei a conversar com muito mais gente, e tinha grupos de debate, tinha tudo isso, eu descobri que existia uma coisa chamada bissexualidade, daí eu falei “bom, sou bissexual, legal”. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

Assim, entendemos que as percepções e práticas sexuais têm sido flexibilizadas e transformadas graças ao acesso à pluralidade de informação e conhecimento na Internet, que contribuiriam para a concretização de prazeres estigmatizados socialmente. Da mesma forma que o recurso de geolocalização tem servido aos interessados em práticas sexuais transgressoras fora do perímetro social que frequentam, o sexo furtivo com desconhecidos também propiciaria a experimentação de prazeres interditos socialmente como, por exemplo, o sexo anal culturalmente atribuído às mulheres e aos homens gays.

(...) teve uma história muito curiosa, muito maravilhosa. Eu conheci um cara no *OK Cupid* a gente começou a conversar bem no flertezinho bobo, amigável, engraçadinho e tal, e aí a gente passou *pro WhatsApp*, e aí a gente começou a conversar mais propriamente sobre sexo, preferências e tal. Conversa vai, conversa vem, ele foi sutilmente introduzindo uma preferência dele, *né?* O cara com um pouco de vergonha, mas um pouco também testando o terreno, falou *pra* mim “é que seu sinto prazer pelo corpo inteiro, e algumas coisas meio particulares”. Eu: “Tipo o quê?”. Ele: “Não sei se você *tá* preparada *pra* ouvir”. Eu: “Você gosta de fio terra é isso?”. Ele: “Ah, é tal”. Eu: “Não vejo problema nenhum nisso”. O cara marcou um encontro comigo no dia seguinte. [risos] E comprou uma porra de uma cinta numa loja virtual que entrega em até quatro horas *pra* dá tempo de chegar *pro* nosso encontro [risos]. Fim. (...) Ele ficou muito feliz de ter encontrado uma parceira que topava. [risos] (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

É uma boa possibilidade de romper. É isso, assim, quando eu vejo uma sala ‘mulher come homem’ eu fico “nossa, que coisa maravilhosa” porque quantos homens, isso nas experiências *cross dresser* você vai entendendo que o homem quer um dedinho no cu, existe cu, homem, o hetero tem cu! Não é só viado que tem cu, não é só mulher que tem cu! Homem tem cu também, então, o quanto deve ser difícil *pra* um homem nesta condição, chegar e dizer assim “bota o dedinho no meu cu” [risos] é difícil. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Fazer sexo de uma forma fora dos padrões estabelecidos socialmente, seja em termos físicos, identitários ou subjetivos, seria uma experiência, de certa forma, libertadora e promotora de uma nova percepção sobre o corpo, sexualidade e prazer.

Mesmo que o sexo não seja exatamente o sexo padrão, convencional, a penetração, pode ser jogo também, pode ser um monte de outra coisa que não seja exatamente, eu *tô* falando da construção do meu desejo que ela não se prende exatamente no ato, mas ela vem construída de uma série de outras coisas, ela vem, é [pausa longa], ela tem outros elementos, serve também *pra*, a partir do momento em que eu, por um acaso, descubro alguma prática que de repente tem a ver comigo, eu busco na plataforma, um equivalente ali *pra*

treinar então, por exemplo, o cedezismo¹⁶²[risos] no meu caso é uma prática como se fosse o sadomasoquismo, é um jogo, a plataforma virtual ela serviu muito *pra* testar isso. Eu descobri o jogo e era lá que eu poderia é [pausa] explorar. Serviu *pra* descobertas no meu corpo, na minha sexualidade, na imposição de certos desejos, na busca pela liberdade de certos desejos que foram impostos, é [pausa] porque a gente vai sendo construído então, por exemplo, eu fico pensando quando eu comecei a ser gay eu não entendia o que era ser ativo ou ser passivo, e você vai é [pausa] aprendendo isso, mas intimamente às vezes você diz assim “agora eu queria outra coisa” e só que já *tá tão* definido isso que onde é que eu vou buscar? A plataforma virtual ela deu e dá *pra* mim essa possibilidade. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Tudo que não acontece, tudo que *tá* fora do modelo de família imposto, tudo isso acontece, pelo menos na minha vivência por meio disso, desses aplicativos e sites, todas essa marginalidade da sexualidade, da família. E aí eu acho que é livre porque justamente esses espaços não têm a carga moral que existe socialmente. (...) Da minha vivência, essa marginalidade da sexualidade, do fora do padrão da família tradicional, acontece por meio do aplicativo. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

O conteúdo erótico-pornográfico circulante na Internet integraria o rol de experimentações da sexualidade para a maioria dos entrevistados que desmitificariam seu consumo, ressignificando-o como uma prática importante para o autoconhecimento.

Acessei (...) o XTube *pra* procurar coisas de *packing*¹⁶³, tipo meu, como é que essa galera, sei lá, mulheres trans fazem *tucking*¹⁶⁴? Você não vai achar isso num site normal, você vai achar isso numa área pornográfica porque pode mostrar explicitamente o sexo. Achei bacana porque tinham um, foi sensacional, fui procurar *tucking*, não achava de jeito nenhum, daí tinha um vídeo cliquei lá. (...) Era uma pessoa se masturbando, mas enquanto *tucked*. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Quando eu comecei a entender, separar né, orientação afetivo-sexual, identidade de gênero, genital/corpo e papel e expressão de gênero, eu comecei a entrar em sites *X Videos*, *Cam4* e buscar imagens do que era o corpo trans e o corpo travesti, e comecei a me esforçar, eu digo esforçar porque não era algo dentro da minha prática, a assistir aquele conteúdo porque eu acreditava, acredito até hoje, que isso ia me ajudar a desmitificar e a entender e a saber, porque eu nunca tive nenhuma rejeição com meu corpo, auto rejeição, então eu queria saber como seria *pra* mim se eu tô cada vez mais me identificando com uma pessoa de gênero divergente, como vai ficar essa questão sexual *pra* mim, da prática sexual, então eu comecei a acessar

¹⁶² O termo “cedezismo” vem de *cross dressing* (CD) que o entrevistado passou a praticar a partir de suas experiências nos ambientes digitais. Ao perceber a dimensão lúdica da experiência sexual digital, ele teria aproveitado para exercitar o desejo de ser *cross dresser*.

¹⁶³ O termo em inglês *packing* deriva de *pack* que, em português, significa embalagem. Trata-se de uma prática (comum ou não) entre homens transexuais e intersexuais de dar volume à região genital, preenchendo suas roupas íntimas com objetos que vão de meias a dildos (geralmente menores e moles).

¹⁶⁴ O termo *tucking*, que em português pode significar esconder, é uma prática (comum ou não) entre pessoas que nasceram com pênis (mulheres trans, *cross dressers*, *drag queens*) que consiste em tirar em volume dos genitais, “escondendo” os testículos no canal inguinal e posicionando o pênis e bolsa escrotal na direção do ânus. Para se manter a estabilidade desta modificação corporal se usa fita adesiva apropriada.

esses vídeos, foram vídeos importantes *pra* mim, enfim, vejo até hoje. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

(...) eu acho bacana porque tem muitos vídeos amadores, tem uma gente que se encontra a partir deste site [Disponível.com] e sobe vídeos. São vídeos “caseirões”, então acho uma coisa interessante, tem pessoa se masturbando, transando, chupando, sendo chupada, tudo isso. A maior parte destes sites acabam funcionando muito mais como um canal de fetiche, um espaço para explorar minha sexualidade, não necessariamente encontrando alguém, porque eu percebo que muitas vezes o que mais é intrigante, o que mais me atrai nestes sites é esta busca por uma pessoa, e não propriamente achar uma pessoa, é essa caça. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

A maioria dos entrevistados preferia os vídeos amadores que retratariam experiências de “gente comum”. Outros justificaram tal predileção por considerarem as produções do *mainstream* exacerbadamente *fakes*, desrespeitosas ou machistas, especialmente com as atrizes.

Eu não consumo pornografia “baunilha”, da grande indústria por uma questão pessoal, eu acho que é uma indústria muito insalubre *pras* mulheres que trabalham então eu prefiro não consumir, eu vou *pras* coisas um pouco mais amadoras e como eu curto muito pornografia BDSM, uma coisa um pouco fora do “baunilha” eu vou muito *pro Tumblr* porque tem tudo lá, absolutamente tudo. Então sempre que eu quero consumir pornografia eu vou *pra* lá. É um pouco diferente, tem outras produtoras pequenas, tem um *approach* diferente em relação a quem trabalha com isso, não é mal visto, não sei, eu consigo achar lugares onde isso é uma coisa um pouco mais tranquila, então eu costumo ficar mais lá. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

Diferentemente da crítica à pornografia como algo necessariamente degradante ou típico de quem sofre de desordens psicossociais, tem problemas com a própria sexualidade ou com seus relacionamentos afetivos, há quem entenda tal prática como direito individual.

Meu ‘namorado’ sabe que eu consumo isso porque eu nunca escondi e eu acho que é uma coisa que é minha por direito assim, ele não tem nada a ver, quando eu acesso esse tipo de ferramenta não é algo que dialogue com que a gente tem em comum é algo que *tá* paralelo a isso, que é algo que é só meu. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

O consumo erótico-pornográfico e o relacionamento digital jogariam luz noutra dimensão da experiência estudada: o *voyeurismo*. Alguns entrevistados destacaram interesse particular em ambientes que lhes permitiriam observar os outros e ver vídeos anonimamente¹⁶⁵.

Uma mídia que eu uso hoje é o *Cam4* e eu gosto mais porque a pessoa que tá ali do outro lado não sabe quem sou eu, dá pra ela saber, mas eu posso simplesmente ser uma *voyeuse*, e ficar assistindo apenas. Nesse aspecto eu acho bom porque é algo que supre uma necessidade momentânea, sem o estabelecimento de nenhum tipo de vínculo pessoal, então é por isso que eu digo que é democrático *pra* mim nesse sentido porque eu acesso assim que eu identifico essa necessidade e, sei lá, meu namorado trabalhando, meu namorado viajou, ou eu quero dar uma variada mesmo, que isso acontece. (Lana, 30 anos, branca, mulher transexual, bissexual, arquiteta)

Figura 11 - Print da home do Cam4

Fonte: <<https://pt.cam4.com/>>. Acesso em: 4 jul. 2017.

¹⁶⁵ Curiosamente ninguém expressou preocupação com a engenharia social presente em ambientes erótico-pornográficos não seguros, desenvolvidos para roubar dados pessoais, bancários, assim como arquivos contidos no dispositivo pessoal.

‘Webcams de sexo ao vivo’ este é o slogan do Cam4 onde é possível ver e interagir com pessoas de diversos países exibindo-se diante das câmeras sozinhas, em casais ou grupos, se masturbando ou transando. A interação pode ser anônima.

Portanto, é neste contexto que as pessoas – independentemente de suas identidades de sexo e gênero – conciliam a produção e o consumo de conteúdo com o autoconhecimento para, assim, construir suas sexualidades. Tratar-se-ia de uma espécie de *cognição sexual digital*, considerada pelas pessoas como fundamentais para a qualidade de sua vida sexual.

3.4. A dimensão imagética do sexo

Evidentemente as imagens norteariam a experiência sexual em ambiências digitais. Em um primeiro momento, as *selfies* e, com o desenrolar das interações, os *nudes*. Ambos designariam a autoimagem digital criada pelos dispositivos, sendo a *selfie* a imagem da pessoa vestida em posições e situações sociais ordinárias¹⁶⁶, e o *nudes* a imagem de partes ou de todo corpo, parcial ou totalmente nu, em posições tidas como erótico-pornográficas. Como vimos, muitos afirmaram se masturbar vendo as imagens, antes mesmo de iniciar qualquer conversa. A aparência do corpo do outro motivaria o primeiro contato e, caso a pessoa fosse “legal”¹⁶⁷, dava-se início ao *sexting*, troca de *nudes*, e, quem sabe, o encontro presencial. Quem participa deste “jogo” deseja ver e ser visto, e não economizaria estratégias para tanto, postando fotos e vídeos sobre tudo que faz, gosta e sente.

Ainda que muitos revelem receio da exposição, perda da privacidade ou insegurança na rede¹⁶⁸, as pessoas produziram e compartilharam imagens daquilo que entendem ser o “melhor de si”, testando sua própria sensualidade, na esperança de atrair alguém para uma “transa” virtual ou desenvolver um “*approach*” para um encontro

¹⁶⁶ Quando navegamos no “cardápio de gente” deparamo-nos com imagens de pessoas comendo, bebendo, cantando, viajando, trabalhando, fazendo exercícios físicos, com amigos, com animais de estimação, fantasiados, em pose *sexy*, *seminus*, nus etc.

¹⁶⁷ Recorrentemente o termo “legal” apareceu nos relatos dos entrevistados ao se referirem aos seus pretendentes. Por “legal” entendem as pessoas que estariam sendo honestas quanto a suas descrições e preferências, mais também àquelas pessoas que nossos entrevistados percebem como libertárias, ou seja, pessoas dispostas a estabelecer relacionamentos sem as exigências impostas convencionalmente às relações sociais para fins amorosos e sexuais.

¹⁶⁸ Cientes da impossibilidade de controle sobre as imagens postadas nas redes, as pessoas receiam o vazamento de suas fotos, especialmente *nudes*, assim como a exposição a crimes como chantagens ou *revenge porn*.

presencial. Eles teriam clareza de que seus perfis seriam parciais dado que sua manipulação ressaltaria apenas os aspectos individuais considerados interessantes, ocultando pontos negativos das personalidades, comportamentos e preferências. Como bons vendedores, os usuários exporiam conscientemente somente as coisas boas de suas ideias e corpos. Um comportamento, portanto, semelhante àquele adotado em quaisquer outras “situações sociais” (MEYROWITZ, 1985).

(...) a coisa do se construir é sempre aquela fabulação incrível que você faz uma edição maravilhosa de quem você é, você escolhe as melhores fotos, é [pausa longa] você procura se apresentar enfim dentro de um recorte daquilo que você acha melhor de si. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista).

Ao testar seu “poder de sedução”, também experimentariam o rompimento de certas barreiras impostas pelos padrões estéticos impostos pela indústria midiática, da medicina estética e da moda, aceitando e valorizando seus corpos como realmente são. Podemos aventar que, assim como a mídia teria dado visibilidade a padrões estéticos distintos dos eurocêtricos¹⁶⁹, o digital teria contribuído com a valorização da diversidade estética. No entanto, tal possibilidade não significaria o fim de tais padrões, mas também sua perpetuação – pela curadoria imagética dos ambientes ou pela estética das *selfies* e *nudes* mimetizada por seus frequentadores –, expressando um hedonismo e uma competitividade incômodos para algumas pessoas.

(...) muitas vezes a pessoa tá mais interessada em mostrar o abdômen pra ter um *like* na foto dela, receber uma mensagem de uma pessoa interessada ou cheia de tesão de transar com ela, cheia de vontade, do que propriamente sair com alguém. Eu tenho muito essa impressão. (Cooper, 28 anos, branco, gay, advogado)

Também é angustiante a coisa do aplicativo, do *Grindr*, por exemplo, onde existe um padrão, você não pode, é muito difícil você se apresentar no *Grindr* se você não tiver uma barriguinha boa, uma bundinha boa, um pauzinho bacana, um rostinho com uma barbinha e um cabelo cortadinho assim, tem que ter uma estética, existe a estética do aplicativo, né? Que não é pra todo mundo (...) parece o padrão da vida mesmo. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

¹⁶⁹ A cultura de massa não nivelou de forma alguma a experiência estética homologando todo o “belo” aos valores daquela comunidade – a sociedade burguesa europeia – que se sentir portadora privilegiada do humano; pelo contrário, evidenciou de modo explosivo a multiplicidade dos “belos” dando a palavra a culturas diversas (VATTIMO, 1992, p.72).

Independentemente da aceitação ou transgressão dos padrões estéticos presentes na sociedade, a produção da autoimagem é uma realidade e exigiria tempo e cuidados inéditos na sociabilidade. Mesmo sem conhecimentos específicos, as pessoas recorreriam a *softwares online* ou recursos dos próprios ambientes digitais para “tratar” suas fotos. Dependendo do ambiente, produziram fotos mais ou menos sugestivas em termos sexuais ou ainda de cunho bastante subjetivo.

Meu perfil de vez em quando eu mudo, mexo nas fotos e tal. Teve uma fase que eu tava mostrando muito meu rosto, assim, logo quando comecei a sair com os caras tal, que eu tava muito a fim de conhecer gente e ser rápido e tal (...) Mais recentemente eu comecei a colocar fotos que mostram um pouco do meu universo, então, sei lá, tem minhas fotos de rosto que mostram quem eu sou e tal, foto de corpo também *né pra* me mostrar inteira, também já dar a real e ver quem gosta ou não, mas também tem foto do meu gato, tem fotos das minhas tatuagens, umas coisas meio assim. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Eu descobri que eu não gostava muito dessa coisa de tirar *selfie* porque minha autoimagem não *tá* relacionada exatamente a [pausa], não sei, físico. Eu acho que eu consigo fazer autorretratos em outras coisas *né*? Então eu acho que eu uso a fotografia *pra* isso assim, então a minha capa no Facebook é um filme do *Spike Jonze*, que eu acho que ele é um diretor *pra* mim que, ele tem muito disso *né* de fazer *selfies* que não é dele mesmo. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Até o início do século XXI, as imagens digitais estavam circunscritas às atividades profissionais e artísticas, no entanto, a popularização das câmeras fotográficas digitais – compatíveis com computadores já parcialmente massificados nos grandes centros urbanos – e o surgimento dos *smartphones* fizeram dos leigos potenciais fotógrafos e *videomakers*, cujas criações imagéticas povoam as redes sociais digitais, provocando interações sem precedentes.

A convergência tecnológica alteraria ainda o tempo de produção, compartilhamento e fruição das imagens. Mesmo com as câmeras fotográficas digitais, precisávamos acoplar equipamentos aos computadores, copiar as fotos, diminuir seu tamanho, para depois compartilhá-las na Internet. Agora, com a portabilidade dos *smartphones* e a diversidade de aplicativos editores de imagens, podemos registrar e compartilhar tudo com uma velocidade inédita. Portanto, tal virada tecnológica acentuou a imperatividade das imagens em nosso cotidiano. Em 2015,

aproximadamente 300 bilhões de fotos foram compartilhadas no *Snapchat*¹⁷⁰, 255 bilhões no *WhatsApp*¹⁷¹, 128 bilhões foram postadas no *Facebook*¹⁷², 31 bilhões no *Instagram*¹⁷³, 24 bilhões de *selfies* foram registradas no aplicativo de foto do *Google*¹⁷⁴.

Os termos *selfies* e *nudes* fatalmente remetem ao digital, no entanto, é preciso ter em mente que tais práticas e suas concepções resultam de processos socioculturais históricos. Ao buscarmos pelo termo *selfie* no *Google* encontramos inúmeras referências, entre artigos e análises de diferentes áreas do conhecimento, atribuindo ao ato de fotografar a si mesmo a expressão de um comportamento narcísico e performático. Há ainda notícias bizarras como, por exemplo, o aumento no número de mortes de pessoas fazendo *selfies* em circunstâncias perigosas¹⁷⁵.

Desde que descobrimos nosso reflexo e o das coisas na superfície da água, passando pelos primeiros espelhos em bronze, cobre e prata na civilização antiga, voltamo-nos para a imagem de si, reconhecendo-nos e diferenciando. Nossa autoimagem, segundo Fausing (2015), permitir-nos-ia o encontro com nossa “consciência interior”, circunstância em que desnudamos aquilo que tentamos “mascarar”, processamos nossa autoaceitação, testamos nossa diferenciação em relação ao outro. Seria por meio desta projeção que reconheceríamos a nós mesmos e aos outros dos quais, aliás, esperamos reconhecimento. O digital ampliaria e “virtualizaria” – nos sentidos de Lévy (2011) e Di Felice (2009) – a antiga prática de se autorretratar.

Nossos rostos seriam o primeiro estágio desta diferenciação dada sua frontalidade perante o mundo. Uma expressão contemporânea deste processo seria a tecnologia de reconhecimento facial. Sob a justificativa da manutenção da segurança pública e privada, governos e empresas têm utilizado tal tecnologia nos grandes centros urbanos, gerando críticas de especialistas preocupados com o controle e a invasão de

¹⁷⁰ A matéria da *AdWeek* está disponível em: <<http://www.adweek.com/socialtimes/how-are-people-really-using-snapchat-infographic/633305>>. Acesso em: 15 de jun. 2016.

¹⁷¹ As referências no *DMR* estão disponíveis em: <<http://expandedramblings.com/index.php/whatsapp-statistics/2/>>. Acesso em: 15 de jun. 2016.

¹⁷² O blog de tecnologia *Social Pilot*, está disponível em: <<https://socialpilot.co/blog/125-amazing-social-media-statistics-know-2016/>>. Acesso em: 15 de jun. 2016.

¹⁷³ Referência na página oficial da empresa, disponível em: <<https://www.instagram.com/press/>>. Acesso em: 12 jun. 2016.

¹⁷⁴ Referência no blog da empresa, disponível em: <<https://googleblog.blogspot.com.br/2016/05/google-photos-one-year-200-million.html>>. Acesso em: 14 de jun. 2016.

¹⁷⁵ Matéria publicada pela BBC, em outubro de 2015, sobre situações perigosas e fatais às quais as pessoas têm se submetido para fazer uma *selfie*. Disponível em: <http://www.bbc.com/portuguese/noticias/2015/10/151006_mortes_selfies_rm>. Acesso em: 17 de jun. 2016.

privacidade dos cidadãos¹⁷⁶. Tal tecnologia de diferenciação também tem sido utilizada pelos ambientes digitais sob o pretexto de incrementar a comunicação interpessoal. No [Face]book, ao publicarmos nossas fotos, imediatamente somos convidados a “marcar” os amigos nelas contidos, cujos rostos são identificados pelos algoritmos. Notemos que, nestes exemplos, não há somente humanos em ação, mas imagens digitais, códigos, bancos de dados e inteligência artificial “conversando” entre si. Outra manifestação deste processo seriam os recursos que registram a localidade e a temporalidade das imagens, gerenciadas pelos *apps* editores de fotos que, integrados aos *smartphones*, funcionam como um “diário de bordo”¹⁷⁷ de nossa vida digital.

Por serem historicamente aceitas na sociedade, nossas autoimagens desempenhariam papel sentimental crucial neste processo de diferenciação. Não à toa temos tanto apreço pelos registros audiovisuais de nossas famílias. Silva (2014) sugere que as imagens digitais circulantes nas redes carregariam consigo esta “vocaço afetiva” típica da prática fotográfica doméstica, tornando-se expressões de nossas subjetividades. Assim, o universo digital, apesar dos *devices* altamente individualizados, propiciaria a construção coletiva de “narrativas cada vez mais íntimas”.

Se por um lado as *selfies* encontrariam espaço livre para circulação nas redes dada a naturalização de sua “vocaço afetiva”, o mesmo não ocorreria com os *nudes*, monitorados e controlados pelos algoritmos e pelas pessoas¹⁷⁸. Em seus termos de uso, *Facebook*¹⁷⁹ e *Instagram*¹⁸⁰ proíbem a publicação de “conteúdos pornográficos”, que “contenham nudez” ou “sexo”, numa clara adequação a regras sociais moralizantes. Importante notar que tais alertas compõem os mesmos itens em que essas empresas anunciam a proibição da publicação de “discurso de ódio”, de “discriminação”, “ameaçadores”, que “incitem violência”, “contenham violência” ou “atos ilegais”, fazendo uma correlação direta entre a nudez e crimes inaceitáveis socialmente¹⁸¹.

¹⁷⁶ Outras tecnologias vão ao encontro do processo de identificação das pessoas como, por exemplo, o teste de DNA e a biometria com aferição da íris, retina, digitais dos dedos etc.

¹⁷⁷ Ver Silva (2014).

¹⁷⁸ Há diversos casos, em âmbito internacional, de pessoas cujos perfis são bloqueados ou extintos após terem postado fotos com nudez parcial ou total. Tais imagens são identificadas pelos algoritmos das redes ou ainda denunciadas por usuários que se sentem ofendidos. Mesmo imagens nada relacionadas com sexo ou pornografia como as de mães amamentando, por exemplo, têm ocasionado este tipo de situação. Ver Sibília (2015c).

¹⁷⁹ Termo de uso do *Facebook*, disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/legal/terms>>. Acesso em: 11 de jul. 2016.

¹⁸⁰ Termo de uso do *Instagram* disponível em: <<https://pt-br.facebook.com/help/instagram/47874558852511/>>. Acesso em: 11 de jul. 2016.

¹⁸¹ Apesar das censuras, as pessoas permanentemente burlam as regras das redes sociais quando o assunto é sexo. Jovens têm utilizado o recurso *live* do *Facebook* para transmitir cenas de sexo ao vivo a exemplo

Portanto, não seria à toa o fato dos adeptos desta experiência sexual optarem pelos ambientes de mensagem instantânea como *WhatsApp*, *Skype*, *Messenger* ou *Snapchat* para trocar *nudes*. Por que a imagem de um corpo nu, esteja ela relacionada ou não à prática sexual, incomodaria tanto ao mesmo tempo em que seria o conteúdo mais buscado e consumido na Internet?

Historicamente, as artes plásticas, literárias, fotográficas e cinematográficas fariam um contraponto à severidade do pudor frente à nudez, sendo licenciadas para este tipo de exposição, apesar dos insistentes mecanismos de censura (SIBILIA, 2015a, 2015c). Sibilia (2015c), ao tratar especificamente da imagem do seio feminino, traça uma genealogia ocidental lembrando-nos das variações de seus sentidos ao longo da história, destacando que a nudez teria sido amplamente representada inclusive nas artes cristãs até o início da modernidade, quando a Igreja Católica se tornaria mais conservadora em decorrência da disputa de poder durante a Reforma Protestante. A partir da Inquisição, parte importante das obras de arte que continham corpos desnudos, de cunho religioso ou não, foram queimadas e proibidas sob o pretexto de serem ofensivas e indecentes. Outras teriam sido alteradas e seus autores obrigados a cobrir os corpos nus em suas telas. Fato que ultrapassou as fronteiras europeias acometendo ainda a produção artística em territórios colonizados.

Podemos afirmar, portanto, que as raízes deste constrangimento frente à nudez foram, em grande parte, plantadas pela cultura ocidental cristã que, até os dias atuais, insiste na mensagem de purificação e unificação de nossos corpos em Cristo, com particular controle sobre o corpo feminino que deve ser maternal e casto a exemplo da virgem e assexuada Maria. Assim, o corpo nu seria condenado a uma condição desonrosa, imputando-nos rejeição e uma sensação moral-religiosa de que ali, no lugar daquele nu, deveria haver outra coisa como a veste.

Importante lembrar ainda que a noção ocidental da nudez não seria uma verdade última. Perniola (2000) lembra-nos de que a noção grega, ainda que mítica, carregaria consigo um significado estético relacionado ao desempenho físico e intelectual dos corpos; a nudez, portanto, não representaria nem provocaria vergonha, mas orgulho de um corpo desenvolvido. A metáfora platônica da “verdade nua”, em que o saber implicaria desvelamento, esclarecimento, concederia ao termo “nu” um *status*

dos ambientes erótico-pornográfico com *streaming*. Ver notícia publicada no *CanalTech* e disponível em: <http://canaltech.com.br/noticia/facebook/adolescentes-estao-usando-o-facebook-live-para-transmitir-cenas-de-sexo-ao-vivo-71047/>. Acesso em: 27 de jun. 2016.

proeminente, desejado e ideal. Há também outras acepções culturais como as indígenas, por exemplo, que, ainda que tenham regras para a exposição do corpo, estabeleceriam uma relação não-erotizada com a nudez.

A prática do *nudes* também pressupõe uma estética distinta daquela imposta pela produção *mainstream* erótico-pornográfica desde o século XX. Não há uma equipe de profissionais, câmeras, estúdios e iluminação de última geração construindo imagens, estamos falando de um processo de produção individual do próprio corpo, com os recursos tecnológicos disponíveis, geralmente um computador ou *smartphone*. O *self shooting* é a estética que norteia da prática do *nudes* na atualidade. Neste processo, as pessoas estariam vivenciando outra relação com o próprio corpo, desconstruindo seus preconceitos, vergonhas, timidez, reinventando os corpos vestidos e impostos pela sociedade. Esta vivência erótica na contemporaneidade digital fugiria, portanto, das perspectivas ocidental, cristã ou platônica apontadas anteriormente, visto que a nudez não seria mais necessariamente orientada pela vergonha moral ou estética do desempenho, mas pela estética de uma espécie de prazer irrefreável na autoexibição, característica do digital.

Outra questão que emergiria desta experiência seria a noção de realidade e de sua simulação. Há quem critique tamanha exposição e relação interpessoal, atribuindo a tais práticas o teor de superficialidade, banalização ou objetificação do outro ou ainda que afirme que a curadoria algorítmica deturparia nossa “realidade”, afastando as pessoas diferentes e aproximando aquelas de preferências e convicções semelhantes, nos confinando em bolhas¹⁸². No entanto, para alguns usuários, a tecnologia digital somente teria dado nova roupagem a formas de sociabilidade já praticadas cotidianamente, mesmo que imperceptíveis ou interditas. Ou ainda, teria o efeito contrário, isto é, furaria as bolhas sociais às quais já estamos submetidos.

Tem gente que entra no *Dating site* e não lida bem, não desenvolve, acha muito bizarro esse negócio de você ter um cardápio de gente, tem um monte de fotinha e você clica em quem quiser, escolhendo, quem que eu vou comer hoje à noite, acha bizarro. (...) Mas o cardápio do café [local onde realizávamos a entrevista] não tá explícito. (...) Tem esse efeito bolha, agora eu não sei mensurar se esse efeito bolha é comparável com eu vou sair pra sexta-feira à noite, vou no *Vila Country*, eu vou no Manifesto, na Augusta tomar uma cerveja? (...) É um perfil das pessoas que você tá procurando. É muito paralelo daquilo que a gente já faz. (D. 28 anos, bissexual, analista de sistemas, morador de São Paulo)

¹⁸² Ver Pariser (2012).

A questão da informação foi super importante nas mídias sociais porque é muita coisa que a gente lê *né*? Vai expandindo um pouco assim. (...) A gente convive em meios *né*? Então por mais que eu goste disso, a gente vive numas bolhinhas particulares. (...) Mas eu acho que as redes sociais, por exemplo, é um negócio que tem gente ali sabe, então *timeline* de *Facebook* é um negócio muito louco *né*? [risos] Tipo tem de tudo, não são pessoas que necessariamente tem a ver com você, então abre um pouco a sua bolha, então tem gente *pra* caramba, tem gente que pensa diferente. (...) E você vai entendendo que “ah, não, mas *pera*, existem outras coisas”. Então, acho que essa coisa de tirar o limite da bolha que a rede social permite faz toda a diferença. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Sobre a questão da realidade e sua suposta deturpação, lembramos das contribuições de Perniola (2000) e Vattimo (1992). Diferentemente de Baudrillard (2004; 2014) que compreendia a tecnologia e o excesso das imagens como deturpação da realidade e do social, Gianni Vattimo (1992) sugere que a tecnologia comunicativa, na verdade, acabaria com a realidade entendida como tal, abrindo espaço para conhecimento de novas realidades obliteradas pelo pensamento moderno e eurocêntrico. O autor defende que, a partir dos *mass media* e da intensificação e diversificação da informação circulante, teria havido uma espécie de emancipação, “desenraizamento” que libertaria as diferenças, fazendo emergir novos “dialetos”, novos pontos de vista sobre si, o outro e o mundo.

Assim, se com a multiplicação das imagens do mundo perdemos o “sentido da realidade”, como se diz, talvez isso não seja afinal uma grande perda. (...) Derrubada a ideia de uma realidade central da história, o mundo da comunicação generalizada explode como uma multiplicidade de racionalidades “locais” – minorias étnicas, sexuais, religiosas, culturais ou estéticas – que tomam a palavra, finalmente já não silenciadas e reprimidas pela ideia de que só existia uma única forma de verdadeira humanidade a realizar, com prejuízo de todas as peculiaridades, de todas as caracterizações limitadas, efêmeras, contingentes. (VATTIMO, 1992, p.14)

Perniola (2000) também adentra tal problemática da realidade a partir de sua noção de simulacro que não seria algo à sombra do original, deturpação da realidade, visto que teria vida própria.

O simulacro não é o resultado de uma reprodução mais ou menos fiel do original, mas o ponto de chegada de um processo de emancipação da cópia de sua dependência em relação a um original. Chega-se ao simulacro não por imitação, mas por um mimetismo vertiginoso graças ao qual o que é espúrio,

derivado, replicado, se liberta do autêntico, do originário, do único. (PERNIOLA, 2000, p.26)

Para o filósofo, a tecnologia comunicativa ao expor as imagens do mundo e produzir simulacros provocaria, como em Vattimo (1992), um processo emancipatório, pois contribuiria para a repetição, apropriação, alteração e compartilhamento de distintas realidades.

O conceito de simulacro, entendido como construção artificiosa que não possui original e que é incapaz de ser, como a obra de arte, ela mesma um original, encontra as condições para uma plena realização nos meios de comunicação de massa contemporâneos. Estes podem propor uma imagem que é enormemente mais complexa e construída do que aquela oferecida por qualquer realidade e que, não obstante, não adquire – como a obra de arte – um caráter prototípico, uma originalidade própria. A televisão, por exemplo, pode oferecer uma variedade incomparavelmente maior de imagens de um dado acontecimento do que aquela que o indivíduo poderia ver se estivesse presente no local, sem com isso adquirir status artístico. (PERNIOLA, 2000, p.140)

Seguindo este pensamento, a profusão das imagens promovida pela tecnologia digital, portanto, alteraria a maneira como as interpretamos e sentimos. O acesso às imagens e informações nelas contidas alterariam nossas referências, derrubando e criamos novos padrões estéticos, não mais pautados pela mídia, por exemplo. Desta maneira, aqueles que vivenciam sua sexualidade e seu sexo nos e por meio dos ambientes digitais iriam construindo novas narrativas para expressarem suas experiências, rompendo com noções e práticas ditadas para esta dimensão da vida.

Mas o tabu sobre a nudez vem sofrendo fissuras desde o início do século XX com a circulação das imagens erótico-pornográficas na fotografia, cinema e outras artes audiovisuais (ABREU, 2012), com a exploração imagética do sistema *corpo-sexo* pelas indústrias: midiática, da moda, de *sex toys* e da medicina estética (PRECIADO, 2014). Após a revolução sexual no final do século XX, o olhar “deserotizado” sobre a nudez vem ganhando força também nas práticas de nudismo e naturismo em praias, áreas de lazer e praças públicas em grandes centros urbanos¹⁸³ e, na última década, com a popularização dos ambientes digitais, ocorreria também uma espécie de “politização” da

¹⁸³ Os adeptos de ambas as práticas defendem a fruição do ambiente sem roupa para se intensificar o contato direto com elementos da natureza. No Brasil, existe até uma rede social exclusiva para os praticantes do naturismo. Disponível em: <<http://facenu.com/>>. Acesso em: 27 de jun. 2016.

nudez encabeçada por ativistas que têm registrado e compartilhado as imagens de seus próprios corpos nus como forma de protesto contra opressões de distintas motivações¹⁸⁴.

Curiosamente, essa ideia de “politização” da nudez está presente também em produções de cunho erótico-pornográfico, tidas como alheias ao *mainstream* e que valorizam o corpo feminino. Coincidentemente, duas de nossas entrevistadas, desconhecidas entre si, trabalhavam como modelos para ensaios eróticos. Suas falas ilustram bem tal dimensão.

Não acho que toda nudez serve ao masculino, muito menos ao patriarcado porque não é toda nudez que interessa ao patriarcado. (...) Não consigo ver a minha nudez como um tipo de nudez que serve ao patriarcado porque eu não sou exatamente padrão, embora seja branca, não seja gorda, o trabalho que eu faço não é um trabalho pornográfico, é um trabalho erótico. (...) Eu não imagino um cara que consuma *Playboy* consumindo o tipo de coisa que eu faço. Não sei assim te dizer agora tão claramente porque que ele é diferente, mas eu não vejo ele sendo consumido dessa forma. E, ao meu ver, quando você faz todo um tabu em torno da nudez e da sexualidade feminina, quando você quebra isso, quando você tem mulheres que saem por aí e usam a nudez delas do jeito que elas acham bom, e como elas acham legal, eu acho que isso colabora tanto *pra* quebrar isso, quanto, que é a coisa que eu mais valorizo, *pra* outras mulheres verem este tipo de coisa e acharem isso natural. A coisa mais legal que acontece com qualquer foto que eu publico é quando vem uma mulher e fala *pra* mim: “mano, achei o máximo porque você tem estria, você tem celulite, suas fotos não são tratadas, e eu tenho estria, eu tenho celulite, eu tenho um peito maior que o outro, eu tenho isso, eu tenho aquilo, *blá blá blá*, e eu me identifico com você”. Eu acho que essa coisa da identificação, da mulher perceber que poxa se eu *tô* publicando foto, porque ela também não pode se sentir bem com ela mesma ou se sentir bem com a sexualidade dela, *tá* confortável com a sexualidade dela? E [pausa] eu acho que quebra um pouco essa ideia de que a mulher tem que *tá* sempre insatisfeita com o corpo dela, e sempre buscando defeito, e sempre nessa constante coisa insegura que a gente *tá*. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

Eu *tô* no mercado erótico tem um tempo já. Começou porque eu fazia fotos nuas *né*. Logo que eu tava saindo do colégio eu tinha uma camerazinha, uma Sonyzinha e [pausa] tinha 17, e aí tinha uma amiga doidona que queria tirar foto pelada, OK. Vamos fazer [risos]. (...) E aí começou essa coisa de explorar a nudez, que não era nada relacionado a nada erótico inicialmente. Acho que a pessoa que vê o erotismo na foto nua é a pessoa que *tá* vendo, então, o fotógrafo pode ter o viés que ele quiser. *Pra* mim era um interesse mesmo de explorar tanto a fotografia quanto o corpo *né*? (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

A produção, consumo e compartilhamento do *nudes*, além de funcionar como atrativo para a consumação do sexo virtual ou presencial, e como mecanismo importante para a exploração e valorização do próprio corpo, poderiam ser interpretadas

¹⁸⁴ Como, por exemplo, Marcha das Vadias, *Free the Nipple*, *Baring Witness*, Pedalada Pelada etc. Ver Sibilia (2015a).

como práticas individuais e coletivas desmistificadoras da nudez e dos ritos homossexuais.

A gente tem um grupo de vários amigos (...) onde a gente faz cálculo de matemática, marca os *karaokês*, manda *nude*. [risos] É engraçado, mas é isso que a gente faz. É um rebuceteio. Todo mundo ali meio que já pegou todo mundo, já transou. Mas é todo mundo amigo, carinhoso um com o outro, então, a gente troca o que der assim *né*, ainda mais que é um grupo de pessoas que super aceitam a diversidade *né*? Então é as pessoas têm essa coisa do *nude* que tem que ser aquela coisa esbelta *né*? Não, a gente não, assim é uma bunda colada na câmera sabe? Tipo “olha, as minhas estrias”. (...) A gente gosta de mandar o *nude pra* se sentir bem. É bacana. (Nomi, 25 anos, branca, lésbica, vendedora)

Me envolvi com esse cara de tal forma que era foto, era áudio, era vídeo, era tudo que você pode imaginar. Coisas que eu naturalmente não faria. (...) Troquei mensagem, fotografia de coisa que até Deus duvida. Minhas fotos, dele, foto assim íntima mesmo. Até troquei de celular, peguei um celular melhor com *flash*, coisa louca sabe? (Anita, 34 anos, negra, heterossexual, assistente administrativa)

Tem a Maria¹⁸⁵ que tem fotos absurdas. (...) Que são *pra* mim muito interessantes porque são fotos do meu corpo em nuances femininas, desse feminino convencional, do desejo do homem convencional, então é uma bunda com uma calcinha, com uma [risos] silhueta. (...) E isso *pra* mim é bacana porque é o meu corpo. É o meu corpo. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

No decorrer das entrevistas, sempre que o *nudes* surgia, fatalmente as pessoas falavam em privacidade demonstrando preocupação com o vazamento de fotos e dados íntimos, pois sabiam que, ainda que fossem cuidadosas ao produzir, armazenar e compartilhar suas imagens, não estariam completamente seguras. As pessoas têm sido vítimas de ameaças e extorsões de criminosos de posse de suas imagens íntimas¹⁸⁶. Ainda que elas se respeitem quanto à privacidade, a troca de *nudes* em ambientes e dispositivos desprotegidos¹⁸⁷ pode cair na rede por vírus maliciosos e *hackers*. Há ainda o *revenge porn* tipo de violência de gênero geralmente perpetrada por homens heterossexuais que, indignados com o fim de relacionamento ou traição ou ainda empolgados com seu desempenho sexual, compartilham nas redes fotos e vídeos

¹⁸⁵ O entrevistado habitualmente forja sua identidade nas experiências, tanto que prefere ambientes como a sala de bate-papo UOL que, diferentemente da maioria dos aplicativos de encontro, não exige do usuário a revelação de sua identidade, dados e preferências. Maria é uma de suas personagens.

¹⁸⁶ Geralmente as ameaças partem de *crackers* ou reparadores técnicos que tiveram acesso aos dispositivos das vítimas.

¹⁸⁷ Ambientes sem criptografia ponta a ponta ou ainda celulares infectados com *malwares*. Coletivos como o *Coding Rights* produziram um *fanzine* com dicas de segurança para o envio de *nudes*. Disponível em: <<http://www.codingrights.org/4/>>. Acesso em: 7 mar. 2017.

íntimos de mulheres¹⁸⁸. Também correm o risco de terem o *smartphone* roubado ou ainda serem vítimas das falhas de segurança nas empresas de tecnologia cujos dados dos usuários são vazados. Estas e outras situações povoam o imaginário daqueles que mandam *nudes*, no entanto, apesar do receio da vida exposta, eles o fazem.

As imagens evidenciam certo despreendimento de algumas normas sociais sobre comportamento, visibilidade e intimidade. Em que pese o debate sobre tal exposição na contemporaneidade, experiência que, para alguns autores, marcaria o fim da privacidade, as pessoas envolvidas nesta relação sexual nos ambientes digitais desejam ver e serem vistas, recorrendo para isso às imagens que, ao serem publicadas nas redes, não mais lhes pertenceriam, mas sim a seu potencial público. Benjamin (2014), já na primeira metade do século passado, afirmava que as imagens produzidas no cinema não pertenciam ao ator, mas ao seu público. O ator saberia e desejaria esta relação. Não seria esta a mesma relação vivida por aquele que tira sua *selfie* ou faz *porn stream*, no entanto, em proporções imensuráveis?

Na representação do homem por meio do aparato, a sua autoalienação experimentou uma utilização altamente produtiva. Pode-se medir essa utilização, pelo fato de que o estranhamento do ator diante do aparelho, tal como Pirandello o descreve, é, originalmente, da mesma espécie que o estranhamento do homem diante de sua aparição no espelho, na qual os românticos amavam em se demorar. Agora, porém, essa imagem especular tornou-se destacável dele, podendo ser transportada. Para onde? Para diante da massa. A consciência disso, naturalmente, não abandona o ator de cinema nem por um instante. Ele sabe, quando está diante do aparato, que, em última instância, está ligado à massa. É esta quem irá controlá-lo. E precisamente ela não é visível, não está ainda presente enquanto ele cumpre o desempenho artístico que ela controlará. A autoridade desse controle se intensifica por meio daquela invisibilidade. (BENJAMIN, 2014, p. 75)

Paradoxalmente, enquanto afirmam prezar por sua privacidade, adotando cuidados como, por exemplo, não fotografar seus rostos, marcas e tatuagens no corpo, as pessoas assumiam que vasculhavam perfis alheios e dos próprios namorados ou namoradas para saber de seus passos e redes de relacionamento. As justificativas

¹⁸⁸ O *revenge porn* (ou NCII sigla para *non consensual intimate images*, que na literatura brasileira foi traduzida para “Disseminação Não Consensual de Imagens Íntimas”) tem causado danos físicos e psicológicos às mulheres cujas imagens foram expostas na Internet sem seu consentimento. Em casos extremos, elas cometem suicídio. Sobre esta temática ver o *e-book O corpo é o código* elaborado pela linha Gênero, Raça e Internet do *InternetLab*. Disponível em: <<http://www.internetlab.org.br/wp-content/uploads/2016/07/OCorpoOCodigo.pdf>>. Acesso em: 28 fev. 2017.

variavam entre curiosidade, ciúme e cuidados com segurança pessoal, antes de embarcar em um relacionamento ou encontrar presencialmente um desconhecido¹⁸⁹.

Eu acho que o que é legal é o fato de você poder saber quem é essa pessoa porque a internet tem muita informação então se eu vi um cara que me interessa, sei lá, no *Ok Cupid*, e eu vi que ele respondeu umas coisas em comum, eu posso tentar achar no *Facebook*, ver se tenho alguma amizade em comum, ver o que esta pessoa acha dele, e já aconteceu de eu conhecer uma pessoa que eu fui conversar com uma menina, ou ela viu que eu tinha ficado recentemente amiga de fulaninho, uma coisa assim, foi bem quando eu adicionei ele no *Facebook*, e vieram duas meninas falar comigo “oh! Esse cara não é legal, ele já fez isso, isso, isso, e aquilo, a gente conhece ele”. Então acho que tem muito disso assim, a informação corre muito rápido, eu acho que isso ajuda bastante você conhecer a pessoa, você saber quem ela é. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

Assim, para parte das pessoas ter acesso à informação sobre seus pretendentes na Internet seria determinante. Postura semelhante a que adotamos socialmente, quando investigamos a opinião e postura de nossos pretendentes sobre determinado assunto, para, assim, evitarmos contato com aqueles cujas ideias e comportamentos rejeitamos. Entre as mulheres que se relacionam com homens este seria um mecanismo de segurança, visto que, diariamente, muitas são vítimas da violência.

Quando são mulheres me dá uma sensação de segurança um pouco maior. Se é uma menina desconhecida eu não tenho muito problema, mas quando é um cara desconhecido eu prefiro ficar longe. Então, eu sempre procuro saber se alguém conhece ele, e essa pessoa que conhece, dependendo do meu grau de intimidade com ela, eu pergunto o que ela acha dessa pessoa, se ela conhece e tal, não sei o que, essas coisas, mas eu tenho uma certa insegurança com homens. Então, se for uma pessoa mais desconhecida eu só invisto tempo e, sei lá, dedicação para conhecer essa pessoa se for uma mulher. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

As câmeras dos dispositivos ao mesmo tempo que são aliadas para a experiência do sexo virtual, no que diz respeito à segurança, podem ser vilãs. Seu uso implicaria riscos, por vezes, desconhecidos. Sabe-se que o recurso pode ser ativado por *softwares*

¹⁸⁹ “Bisbilhotar” alguém é uma prática comum que, culturalmente, pode ser entendida como um simples método de “fofoca”. Na Internet, pode ser feita de modo aparentemente inofensivo como o apontado pelos entrevistados, ou seja, checar se a pessoa é “legal”, mas também pode ter outras implicações em diferentes âmbitos da vida. Algumas empresas têm adotado a prática para saber como seus funcionários e candidatos a vagas pensam e falam sobre determinado assunto. Ou ainda tem servido a *stalkers* (perseguidores, em português) para condução de crimes cibernéticos.

maliciosos que podem usar a câmera e os microfones do computador ou *smartphone*, mesmo sem o consentimento do usuário¹⁹⁰. Segundo alguns entrevistados, existem canais erótico-pornográficos, por exemplo, que lucram com vídeos de pessoas se masturbando ou fazendo sexo, e que foram gravados clandestinamente.

Eu ainda tenho uma certa restrição à coisa do rosto porque como eu também gosto bastante de filme pornô, eu gosto de uma modalidade que é filme pornô brasileiro, e filme pornô real, amador. (...) Porque lá eu fiquei chocado nessa coisa de filmes pornôs amadores porque tem essa questão do gravar sem o consentimento da pessoa, da exposição, muita gente sendo mostrada na *cam* porque se mostrou *pra* outra pessoa e a pessoa gravou, existem mecanismos de gravar, e elas se expõem, às vezes a pessoa tem 1 milhão de *views*, ela nem sabe, com a cara dela, dando, seja mulher, seja homem, e eu tenho [pausa] eu não gostaria que isso acontecesse comigo. (...) Então eu tenho uma certa restrição com a possibilidade de mostrar rosto, mesmo às vezes abrindo concessões, e todas as vezes depois ficando assim “ai meu deus, a camisinha estourou” [risos]. (Joe, 34 anos, pardo, gay, ator)

Outra preocupação aparente quando o assunto é privacidade é a sincronização de dados entre dispositivos e ambientes, prática que, com vimos, é amplamente adotada pelas empresas de tecnologia em seus produtos e acordos comerciais. Ainda que, para alguns, tal lógica possa permanecer despercebida, para outros, causa espanto:

Comecei a me preocupar um pouco quando eu percebi o *Facebook* fazendo conexão dos contatos do *WhatsApp* e amigos que ele te oferece no *Facebook*, a primeira evidência disso foi quando o francês aparece *out of the fucking blue* como amigo sugerido na minha *timeline*, eu achei isso bem bizarro. (...) O *Facebook* nega que haja essa relação, mas, ao mesmo tempo, tem uma coisa de privacidade que você tem que desabilitar lá, de encontrar pelo número do telefone. Então isso me preocupa um pouco, aí também a coisa das trocas de *nudes*, instalei um aplicativozinho *pra* tirar da minha galeria de fotos *né* as imagens, ele baixa as fotos, mas não fica na galeria solta do *WhatsApp*, então *vamo* separar a piroca da cara do filho do meu primo, *tá* muito feio isso aqui. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

¹⁹⁰ Em junho de 2016, Mark Zuckerberg, proprietário do *Instagram*, ao comemorar a marca de meio bilhão de usuários nesta rede, postou uma foto em que seu *notebook* aparece, ao fundo, com fitas adesivas na entrada de áudio e na câmera. A imagem serviu para a argumentação dos especialistas que têm denunciado tais recursos como potenciais canais para invasão de privacidade. Há ainda denúncias de que o *Facebook*, também de Zuckerberg, estaria gravando as conversas dos usuários próximas ao microfone do celular, mesmo que eles não estejam *logados* na rede social. Ler matéria publicada em 11 de julho no *Huffington Post*. Disponível em: <http://www.huffingtonpost.com/entry/zuckerberg-masks-mic-and-cam-on-his-macbook-digital_us_5783b26ae4b0f06648f55f25>. Acesso em: 28 jul. 2016. Ver nota do *Facebook* negando tal acusação, disponível em: <<http://newsroom.fb.com/news/h/facebook-does-not-use-your-phones-microphone-for-ads-or-news-feed-stories/>>. Acesso em: 28 jul. 2016.

Entre os que participaram de nosso campo, apenas uma pessoa expôs um grande incômodo com as transformações evidenciadas pelas práticas sexuais na contemporaneidade digital, entendendo-as como uma forma de afastar as pessoas, de acabar com a ideia de uma relação compromissada, duradoura e monogâmica.

Eu acho que *tá* distanciando as pessoas. A relação homem e mulher ela *tá* distante, ela está distante porque, como eu te falei, contato é compromisso, as pessoas não querem se apegar. Eu acho que pela tecnologia é mais fácil de você desligar, de cortar o vínculo com a pessoa. Então a tecnologia [pausa longa] eu sou do tempo da ficha, do cartão telefônico, eu ia no orelhão *pra* ligar *pros* meus namoradinhos, sabe? Era gostoso tudo isso, agora não tem esse [pausa longa] é tudo tão mecânico, você sabe que *cê* vai sair com a pessoa *pra* transar, é muito triste. (...) Tem o prazer, é gostoso, você goza, tem aquele contato, tem o suor, tem o beijo, mas acabou, deu o horário de ir embora cada um vai *pra* sua casa, não manda nem uma mensagem no *WhatsApp* noutro dia. (Anita, 34 anos, negra, heterossexual, assistente administrativa)

A dispersão e impessoalidade ilustradas criticamente na fala anterior seria compreendida pela maioria como uma transformação historicamente inevitável frente aos avanços tecnológicos que, graças ao digital, reconfiguraria definitivamente ritos sexuais tidos como “normais”, mas que, na verdade, seriam tão artificiais quanto os atuais implicados pela tecnologia.

Eu acho que tem um repúdio por essa comunicação virtual, que é praticamente o mesmo repúdio que aconteceu quando apareceu o jornal, ou livro impresso em larga escala, e as pessoas falam “as pessoas vão ficar com as cabeças enfiadas nos livros, nunca mais vão conversar”. Eu acho que é a mesma coisa que acontece com o celular. Essa coisa de “você tá com a cabeça enfiada no celular, você não tá conversando com ninguém”, mas eu *tô* conversando com um monte de gente, mas não as pessoas daqui. E claro que assim chega uma hora que fica muito chato quando você *tá* querendo conviver presencialmente com uma pessoa e ela não está porque ela está convivendo virtualmente com outras pessoas. Mas acho que isso é uma questão de educação, não acho que é uma questão da tecnologia em si, é uma questão de pessoas que não [pausa longa] ou não tão a fim de *tá* ali mesmo onde elas *tão*, ou elas não percebem que às vezes as pessoas que estão em volta de você também querem conviver com você, por mais que seja super legal conversar com todo mundo virtualmente. Mas acho que é mais uma questão de educação e de como você lida e não da tecnologia em si. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

A gente não sabe o que a tecnologia vai ser de daqui a 10 anos. Quer dizer, imagina a gente falar de *Dating app* em 95? O *Dating* site de alguma forma ele herda de *Pen Pal*¹⁹¹, você escrevia carta *pra* alguém que mora na Suécia. Bom, agora você escreve um longo e-mail sentimental *pra* uma pessoa que

¹⁹¹ *Pen Pal*, que em português significa caneta e amigo, é uma expressão em inglês atribuída à prática de correspondência internacional de pessoas por meio da escrita de cartas.

mora no Grajaú e você vai conhecer na semana que vem, mas o *Dating* site não podia ser uma coisa concebível em 95, o *Dating app*, esse negócio de... tem neca¹⁹² linda do mesmo quarteirão que eu e eu vou atrás? Isso surge da tecnologia, então onde a tecnologia vai... não sabemos. E *pra* onde o nosso modelo de relacionamento vai, também não sabemos. Eu, pessoalmente, ficaria muito feliz se a nossa visão de monogamia e de sexualidade fosse *pro* saco, morresse, desaparecesse da face da Terra. (Will, 28 anos, branco, bissexual, analista de sistemas)

Olha, eu acho que é a radicalização do *on demand* (...) digamos assim de ter um atendimento sexual customizado né? Porque você *tá* ali escolhendo pessoas que você tenha a afinidade, do desejo físico, você elenca, com a conversa, as preferências sexuais mesmo, de prática, e você escolhe fácil tempo, a localização, tudo, é o ser humano *on demand* né, e eu acho que efetivamente, eu acho que tem um lado maravilhoso que é justamente de abrir esse espaço *pra* facilitar essas conexões, interações e tudo mais. (Ava, 33 anos, branca, heterossexual, jornalista)

Inquestionavelmente, as consequências deste sexo praticado por meio da conectividade digital devem-nos inspirar no sentido de buscarmos novas perspectivas epistemológicas capazes de compreendê-lo à luz das inovações tecnológicas em curso. Ao questionarmos os entrevistados sobre que futuro aventavam para o sexo diante de tamanha disrupção, uma delas resumiu o pensamento da maioria da seguinte maneira categórica:

Eu acho que o que aparecer de novo da coisa da tecnológica, do que a gente desenvolver de tecnologia, a primeira coisa que vai chegar lá é o sexo. A gente desenvolveu o *Snapchat* *pra* você compartilhar momentos que você está vivendo, você compartilha sexo. Você tem o *Instagram* e aí você vai tirar foto de você de lingerie. Você tem o *Facebook*, você vai usar para adicionar pessoas que você quer transar. Tudo que a gente fizer de novo acho que a primeira coisa que aparecer lá é a sexualidade humana. Eu acho muito legal. Eu não sei dizer se é positivo ou negativo, eu não gosto muito de dar valores *pra* este tipo de processo, mas *pra* mim, (...) até onde a gente chegou tecnologicamente foi super positivo, mas eu não sei se daqui a 50 anos alguém vai desenvolver um estudo falando que isso prejudicou a sexualidade humana a ponto de que pessoas não têm mais orgasmos, não sei, que uma coisa louca aconteça. (...) Eu acho muito interessante como a sexualidade se enfia em todos esses lugares novos. (Samantha, 23 anos, branca, bissexual, publicitária)

¹⁹² Gíria comum no universo LGBT que significa pênis.

CAPÍTULO IV – SENTIRES DIGITAIS

4.1. Pós-humanismo: perspectivas para compreensão do sentir contemporâneo

Ensaíamos até aqui costuras argumentativas e etnográficas para a compreensão das práticas sexuais vivenciadas nos e por meio dos *ambientes digitais* na atualidade, caracterizadas pela hibridação entre gente, tecnologia e territórios. Ao observarmos o campo da pesquisa, compreendemos que os relatos das pessoas entrevistadas demarcavam claramente as associações humano-tecnológicas contidas em suas práticas, na medida em que narravam como “entravam” e “usavam” os *ambientes*. No entanto, tais explanações não seriam capazes de traduzir fielmente a amplitude dos *actantes* não-humanos implicados na experiência. Por este motivo, como indicamos no Capítulo II, optamos pela *etnografia digital imersiva* para identificar as linguagens e ações próprias dos elementos tecnológicos. Entendemos que tal empreendimento não seria idôneo com a manutenção de preceitos antropocêntricos, portanto, defendemos a assunção de perspectivas teóricas que referendam: a) a não oposição entre humano, ambiente e tecnologia; b) suas recíprocas implicações; c) a interveniência tecnológica no sistema *sexo-sexualidade*. Propomos que a experiência estudada seja compreendida como uma *ambiência* composta por *actantes* humanos e não-humanos que, ainda que de *naturezas* distintas, agem e modificam-se mutuamente, sendo também interdependentes, ao menos enquanto digitalizados. Assim, a fim de esclarecer o que denominamos de *sentir contemporâneo*, orientado pela digitalização da vida, alinhavamos neste último capítulo pressupostos construídos por autores dedicados aos estudos do *pós-humanismo*, da *ecologia da comunicação* e da *dessacralização* sexual pela tecnologia.

Em seu ensaio contestador do antropocentrismo, Bruno Latour (2013) defende a necessidade de “emendas” à “Constituição” moderna, ou seja, ao pensamento separatista humano-natureza, natureza-cultura, natural-artificial etc., como estratégia para a compreensão da proliferação dos híbridos característicos da atualidade. O autor sugere a substituição dos conceitos de natureza e sociedade para o de “coletivos” constituídos por “quase-sujeitos” e “quase-objetos”, isto é, por *entes* híbridos marcados por suas incompletudes e, portanto, complementaridade, ressaltando a ideia de que aquilo que se entende por *humano* só é possível a partir de suas conexões e contaminações com tudo que lhe cerca. Para o filósofo, a crença insistente na singularidade humana em sua

relação supostamente opositiva com a natureza e tecnologia tem sido uma arbitrariedade epistemológica incapaz de desvelar a potencialidade de suas hibridações.

Se por um lado o humano não possui uma forma estável, isso não quer dizer que não tenha nenhuma forma. Se, ao invés de o ligarmos a um dos polos da Constituição, nós o aproximarmos do meio, ele mesmo se torna o mediador e o permutador. O humano não é um dos polos da Constituição que se oporia aos não-humanos. (...) A expressão “antropomórfico” subestima nossa humanidade, em muito. Deveríamos falar em morfismo. Nele se entrecruzam os tecnomorfismos, os zoomorfismos, os fisiomorfismos, os ideomorfismos, os teomorfismos, os sociomorfismos, os psicomorfismos. São suas alianças e suas trocas, como um todo, que definem o *antropos*. Uma boa definição para ele seria a de permutador ou recombinação de morfismos. Quanto mais próximo desta repartição, mais humano ele será. (...) Quando tentamos isolar sua forma daquelas que ele mistura, não o protegemos – nós o perdemos. Como ele poderia ser ameaçado pelas máquinas? Ele as criou, transportou-se nelas, repartiu nos membros das máquinas seus próprios membros, construiu seu próprio corpo com elas. Como poderia ser ameaçado pelos objetos? Todos eles foram quase-sujeitos circulando no coletivo que traçavam. Ele é feito destes objetos, tanto quanto estes são feitos dele. Foi multiplicando as coisas que ele definiu a si mesmo. (LATOUR, 2013, p. 125-136, grifo do autor)

O autor destaca ainda o contágio humano e social das coisas tecnológicas que – mesmo que aparentemente estáticas e inanimadas – carregariam consigo dinamismos, organicidades, linguagens múltiplas e históricas, pois os “objetos científicos circulam simultaneamente enquanto sujeitos, objetos e discurso. As redes estão preenchidas pelo ser. E as máquinas estão carregadas de sujeitos e coletivos”¹⁹³. No esforço de reconhecer a “voz” e a potência das coisas constitutivas dos “coletivos”, Latour sugere o estabelecimento de um “parlamento das coisas”, uma espécie de metodologia contra as armadilhas das possíveis distorções das traduções políticas e científicas sobre os acontecimentos, defendendo assim que, para compreendermos e analisarmos os fenômenos resultantes da interpenetração entre humanos e não-humanos, seria insuficiente olhar somente para o social, sendo necessário mirar também os demais *actantes*.

As reflexões teóricas do *pós-humanismo*¹⁹⁴ ajudam-nos a compreender a complexidade própria deste “parlamento”. Uma de suas interpretações mais paradigmáticas encontra-se na obra de Donna Haraway que adota o termo “ciborgue”

¹⁹³ Latour (2013, p. 65).

¹⁹⁴ Diferentemente de *pós-humano*, o *pós-humanismo* trataria da superação dos preceitos simplistas e antropocêntricos do humanismo, para a reversão da supremacia humana sobre a natureza, e adoção de um pensamento complexo e sensível a diferentes formas de vida e conexões no mundo. Ver Santaella (2010b) e Di Felice (2009; 2010).

para designar tudo aquilo que “nasce” das irremediáveis hibridações entre humano e tecnologia. Segundo Haraway, o ciborgue se constituiria pela confluência entre conhecimento científico e sociocultural acumulados historicamente, sua replicação seria “desvinculado[a] do processo de reprodução orgânica”¹⁹⁵, abalando preceitos modernos, inclusive aqueles entranhados no *sexo-sexualidade-gênero*, sua potência se intensificaria especialmente a partir da segunda metade do século XX:

As máquinas do final do século XX tornaram completamente ambígua a diferença entre o natural e o artificial, entre a mente e o corpo, entre aquilo que se autocria e aquilo que é externamente criado, podendo-se dizer o mesmo de muitas outras distinções que se costumavam aplicar aos organismos e às máquinas. (HARAWAY, 2009, p.42)

O ciborgue é uma criatura de um mundo pós-gênero: ele não tem qualquer compromisso com a bissexualidade (...) não tem qualquer fascínio por uma totalidade orgânica que pudesse ser obtida por meio da apropriação última de todos os poderes das respectivas partes, as quais se combinariam, então, em uma unidade maior. Em certo sentido, o ciborgue não é parte de qualquer narrativa que faça apelo a um estado original, de uma “narrativa de origem”, no sentido ocidental. (HARAWAY, 2009, p.38)

Segundo a autora, não haveria coincidência na contemporaneidade do “ciborgue” com as descobertas científicas. A revelação do aspecto informativo da vida, a partir do detalhamento do código genético, por exemplo, exporia definitivamente as proximidades e imbricações contidas na relação *humano-ambiente-tecnologia* que o antropocentrismo tanto insistiu em refutar. A partir de tal revelação, a tradução do mundo passaria a ocorrer em “termos de um problema de codificação, isto é, a busca de uma linguagem comum na qual toda a resistência ao controle instrumental desaparece e toda a heterogeneidade pode ser submetida à desmontagem, à remontagem, ao investimento e à troca”¹⁹⁶. As lógicas operantes no mundo migrariam da industrialização para o que autora nomeia como “informática da dominação”¹⁹⁷. Se até a segunda metade do século XX, as “máquinas” ainda pareciam coisas controláveis, sem autonomia, com a informática e o digital, tornaram-se “perturbadoramente vivas”¹⁹⁸, passando a criar novas linguagens, fazendo-se intercomunicantes e inaugurando novas formas de transmissão e compartilhamento de informação e conhecimento. Portanto, a partir deste período:

¹⁹⁵ Haraway, 2009, p. 36.

¹⁹⁶ Ibid, 2009, p. 64.

¹⁹⁷ Ibid, 2009, p. 59.

¹⁹⁸ Ibid, 2009, p. 42.

Nenhum objeto, nenhum espaço, nenhum corpo é, em si, sagrado; qualquer componente pode entrar em uma relação de interface com qualquer outro desde que se possa construir o padrão e o código apropriados, que sejam capazes de processar sinais por meio de uma linguagem comum. (HARAWAY, 2009, p. 62)

Assim, literalmente, nossos corpos deixariam de “terminar na pele”¹⁹⁹ e as máquinas passariam a coincidir conosco, tornando-se “um aspecto de nossa corporificação”²⁰⁰ que já não seria mais opaca, mas sim integrada – ainda que parcialmente – a quaisquer conexões informativas. Para a autora, o ciborgue representaria, portanto, a superação das dicotomias e identidades únicas, sendo passível de estabelecer alianças com quaisquer coisas com as quais tenha “afinidades”.

O mito político do ciborgue de Haraway é inegavelmente paradigmático e contribuiu para ampliar compreensão do mundo tecnologizado e globalizado, no entanto, no imaginário social, semeado principalmente pela literatura e produções cinematográficas, tal figura destaca-se pelo seu aspecto antropomórfico, deste modo, ainda que contemple o sentido das *hibridações*, a imagem do ciborgue seria demasiadamente humana e, em nosso entendimento, insuficiente para revelar as invisíveis conexões operantes neste planeta marcado pela onipresença da tecnologia.

Tais transformações transcenderiam a tangibilidade da conexão interpessoal e entre corpos e máquinas, implicando também nossas experiências perceptivas. A este respeito, Lucia Santaella (2007, 2008) radicaliza a ideia de *hibridação* comumente compreendida a partir da exterioridade de nossas conexões, mostrando-nos que nosso próprio corpo, em toda sua organicidade, seria pura *tecnologia* operante em *rede*, cujas evidências incontestáveis constam nas mutações biológicas sofridas desde o surgimento de nossa espécie: o bipedismo, o redimensionamento cerebral, os gestos, falas, linguagens etc. Fazendo-nos, assim, compreender que somos um apanhado de células, tecidos, órgãos, fluidos, músculos, circuitos e sistema sensorio-motor que opera de forma sincrônica e *reticular*²⁰¹.

Para a autora, o digital aguçaria tal comprometimento perceptivo, visto que implicaria diretamente nossos gestos, expressões e hábitos corporais, além da cognição, na medida em que nos exigiria uma concatenação de ações como ver, ouvir, ler, aprender, decidir, tocar, clicar, consumir, apagar etc. Segundo Santaella, a coligação

¹⁹⁹ Ibid, 2009, p. 92.

²⁰⁰ Ibid, 2009, p. 97.

²⁰¹ Adentraremos o conceito de reticularidade no próximo item.

sensorio-corporal-cognitivo das pessoas conectadas refutaria convictamente o que alguns especialistas chamam de apatia social diante da ambiência digital.

(...) por trás da aparente imobilidade corporal do usuário plugado no ciberespaço, há uma exuberância de instantâneas reações perceptivas em sincronia com operações mentais. Estão em atividade mecanismos cognitivos dinâmicos, absorventes, extremamente velozes, frutos da conexão indissolúvel, inconsútil, do corpo sensorio-perceptivo à mente, sem os quais o processo perceptivo-cognitivo inteiramente novo da navegação não seria possível. (SANTAELLA, 2008, p. 37)

(...) por trás da sutileza do toque do dedo no *mouse* está a agitação muscular, invisível, mas nem por isso menos ativa, que é disparada para que o toque se efetue. Uma interação cuja base está localizada não apenas na exploração sensorio-motora do ambiente, mas na compreensão e avaliação semiótica do conteúdo informacional e conceitual desse ambiente. É por tudo isso que, quando se navega no ciberespaço, por fora, o corpo parece imóvel, mas, por dentro, uma orquestra inteira está tocando instrumentos não apenas mentais, mas, ao mesmo tempo, numa coordenação inconsútil, perceptivos, sensorios e mentais. (SANTAELLA, 2008, p. 51-52, grifos da autora)

Santaella argumenta ainda que o digital não ocasionaria, como preconizam certos críticos, a ignorância generalizada, posto que a adaptação humana diante dos ambientes em que vive e da tecnologia seria infundável e, com a hiperconectividade,

(...) a inteligência humana encontra-se em processo de adaptação e acomodação devido à sobrecarga de informação, fazendo emergir, como estratégia evolucionária, mentes fluidas, híbridas, auto-organizativas em ambientes hiperconectados e ubíquos. (SANTAELLA, 2010a, p. 307)

Seguindo as reflexões da autora, podemos considerar que as figuras excitadas nas *ambiências digitais* não são apenas agentes pulsionais, isolados por corpos, dispositivos e territórios, mas também uma *rede humano-técnica* tão “artificial” quanto qualquer *coisa* que aprende e modifica-se a cada interação, em termos físicos e cognitivos.

Além das explícitas *hibridações* e transformações *perceptivas*, a experiência estudada apresentaria alterações significativas nas noções e vivências espaço-temporais dos indivíduos. Como bem aponta o sociólogo Massimo Di Felice (2009), a contemporaneidade digital, advinda de sucessivas revoluções tecnológico-comunicativas – passagem da oralidade para a escrita tipográfica, surgimento da

eletricidade, fotografia etc. – têm atualizado os modos de fruição de si e dos ambientes, ocasionando o que denomina de “formas comunicativas do habitar”. Caracterizadas distintivamente conforme os modos de comunicação, tais “formas comunicativas” teriam superado a interconexão social encerrada às comunidades separadas geograficamente (período “empático”), passando pela urbanização e eletrificação dos indivíduos, paisagens e espaços (período “exotópico”) até a digitalização (período “atópico”).

Na “metropoleletrônica”, marca da “exotopia”, ocorreria uma emancipação dos indivíduos e do lugar graças às tecnologias midiáticas que, aliadas às de transporte, proporcionariam seus deslocamentos por meio da intensificação da experiência visual. Os territórios e ambientes, antes estáticos e condenados à intervenção humana, seriam “desmaterializados” e distribuídos pela tecnologia que, a cada registro e transmissão midiática e audiovisual, os transformaria em “sequências cinematográficas”.

As praças, as ruas, as avenidas, deixam de serem os lugares únicos da experiência social urbana e passam a ser flanqueadas por outras espacialidades imateriais e informativas (publicidades, imagens, luzes, paisagens sonoras etc.) que se sobrepõem, criando metageografias e novas experiências de habitar. (DI FELICE, 2009, p. 153)

A interação social *face to face* ganharia novos contornos dado que passaríamos a interagir midiaticamente com tudo que compõe nossa exterioridade, expandido assim nossas percepções. Poderíamos estar em casa ou no bar, mas assistindo em tempo real imagens das guerras, viagens do Papa, novelas, jogos olímpicos e quaisquer outros acontecimentos do mundo. Nesta forma de habitar, além das imagens, a sociabilidade, o consumo, o trabalho etc. assimilariam a velocidade dos circuitos elétricos e redes telemáticas. Para Di Felice, ao inaugurar a transgressão de certas fronteiras e lugares – público/privado, casa/rua, centro/periferia –, a “exotopia” reforçaria a tese sobre as *hibridações*, sobre o borramento ontológico entre o orgânico e o inorgânico. Assim, se antes a ciência importava-se em delimitar as supostas separações entre gente, ambiente e tecnologia, com a “exotopia” a prioridade seria (ou deveria ser) as interconexões entre tais *entes*.

A digitalização, etapa seguinte de disrupção comunicativa, incrementaria tais fenômenos, pois possibilitaria não só a hiperexposição das imagens do mundo, mas também o protagonismo comunicativo individual, criador de redes de redes

interpessoais e interinstitucionais, e, principalmente, a interação e a transmutação de gente, paisagens e coisas em informação. A popularização da Internet e dos dispositivos conectados, os incrementos das velocidades e bandas de transmissão de dados, assim como dos *ambientes digitais* propulsores de novas formas de produção, compartilhamento e consumo de conteúdo etc. teriam espalhado *digitalmente* toda nossa carga sociocultural e emocional. Se na “exotopia”, o *genius loci*²⁰² multiplicado midiaticamente alteraria o sentido e a condição do lugar, com o digital, ele seria indelimitável, posto que já não seria possível precisamente determinar onde uma informação surge, por onde transita, onde é consumida, nem por quem²⁰³.

A conectividade se tornaria a condição de existência em um mundo orientado pela tecnologia digital, cuja ubiquidade nos imporia a todos²⁰⁴ (pessoas e instituições) adequações/atualizações permanentes, novas formas de aprendizado cognitivo, sensório-corporal etc., sociabilidade, interação com objetos.

Depois dos fluxos comunicativos terem entrado nos muros através dos cabos elétricos, adentrando as arquiteturas e alterando o sentido do lugar e da paisagem, as redes comunicativas *wireless* emanciparam-se quase completamente dos suportes físicos e ultrapassam agora as nossas peles, tornando-se, antes roupa íntima e pequenos acessórios de bolso, pequenos bits subcutâneos e inteligências extracerebrais. (DI FELICE, 2009, p. 227)

A “forma comunicativa do habitar atópico” acentuaria a relação simbiótica entre pessoas, ambientes e tecnologia, situação esta denominada pelo autor de “transorganicidade” cujas implicações impactariam diretamente as formas de linguagem existentes. Na última década, a *web semântica* e a Inteligência Artificial (AI) têm explicitado como ocorre esta “cooperação” entre humanos, dispositivos e *softwares* que, em parte, tem culminado no desenvolvimento de projetos e produtos tecnológicos autônomos e autopoieticos.

A extensão da linguagem às máquinas abrirá possibilidades de se pensar em circuitos linguísticos *transumanos*, isto é, realidades, existenciais e comunicativas, compostas por máquinas e homens, cuja essência exprime uma *metaessência transorgânica* e pós-dialética. A expressão dessa forma “trans” do ser e do habitar contemporâneos é bem visível nas biotecnologias

²⁰² Termo latino utilizado na Roma antiga para designar o “espírito” que caracterizava um lugar. (DI FELICE, 2009)

²⁰³ Obviamente, aqui ensaiamos filosoficamente sobre a indescritibilidade da “forma de habitar atópica”, mas cientes de que, tecnicamente, parte importante das informações circulantes atualmente no mundo são rastreáveis. Sobre esta condição, ver o Capítulo I de *O homem pós-orgânico* de Paula Sibília (2015d).

²⁰⁴ Mesmo aqueles que não têm acesso a tal gama tecnológica seriam afetados, afinal, ela está presente em toda cadeia de produção, financeira, política etc.

e nas descrições de códigos informativos da natureza dos organismos. A linguagem de transmissão de informações dos códigos genéticos apresenta-se como uma linguagem em tudo parecida com as demais formas de códigos informativos não orgânicos, como as formas dos circuitos elétricos ou dos *hardwares* de nossos computadores, corroborando as teorias de Wiener. (DI FELICE, 2009, p. 261, grifos nossos)

A rede configura-se como um conjunto de diferentes nós que interagem livre e autonomamente entre si. A partir de tais conexões espontâneas se produz muito mais que um simples repasse de informações: torna-se possível a realização de eventos inteligentes e de processos criativos de criação colaborativa de significados. Estes últimos são o resultado, não mais de um processo comunicativo planejado, e sim de um percurso autopoético que se desenvolve de maneira imprevisível, tomando forma à medida que se espalha na rede, através das conexões. (DI FELICE, 2009, p. 269)

Para alcançarmos o processo comunicativo nas ambiências digitais, faz-se necessário compreender ainda a condição de sua *reticularidade* cujo breve resgate histórico teceremos adiante.

4.2. Ecologias digitais: o processo comunicativo nas ambiências

Nos estudos do *pós-humanismo*, encontramos inúmeras vezes variações do adjetivo “interdependente” para designar a correspondência interativa entre humanos, tecnologia e ambientes. Tal caracterização decorre da recente aproximação entre as epistemologias da biologia e da comunicação, empreendida por alguns autores para traduzir o modo de operação comunicativa inaugurado pela tecnologia digital. Entre nossas referências, destacamos Di Felice, Torres e Yanaze (2012), Lucia Santaella (2010a) e Jussi Parikka (2011) que defendem a assunção da perspectiva *ecológica* para o dimensionamento da complexidade contida nas conexões entre distintos *actantes* participantes de uma *ambiência digital e midiática*.

Segundo Di Felice, Torres e Yanaze (2012), as descobertas do século XX na matemática (geometria elíptica de Riemann), na física (termodinâmica de Maxwell; e relatividade de Einstein), na biologia (ecologia de Haeckel; ecossistemas de Tansley) e na comunicação (cibernética de Wiener e Bateson; rede distribuída de P. Baran) complexificaram o pensamento e os métodos de observação e produção científica, antes calcados nos princípios da causalidade e linearidade.

Dentre tais descobertas, destacamos aquelas intimamente ligadas ao fenômeno estudado nesta pesquisa. No campo da Comunicação, a Cibernética de Norbert Wiener

(1894-1964) e Gregory Bateson (1904-1980) foi a primeira corrente interdisciplinar questionadora da representação linear dos fluxos informativos. Em sua etapa inaugural, Wiener²⁰⁵ buscava compreender e controlar a interatividade comunicativa contida em um sistema-máquina, compreendendo suas lógicas de operação como similares às daquelas dos sistemas vivos, cujos fluxos informativos não seriam lineares, mas sistêmicos e interdependentes.

(...) tal funcionamento trata-se de um processo comunicativo no qual os dados (ou informações) inseridos em um sistema qualquer (*inputs*) produzem ações correspondentes e resultados avaliáveis por detectores segundo critérios pré-definidos, a partir da análise de dados fornecidos ao final do procedimento (*outputs*), que geram um *feedback* ou “retroação”, apontando eventuais desvios relativos ao desempenho inicial pretendido – tais dados tornam-se novos *inputs* a serem assimilados e geram, em consequência, ações de regulação no funcionamento do sistema, caso seja necessário, com o objetivo de aproximar o desempenho futuro dos critérios ideais estabelecidos. (DI FELICE, TORRES e YANAZE, 2012, p. 79)

Já o biólogo e antropólogo Bateson teria incrementado tal reflexão incorporando a noção de “autopoiese”, emprestada das ciências biológicas, para designar a capacidade de reconstituição de um sistema frente a ruídos e intervenções externas, adaptando-se a condições adversas. O autor compreendia um sistema maquínico para além de sua circularidade, inaugurando a ideia de “interdependência sistema-ambiente reticular”²⁰⁶ que, futuramente, qualificaria o destinatário de uma mensagem como potencial produtor da informação.

Um sistema complexo vivo como um indivíduo, um bioma ou uma organização pode ser analisado nas suas interações com outros sistemas igualmente abertos, enquanto trocam matéria, energia e informações com o ambiente exterior, influenciando-o e sendo por ele influenciados. Assim, o ambiente de um sistema será sempre o conjunto arbitrário de elementos que, uma vez sofrendo uma mudança na sua organização, afetam o sistema e também se modificam pela sua interação com ele, tendendo a se auto-organizar. (DI FELICE, TORRES e YANAZE, 2012, p. 79)

²⁰⁵ A obra referencial deste pensamento, *Cybernetics: or the Control and Communication in the Animal and the Machine*, foi publicada por Wiener em 1948.

²⁰⁶ Ver Di Felice (2011-2012).

A ideia de “autorregulação” comunicativa de um sistema maquínico advinda da Cibernética ganharia vida na arquitetura distribuída de Paul Baran²⁰⁷, matriz da *World Wide Web*, que marcaria definitivamente a virada da frontalidade para a reticularidade da comunicação. Graças a tal modelo, baseado na comutação de dados, experimentamos hoje a produção, compartilhamento e consumo de informação em escala planetária.

A passagem de um modelo comunicativo baseado na separação identitária entre emissor e receptor e num fluxo comunicativo bidirecional para um modelo de circulação das informações em rede, no qual todos os atores desenvolvem simultaneamente a atividade midiática de emissão e de recepção, altera a prática e o significado do ato de comunicar. (DI FELICE, 2011-2012, p. 13)

O caráter cognitivo da rede, a arbitrariedade de sua forma, a não linearidade, a sua propensão à saída do eixo, a sua estrutura reticular e interativa e a sua não externalidade a tornam uma arquitetura ao mesmo tempo interna e externa a nós, isto é, um ecossistema do qual fazemos parte como participantes e não apenas como observadores externos e independentes. (DI FELICE, 2011-2012, p. 15)

Parikka (2011) e Santaella (2010a) também assumem a perspectiva *ecológica* para comentar a complexidade dos processos comunicativos contemporâneos. Parikka (2011) defende que a lógica comunicativa humana se assemelharia à heterogeneidade dos fluxos, trocas, reconfigurações, distribuições e transmissão de informações entre os seres vivos e elementos inorgânicos de um ambiente. No entanto, adverte que os meios de comunicação não seriam “ambientes” reduzidos a suas materialidades, propósitos, mediações e usos possíveis, isto é, a coisas controladas pelo humano, mas sim uma “composição dinâmica” cujos “objetos estão longe de serem coisas inertes, mas ao contrário consistem em várias dimensões de relacionalidade”²⁰⁸.

Também podemos entender as transformações contidas em nosso objeto como frutos da “evolução midiática” que, segundo Santaella (2010a), assemelhar-se-ia à biológica na medida em que as mídias teriam um “ciclo de vida” – escrita, alfabeto, prensa, fotografia, telégrafo, jornal, telefone, cinema, rádio, TV e Internet – que não necessariamente findaria, mas se adaptaria a cada inovação. Este processo evolutivo

²⁰⁷ Engenheiro polonês na *Rand Corporation* e contratado pela Arpa (*Advanced Research Projects Agency*), do Departamento de Defesa Norte-Americano, para incrementar o sistema de comunicação militar de forma a torná-lo mais seguro frente às ameaças invasivas e tecnológicas na União Soviética no contexto da Guerra Fria. Ver referências históricas no Capítulo I de *A Galáxia da Internet* de Manuel Castells (2003).

²⁰⁸ Parikka, 2011, p. 40, tradução nossa.

mediático coincidiria com o ciclo evolutivo da espécie humana que, especialmente a partir do *hibridismo* digital, culminaria no “desabrochar de mentes híbridas”²⁰⁹.

As estruturas digitais híbridas de textos, imagens, áudios, vídeos e programações têm possibilitado a criação de uma lógica nunca antes explorada, uma lógica característica da hipermídia que é própria das redes nas quais os meios de produção, de armazenamento, de distribuição e de recepção se fundem em um todo complexo. Neste, borram-se as tradicionais bordas comunicativas entre produção, de um lado, e recepção, de outro. Não são poucas as consequências culturais e cognitivas que isso traz para os modos de se produzir informação, conhecimento, ciência, arte e entretenimento, trazendo para o foro dos debates questões candentes que precisam ser exploradas, livres de preconceitos e saudosismos. (SANTAELLA, 2010a, p. 63)

Para alcançar efetivamente a complexidade exposta pela tecnologia, Di Felice (2012) defende que a adoção da abordagem *ecológica* inclua, além das pessoas, dispositivos e arquiteturas informativas, o território e todas as redes nele contidas, sugerindo que, assim como a vastidão dos ecossistemas impediria a delimitação de seus elementos e redes constitutivas, não poderíamos identificar precisamente todos os *actantes* contidos na atopia digital. O autor nos faz uma provocação com a seguinte analogia:

(...) onde termina o oceano, uma vez que ele regula o ciclo da água (evaporação, precipitação, infiltração) e que, portanto, influencia a vida e as condições de outros ambientes estendendo-se bem além de sua suposta geografia delimitada pelos continentes. (...) Claro, convencionalmente e de acordo com sentido comum, o oceano, assim como a rede, é um conjunto de conexões descritíveis através de representações gráficas relacionadas a mapas precisos, resultantes de projeções matemáticas exatas que medem as distâncias e a profundidade. Ele também pode ser entendido como a extensão de água que separa (ou une?) dois continentes, mas isso, além de não ser completamente verdade, resulta ser algo demasiadamente superficial. (DI FELICE, 2011, p. 181-182)

Tais referenciais teóricos referendam nossa argumentação sobre o que viria a ser a interatividade comunicativa característica do objeto desta pesquisa. Longe de uma mera interação entre pessoas “mediadas” por dispositivos conectados à Internet, estaríamos diante de uma “ecologia” composta de *redes de redes* com inúmeros *actantes* interagentes e informativos: humanos passíveis de alterações sensório-

²⁰⁹ Santaella, 2010a, p. 63.

corporais, cognitivas, identitárias, espaço-temporais etc.; uma orquestra de elementos tecnológicos compostos por inúmeras substâncias, circuitos, cabos etc.; entes “naturais” desde o território digitalizável até o ar que transmite as ondas eletromagnéticas emitidas pelos dispositivos etc. Todos, sem exceção, apresentariam graus evolutivos interdependentes.

4.3. O digital e a dessacralização do sexo

Sabidamente as práticas sociossexuais ocorrem independentemente da *tecnologia*, no entanto, a histórica intersecção entre ambas evidencia as mutações circunstanciais às quais são permanentemente submetidas. Interessamo-nos especificamente por este cruzamento, esforçando-nos em responder, ao menos em parte, questões sobre como se daria tal permeabilidade entre pessoas, tecnologia e ambiente, assim como apontarmos indícios sobre o que defendemos ser uma *ulterior transformação nas práticas sexuais*. Para tanto, decidimos afastar-nos da crença na pretensa pureza e centralidade humana na experiência estudada, para observarmos suas conectividades e hibridações, argumentando que a *transorganicidade* criaria uma *ambiência atópica e reticular* – portanto *ecológica* – propícia à constituição de novas formas de sociabilidades.

No Capítulo III, vimos que os adeptos desta experiência subvertem conceitos e narrativas científicas, religiosas e socioculturais sobre corpo, identidade, privacidade, sexualidade, gênero e sexo. Afinal, quando um jovem – que se identifica como heterossexual – conversa com outros homens heterossexuais em salas de bate-papo para entender como uma mulher se excita e, de quebra, excita-se; quando uma lésbica se recusa a definir seu gênero no cotidiano e nos *apps*; quando um gay se *monta* e se exhibe para desconhecidos pela *webcam*, quando uma moça heterossexual distribui *nudes* que “até Deus duvida” pelo *Whatsapp*, todos, ao menos enquanto conectados digitalmente, reconfigurariam taxonomias e ordens sociossexuais que lhes foram ensinadas como estanques.

Orientados pelas imagens técnicas em forma de *selfies* e *nudes*, estas pessoas promovem e sentem prazeres prescindindo, ao menos em parte, da presença de outrem, encarando a experiência como um “jogo” e, por vezes, permitindo-se “brincar” de ser outros pelos *avatares*. Jogam em casa, no trabalho, no ponto de ônibus, na faculdade,

viajando ou em qualquer lugar em que seus *smartphones* possam se conectar à Internet. Reconhecem que nem sempre gozam, mas “isso não é uma crise, é só uma constatação, não existe sofrimento assim romântico, é jogo”²¹⁰. Este jogo pode durar minutos, horas ou dias, estendendo o estado de excitação que, às vezes, os deixa “exaustos”. Este sexo conectado e em trânsito lhes proporcionaria um *sentir* vivido concomitantemente na sobreposição dos mundos físico e “virtual”.

Seguindo as reflexões de Lévy (2011), poderíamos afirmar que esta virtualização do sexo o tornaria permeável, passível de atualizações e alterações impossíveis antes do digital. Os experimentos da medicina, por exemplo, ajudam-nos a compreender tal dimensão. Quando um corpo é examinado por uma ressonância magnética, invadido, atravessado e explorado digitalmente, fazendo-se presente nas telas e dispositivos na sala do médico ou em qualquer lugar do mundo, aquele corpo deixa de ser corpo? Ou torna-se “virtual”, permeável e multiplicado pela tecnologia digital? Na experiência sexual em *ambiências digitais* não haveria de ser diferente, posto que evidentemente o “virtual” não se oporia ao “real”, assim como não seria “extensão” ou “reprodução” desta realidade supostamente unitária. O “virtual”, na verdade, exporia distintas realidades de qualquer coisa que, uma vez digitalizada, multiplicar-se-ia em sua condição informativa.

Esta noção de “virtual”, ajuda-nos a compreender a experiência perceptiva de nossos interlocutores que afirmam sentir, enquanto conectados, um prazer sexual diferente, mas próximo daquele sentido no sexo presencial. As reflexões de Santaella (2007) indicam que este novo *estado* do *sentir* ocorreria porque nossos corpos, por meio da sensibilidade tátil presente nas extremidades, “responderiam” sincronicamente aos estímulos provenientes da navegação nos ambientes digitais. Segundo a autora, as capacidades exploratórias das mãos seriam tamanhas que não sentiríamos o *touch* localmente, isto é, somente nas pontas dos dedos, mas sim em todo o corpo. Assim, a interatividade que exige a atenção visual e o toque nos dispositivos provaria instantaneamente da sincronidade entre aparelho sensório-motor e uma atividade mental complexa, alterando, portanto, a cognição da pessoa conectada.

Aventamos que, em breve, esta experiência se atualizará, pois os *ambientes digitais para fins sexuais* integram e trilham um *devir tecnológico* permanente que, cedo ou tarde, culminará noutras invenções e práticas disruptivas como foram, por exemplo,

²¹⁰ Referência extraída do relato de um de nossos entrevistados quando este se referia à normalidade da não adoção de certos ritos sociais na experiência digital.

as transformações geracionais da *Web* (1.0, 2.0, 3.0, 4.0)²¹¹; a Inteligência Artificial; a Internet das Coisas (IoT); as realidades virtual e aumentada; etc. Aliás, estas últimas têm despontado como duas das principais apostas comerciais da indústria tecnológica mundial. Em 2016, a realidade aumentada teve um *case* de sucesso com o lançamento do *Pokémon Go* que levou milhares de pessoas às ruas para caçar as “criaturas” projetadas nos ambientes físicos como se deles fizessem parte. Já a realidade virtual ainda não foi popularizada devido ao alto custo dos dispositivos necessários para sua fruição, no entanto, encontramos na Internet inúmeros vídeos de pessoas usando seus *headsets*²¹² específicos, espécies de portais para imersão em mundos “virtuais” que permitem interação sem o *touch*. Mesmo sem a sensibilidade tátil direta, dado que não podemos tocar os elementos expostos na realidade virtual, podemos senti-los fisicamente, fato que demonstra a multidimensionalidade de nosso sistema sensório-corporal como afirma Santaella:

(...) as condições limítrofes – já insinuadas antes mesmo da emergência dos espaços móveis interconectados pelo uso de interfaces portáteis – progressivamente vieram tornando-se pervasivas, tomando conta de todas as situações vividas e provocando significativas mutações no estatuto do corpo e de suas condições de existência em um espaço digital agora metamorfoseado na medida em que se cruza com o espaço físico no ato mesmo em que se dão as conexões. O corpo, cuja perda iminente foi tão lastimada, está na realidade transformando-se rapidamente em um conjunto de extensões multidimensionais providenciadas pela interconexão de redes e sistemas *on* e *off-line*. Assim, continuamos a habitar esferas físicas, em urdiduras nas quais várias outras esferas ciberespaciais se misturam, sem que os ambientes físicos desapareçam. Essa é a urdidura dos espaços híbridos, espaços informacionais ou espaços intersticiais, diferentes nomes para se referirem a uma mesma condição de espaços diferenciais que se sobrepõem, se cruzam, se interpenetram, se complementam e, em meio aos quais, é a presença do corpo com todo o seu aparato motor, perceptivo e cognitivo que comanda a enredada cena. (SANTAELLA, 2010a, p. 210-211, grifos da autora)

No decorrer da pesquisa, encontramos experimentos desta ordem que dialogam como nosso objeto. A indústria erótico-pornográfica está investindo na produção audiovisual em 180° e 360°²¹³ para serem consumidas com os *headsets* e até com *sex*

²¹¹ A chamada *Web* 4.0 ou era da inteligência artificial resulta, entre outros fatores, da *Semantic Web* (*Web* 3.0) caracterizada pela troca qualificada de informação entre gente e *softwares*, que permitiu o desenvolvimento acelerado de sistemas e objetos inteligentes, isto é, capazes de capturar, processar, “aprender”, reproduzir e produzir informações.

²¹² *Oculus Rift*, *Gear VR* etc.

²¹³ Um dos exemplos é o *Virtual Real Porn* cujos produtos estão disponíveis em: <<https://virtualrealporn.com/>>. Acesso em: 6 jun. 2017.

toys inteligentes²¹⁴ que, uma vez acoplados ao corpo e sincronizados com o *smartphone*, simulam os movimentos das atrizes e atores nos corpos de consumidores *hibridizados*. Assim, aventamos que a experiência sexual em ambiências digitais, massificada pela popularização dos *apps* e *smartphones* pode, em breve, se atualizar ou migrar para as realidades virtual e aumentada.

Desta maneira, questionamo-nos: como conceituar este sexo dependente de pessoas, dispositivos, *softwares*, circuitos, imagens e toda parafernália tecnológica possível? Apostamos que as reflexões dos filósofos Paul B. Preciado (2014) e Mario Perniola (2005) nos ajudam a compreender a complexidade deste sexo evidentemente distante daquele preconizado na modernidade. O conceito de “sexualidade neutra” de Perniola caracterizaria, ao menos em parte, a experiência estudada. A *coisificação* das pessoas transmutadas em *bits* superexpostos nos “cardápios de gente”, apesar de criticada, seria naturalizada pelos adeptos que, ávidos por um *match* ou *crush*, topariam sem muitos questionamentos as regras do “jogo”²¹⁵ para alcançarem o *sexting*, o sexo pelo *webcam* ou presencial. Assim, com a hiperconectividade, a dimensão sexual pairaria sobre as pessoas que ainda que declarem como propósito o sexo “físico”, não se incomodam com o fato de a maioria de suas investidas digitais não resultarem “em nada”, e conformam-se em gozar “sozinhas” ou não gozar. Estas situações seriam bastante próximas das definições de “sexualidade neutra” de Perniola (2005) caracterizada pela impessoalidade do sexo, desprovido de alteridade, e pela insubmissão à “orgasmomania”, portanto, à obrigatoriedade de um ápice sexual. Para o autor, a sociabilidade “cybersex”, isto é, a “sexualidade virtual” não dependeria da “intersubjetividade, mas sim de uma relação de interface [maquínica], que ocorre não entre dois sujeitos mas entre duas quase coisas”²¹⁶ disponíveis permanentemente.

A virtualidade não é uma simulação, uma imitação, uma mimese da realidade, mas o ingresso numa outra dimensão, por assim dizer, ontologicamente diferente. (...) Acontece que a virtualidade não aumenta, mas sim reduz a dimensão de precariedade real; ela faz passar o homem do período da representação para o da disponibilidade; as coisas virtuais estão constantemente à nossa disposição. Tudo é oferecido e essa oferta constitui exatamente a sua virtualidade. Por isso uma sexualidade virtual não é precária nem efêmera como a natural, mas sempre disponível em sua vertiginosa artificialidade. (PERNIOLA, 2005, p. 47-48)

²¹⁴ Há muitos *sex toys* disponíveis no mercado erótico com tal funcionalidade como os comercializados pela empresa holandesa Kiiroo. Disponível em: <<https://www.kiiroo.com/>>. Acesso em: 04 fev. 2017.

²¹⁵ A conexão, a confecção textual e imagética dos *avatares*, as transfigurações identitárias etc.

²¹⁶ Perniola, 2005, p. 53.

A construção teórica de Preciado (2014, 2017) também nos parece muito próxima da dimensão social de nosso objeto. Como vimos, o autor denomina “contrassexualidade” toda prática sexual considerada subversiva frente ao sexo que se pretende *somente* heterossexual, centrado no prazer genital, de fins reprodutivos e monogâmicos. Desta forma, as práticas LGBTs, o sexo anal, oral, grupal, a não penetração, o fetichismo, a pornografia, o uso de *sex toys* se constituiriam como tecnologias “contradisciplinares” reveladoras da “plasticidade” do *sexo-sexualidade-gênero* em prol da “sexualização” de todo o corpo. Seriam, segundo o autor, “brincadeiras ontológicas, imposturas orgânicas, mutações prostéticas, recitações subversivas de um código sexual transcendental falso”²¹⁷. Manifestações estas que ganhariam novos contornos com o capitalismo industrial e o avanço tecnológico do século XX.

Compreender o sexo e o gênero como tecnologias permite remover a falsa contradição entre essencialismo e construtivismo. Não é possível isolar os corpos (como materiais passivos ou resistentes) das forças sociais de construção da diferença sexual. Se prestarmos atenção às práticas contemporâneas da tecnociência, veremos que seu trabalho ignora as diferenças entre orgânico e mecânico, intervindo diretamente sobre a modificação e a fixação de determinadas estruturas do ser vivo. (...) A nova biotecnologia está ancorada, *trabalha* simultaneamente sobre os corpos e sobre as estruturas sociais que controlam e regulam a variabilidade cultural. De fato, é impossível estabelecer onde terminam “os corpos naturais” e onde começam as “tecnologias artificiais”: os ciberimplantes, os hormônios, os transplantes de órgãos, a gestão do sistema imunológico humano ao HIV, a *web* etc. são apenas alguns exemplos entre outros. (...) de um ponto de vista contrassexual, o que me interessa é precisamente essa relação promíscua entre tecnologia e os corpos. (PRECIADO, 2014, p. 157, grifo do autor)

Desta maneira, entendemos que este sexo vivido em *ambiências digitais* subverteria as “verdades absolutas” próprias deste universo, assumindo para si a tecnologia como aliada fundamental. Isto ocorreria, segundo o autor, graças à função “dessacralizadora”²¹⁸ da tecnologia sobre o sistema *sexo-sexualidade-gênero*. Sobre este contexto tecnológico, tece a seguinte afirmação: “nossas máquinas são mais livres do

²¹⁷ Preciado, 2014, p. 31.

²¹⁸ L'ère de Gutenberg c'est caractérisée par la désacralisation de la Bible, la sécularisation du savoir, la prolifération de langues vernaculaires face au latin et la multiplication des langages politiquement dissidents. En entrant dans l'ère Gutenberg biologique 3D, on connaîtra la désacralisation de l'anatomie moderne comme langage vivant dominant. (PRECIADO, 2017)

que nós. Em pouco tempo, vamos deixar de imprimir o livro para imprimir a carne”²¹⁹. Sua provocação inspira-se em um experimento de uma pesquisadora francesa que, em 2016, imprimiu, a partir de um *software* aberto, um modelo tridimensional em plástico biodegradável de um clitóris, disponibilizando-o gratuitamente na internet²²⁰. Ao comentar a “profanação” do corpo pelas impressoras 3D, já capazes de confeccionar próteses, órgãos e tecidos biosintéticos, Preciado aponta para um caminho complementar ao *sentir* digital que radicaliza a nossa condição prostética, questionando qual sexo escolheríamos ter se pudéssemos imprimir genitais:

A possibilidade de projetar e imprimir nossos órgãos sexuais nos coloca na frente de novas questões. Não mais com o sexo anatômico que nascemos, mas o sexo que nós queremos ter. Da mesma forma que os corpos trans, decidiremos deliberadamente introduzir variações hormonais ou morfológicas que não podem ser reconhecidas exclusivamente como masculino ou feminino de acordo com os códigos de gênero binários, seria possível implementar uma multiplicidade de órgãos sexuais em um corpo. (PRECIADO, 2017, tradução nossa)²²¹

Àqueles que consideram a reflexão de Preciado uma blasfêmia ficcional contra o corpo, sexo, seus componentes e atributos sociais, vale lembrar que já aceitamos sem pestanejar *hibridações* designadas ao aprimoramento, estética, prevenção, cura, “melhoria” ou correção de alterações e disfunções sensório-corporais, inclusive no que diz respeito ao sexo e sexualidade: injetamos silicone nos seios, panturrilhas e nádegas; tomamos pílulas e inserimos próteses para garantir a ereção; fazemos perineoplastia, labioplastia, vaginoplastia, mastectomia; mudamos a curvatura, tamanho e a pele peniana; usamos maconha, *poppers* e *ecstasy* para sentirmos o sexo em todo corpo etc. Mas estas intervenções são, em sua maioria, químicas, mecânicas e analógicas. Como será o sexo quando a *transorganicidade digital* superar os deslocamentos perceptivos das *ambiências* aqui estudadas para borrar os limites entre o que chamamos “natureza”

²¹⁹ Nos machines sont plus libres que nous. Dans peu de temps nous cesserons d’imprimer le livre pour imprimer la chair. (PRECIADO, 2017)

²²⁰ Ver notícia publicada sobre o experimento no jornal francês *Libération*. Disponível em: <http://www.liberation.fr/france/2016/08/31/un-clitoris-en-3d-pour-expliquer-le-plaisir-aux-eleves_1475678>. Acesso em: 6 jun. 2017.

²²¹ La possibilité de dessiner et d’imprimer nos organes sexuels nous mettra en face de questions nouvelles. Non plus avec quel sexe anatomique nous naissons, mais quel sexe nous voulons avoir. De la même façon que les corps trans, nous décidons intentionnellement d’introduire des variations hormonales ou morphologiques qui ne peuvent être reconnues exclusivement comme masculines ou féminines selon les codes binaires de genre, il serait possible d’implanter une multitude d’organes sexuels sur un corps. (PRECIADO, 2017). Artigo completo disponível em: <http://www.liberation.fr/debats/2017/02/03/apres-le-livre-imprimons-la-chair_1546205>. Acesso em: 6 jun. 2017.

e “artificialidade”? Santaella sinaliza da seguinte forma esta ulterior transformação da condição humana:

(...) aquilo que costumávamos chamar de *máquina* está ficando mais e mais orgânico, inteligente, automodificável. A era dos marca-passos, das juntas artificiais e das lentes de contato apenas sinalizou o início de uma jornada que, por enquanto, visa chegar ao ponto de conectar neurônios, células e moléculas com componentes eletrônicos. (SANTAELLA, 2010b, p. 122, grifo da autora)

A transversalidade manifesta na possibilidade de não apenas tornar a natureza artificial, mas também de fazer o processo inverso – de naturalização do artificial – é o horizonte para o qual a chave do corpo aponta como uma nova lógica para a coexistência das diferenças em um sistema de geografia mutável, irregular, dobrável, deformável, um sistema em que predomina a possibilidade de relação, conexão e interação. (SANTAELLA, 2008, p. 76)

Na esteira deste pensamento, o cientista britânico Kevin Warwick aposta que, em breve, poderemos suprimir, ativar, ou até mesmo compartilhar com outras pessoas sensações como dor, medo, excitação sexual, tudo por intermédio de dispositivos inteligentes capazes de armazenar e trocar informações com o sistema nervoso central humano²²². Se tal previsão se concretizar, o que esperar do *sentir sexual* literalmente compartilhado entre pessoas e coisas compatíveis e conectadas?

Não se trataria de um futuro quimérico digno de um roteiro ficcional, pois aquilo que ordinariamente se entende por “ficção científica vem a ser apenas (...) a extrapolação da própria cotidianidade”²²³, portanto, a “indecente interpenetração”²²⁴ entre o humano e a tecnologia é vivida no tempo presente, em que alteramos nosso *sentir* e “formas de habitar” na velocidade de um F5, um *swipe* em um *app*, um *software upgrade*, um *recode* algorítmico, pois, como aponta Sibília (2002), com o digital, “o tempo perdeu os interstícios (...) os muros estão desabando”²²⁵.

As predições sobre o universo digital, seja em termos comportamentais, industriais, comerciais etc., indicam que a hiperconectividade e as *hibridações* se acentuarão, especialmente com a Internet das Coisas, a Inteligência Artificial, os projetos de *wetware*, as impressoras de biosintéticos etc. Assim, nada mais estéril que

²²² Site do professor de cibernética na Universidade de Reading. Disponível em: <<http://www.kevinwarwick.com/>>. Acesso em: 23 set. 2016.

²²³ Baudrillard, 2015, p. 127.

²²⁴ TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues O corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, Tomaz (Org. e Trad.). Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano. 2.ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009, p. 11.

²²⁵ Sibília, 2002, p. 30

questionar a veracidade ou legitimidade disto que defendemos ser os *sentires sexuais em ambiências digitais* porque estes já constituem a cotidianidade desta “sociedade protéica”²²⁶. Desta forma, no lugar de investirmos recursos, tempo e conhecimento na demonização ou na adoração utópica da tecnologia, precisamos urgentemente abrir mão dos princípios antropocêntricos para definitivamente compreender a tecnologia como constituinte do humano, para viver plenamente esta errância digital sem nos repetirmos na enfadonha *sensologia* moderna, para, quem sabe, criarmos novos mundos.

²²⁶ Referência ao personagem mítico Proteu que modificava sua forma e identidade para confundir os homens (DI FELICE, 2009).

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Exercitamos nesta dissertação uma análise sobre como a tecnologia digital influi diretamente na constituição do sentir contemporâneo, tomando como referência as experiências das pessoas que utilizam os ambientes digitais para concretização de suas vivências sexuais. Aventamos que, assim como a dimensão sexual, as demais esferas da vida sociocultural têm sido implicadas pelo potencial disruptivo do digital. Com ele, inquestionavelmente, as práticas e rituais do sexo e sexualidade mudaram, mas também da política, da economia, da mídia, da educação etc. Não à toa, mundialmente, indivíduos e instituições empenham-se em estudar e compreender as transformações em curso desde a virada do século XX para o XXI. Tal inquietação coletiva sobre as metamorfoses sociais é sintomática: revela que, talvez, nada será exatamente como era até pouco tempo.

Organizamos nosso argumento apoiando-nos em referenciais teóricos que facilitam a assunção do momento em que vivemos, afastando-nos de essencialismos e dualismos, abrindo caminhos epistemológicos por meio das complexas perspectivas do pós-humanismo, compreendendo a tecnologia e todo seu aparato como constituinte do humano, de suas práticas e ambientes em diferentes contextos históricos.

Em nosso primeiro capítulo, explicitamos a relação nada opositiva entre nós e a tecnologia, assim como ela integraria nosso sentir, modos de vida e formas de estar no mundo. Em seguida, defendemos que a tríade sexo-sexualidade-tecnologia não foi inaugurada pelo digital, mas sim acentuada por ele que, dadas suas características, incentivaram a assunção da “contrassexualidade” e a “sexualidade neutra”. Nestas duas primeiras etapas, tínhamos ciência da impossibilidade de descrever e analisar todos os *actantes* envolvidos em nosso objeto. No entanto, apostamos na tentativa de explicitar que o humano definitivamente não se configura como o único protagonista da sociabilidade sexual na atualidade, posto que distintos elementos tecnológicos participam dela, estabelecendo o que consideramos ser uma relação condicional, ainda que transitória.

Posteriormente, expomos as percepções dos adeptos ao “sexo virtual” sobre como a tecnologia tem alterado seu cotidiano afetivo e sexual, seus deslocamentos espaço-temporais, identitários e subjetivos. Relatos verdadeiramente ricos que referendam o principal argumento desta pesquisa. Por último, discorremos sobre a

comunicabilidade presente no sentir contemporâneo marcado pela reticularidade, atopia, transorganicidade e multidimensionalidade sensorial, proporcionadas pelo digital.

Compreendemos que as implicações das hibridações humano-tecnológicas podem apresentar resultados positivos ou negativos para o social, dependendo dos referenciais daqueles que as observam e exploram. Suas consequências ainda são imprevisíveis. No entanto, a julgar pela onipresença da tecnologia em nosso cotidiano, entendemos como estéril a tentativa de refutá-la ou demonizá-la. Deste modo, defendemos que, daqui em diante, o principal exercício individual e coletivo, especialmente o acadêmico, deva ser revelar como esta relação interdependente pode ser retroalimentada positivamente. Uma pista pode estar no gozo daqueles que hoje inovam sentindo e provocando prazeres subversivos também por meio da tecnologia.

REFERÊNCIAS²²⁷

- ABREU, Nuno Cesar. **O olhar pornô: a representação do obsceno no cinema e no vídeo**. 2.ed. – São Paulo: Alameda, 2012.
- BAUDRILLARD, Jean. **A sociedade de consumo**. Tradução de Artur Morão. – Lisboa: Edições 70, 2014.
- _____. **O sistema dos objetos**. Tradução de Zulmira Ribeiro Tavares. – São Paulo: Perspectiva, 2015.
- _____. **Telemorfose**. Tradução de Muniz Sodré. – Rio de Janeiro: Mauad, 2004
- BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Tradução de Francisco de Ambrosio Pinheiro Machado. – Porto Alegre: Zouk, 2014.
- _____. **Escritos sobre mito e linguagem**. Tradução de Susana Kampff Lages e Ernani Chaves. – São Paulo: Duas Cidades; Editora 34, 2013.
- BIERNACKI, Patrick; WALDORF, D. Snowball sampling: problems and techniques of chain referral sampling. **Sociological Methods and Research**, n.10, v.2, p. 141-163, nov. 1981. doi: 10.1177/004912418101000205
- BOZON, Michel. **Sociologia da sexualidade**. Tradução de Maria de Lourdes Menezes. – Rio de Janeiro: Editora FGV, 2004.
- CASTELLS, Manuel. **A galáxia da internet: reflexões sobre a internet, os negócios e a sociedade**. Tradução de Maria Luiza X. de A. Borges. – Rio de Janeiro: Zahar, 2003.
- DI FELICE, M.; PIREDDU, M. (Orgs.). **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. – São Caetano do Sul, SP: Difusão e Editora, 2010.
- DI FELICE, Massimo (Org.). **Do público para as redes: a comunicação digital e as novas formas de participação social**. São Paulo: Difusão e Editora, 2008.
- _____. Estéticas pós-humanistas e formas atópicas do habitar. In: DI FELICE, M.; PIREDDU, M. (Orgs.). **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. – São Caetano do Sul, SP: Difusão e Editora, 2010.

²²⁷ De acordo com a Associação Brasileira de Normas Técnicas (ABNT NBR 6023).

_____. **Paisagens Pós-urbanas: o fim da experiência urbana e as formas comunicativas do habitar.** – São Paulo: Annablume, 2009.

_____. Redes sociais digitais, epistemologias reticulares e a crise do antropomorfismo social. **Revista USP**, n.92, p.6-19, dez./fev. 2011-2012.

_____. Ser redes: o formismo digital dos movimentos net-ativistas. **Revista Matrizes**, n.7, p.49-71, jul./dez. 2013.

DI FELICE, Massimo; TORRES, Julliana C.; YANAZE, Leandro. K. H. **Redes digitais e sustentabilidade: as interações com o meio ambiente na era da informação.** – São Paulo: Annablume, 2012.

FAUSING, Bent. Self-mídias. O self, o rosto, as mídias e os selfies. **Revista Tríade: comunicação, cultura e mídia**, Sorocaba, SP, v. 3, n. 5, p. 80-96, jun. 2015.

FINKEL, Eli *et al.* Online Dating: A Critical Analysis from the Perspective of Psychological Science. **Psychological Science in the Public Interest**. 2012.

FLUSSER, Vilém. **Filosofia da caixa preta.** Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

_____. **O universo das imagens técnicas: elogio da superficialidade.** São Paulo: Annablume, 2008.

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade: a vontade de saber.** Tradução de Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. 16.ed. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

FRAGOSO, Suely; RECUERO, Raquel; AMARAL, Adriana. **Métodos de pesquisa para internet.** – Porto Alegre: Sulina, 2013.

GALIMBERTI, Umberto. **Psiche e técnica: o homem na idade da técnica.** Tradução José Maria de Almeida. – São Paulo: Paulus, 2006.

GREGORI, Maria Filomena. Usos de sex toys: a circulação erótica entre objetos e pessoas. **Mana: estudos de Antropologia Social**, v.17, n.2, p.313-336, 2011.

GREINER, Christine. **O corpo em crise: novas pistas e o curto-circuito das representações.** – São Paulo: Annablume, 2010.

_____. **O corpo: pistas para estudos indisciplinados.** 2. ed. – São Paulo: Annablume, 2006.

HALL, Stuart. **A identidade cultural na pós-modernidade**. Tradução de Tomaz Tadeu da Silva e Guacira Lopes Louro. 11.ed. – Rio de Janeiro: DP&A, 2011.

HARAWAY, Donna. Manifesto ciborgue: ciência, tecnologia e feminismo-socialista no final do século XX. In: TADEU, Tomaz (Org. e Trad.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

HEIDEGGER, Martin. A questão da técnica. Tradução de Marco Aurélio Werle. **Revista Scientiae Studia**, São Paulo, v.5, n.3, p.375-398, 2007.

HUGON, Stéphane. **L'étoffe de l'imaginaire: design relationnel et technologies**. – Fontenay-le-Comte: Éditions Lussaud, 2011.

LATOUR, Bruno. **Jamais fomos modernos**. Tradução de Carlos Irineu da Costa. 3.ed. – São Paulo: Editora 34, 2013.

_____. **Reagregando o social: uma introdução à Teoria Ator-Rede**. Tradução de Gilson César Cardoso de Sousa. – Salvador, EDUFBA; Bauru, EDUSC, 2012.

LE BRETON, David. La sexualité en l'absence du corps de l'autre: la cybersexualité. **Champ psychosomatique**, L'Esprit du temps, v.3, n. 43, p. 21-36, 2006. Disponível em: <http://www.cairn.info/revue-champ-psychosomatique1-2006-3-page-21.htm>. Acesso em: 20 ago. 2016.

_____. Vers la fin du corps: cyberculture et identité. **Revue internationale de philosophie**, Association Revue internationale de philosophie, v. 4, n. 222, p. 491-509, 2002. Disponível em: <http://www.cairn.info/revue-internationale-de-philosophie-2002-4-page-491.htm>. Acesso em: 20 ago. 2016.

LE MOS, André. **A comunicação das coisas: teoria ator-rede e cibercultura**. – São Paulo: Annablume, 2013.

LÉVY, Pierre. **O que é o virtual**. Tradução de Paulo Neves. 2.ed. – São Paulo: Editora 34, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **A sombra de Dionísio: contribuição a uma sociologia da orgia**. Tradução de Aluizio Ramos Trinta. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1985.

_____. **Homo Eroticus: comunhões emocionais**. Tradução de Abner Chiquieri. – Rio de Janeiro: Forense, 2014.

MARCHESINI, Roberto. Contra a pureza essencialista, rumo a novos modelos de existência. In: DI FELICE, M.; PIREDDU, M. (Orgs.) **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. – São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2010, p.163-183.

MATTELART, Armand; MATTERLART, Michèle. **História das teorias da comunicação**. Tradução de Luiz Paulo Rouanet. 15.ed. – São Paulo: Edições Loyola, 2012.

MCLUHAN, Marshall. **Os meios de comunicação como extensão do homem**. Tradução de Décio Pignatari. – São Paulo: Cultrix, 2007.

MELO, Raquel. A íntima relação entre as tecnologias comunicativas e nossa experiência afetivo-sexual. **Revista Artefactum**, v. 8, p. 1-13, 2016.

MEYROWITZ, Joshua. **No sense of place: the impact of electronic media on social behavior**. Oxford University Press, 1985.

MIRANDA, José A. Bragança de. **Corpo e imagem**. – São Paulo: Annablume, 2011.

MISKOLCI, Richard. Discreto e fora do meio: notas sobre a visibilidade sexual contemporânea. **Cadernos Pagu**, n.44, p.61-90, 2015.

_____. San Francisco e a nova economia do desejo. **Lua Nova**, n.91, p. 269-295, 2014.

MORAES, Eliane Robert. **Antologia da poesia erótica brasileira**. – Cotia, SP: Ateliê Editorial, 2015.

PARIKKA, Jussi. Media ecologies and imaginary media: transversal expansions, contractions, and foldings. **The Fibreculture Journal**. n. 17, 2011.

PARISER, Eli. **O filtro invisível: o que a internet está escondendo de você**. Tradução de Diego Alfaro. – Rio de Janeiro: Zahar, 2012.

PERNIOLA, Mario. **Contra a comunicação**. Tradução de Luisa Raboline. – São Leopoldo: Editora Unisinos, 2006.

_____. **Do sentir**. Tradução de Antônio Guerreiro. – Lisboa: Editora Presença, 1993.

_____. **Pensando o ritual: sexualidade, morte, mundo**. Tradução de Maria do Rosário Toschi. – São Paulo: Studio Nobel, 2000.

_____. **O sex appeal do inorgânico**. Tradução de Nilson Moulin. – São Paulo: Studio Nobel, 2005.

PRECIADO, Paul B. Après le livre, imprimons la chair. **Libération**, Paris, França, 3 Fev. 2017. Disponível em: <http://www.liberation.fr/debats/2017/02/03/apres-le-livre-imprimons-la-chair_1546205>. Acesso em: 7 jun. 2017.

_____. **Manifesto contrassexual**. Tradução de Maria Paula Gurgel Ribeiro. – São Paulo: n-1 edições, 2014.

PUECH, Michel. **Homo Sapiens Technologicus Philosophie de la technologie contemporaine, philosophie de la sagesse contemporaine**. – Paris, Le Pommier, 2008.

RAND CORPORATION. Paul Baran and the Origins of the Internet. Santa Monica, Califórnia. Disponível em: <<https://www.rand.org/about/history/baran.list.html>>. Acesso em: 8 jun. 2017.

RUBIN, Gayle; BUTLER, Judith. Tráfico sexual: entrevista. **Caderno Pagu**, 2003, n.21, p.157-209.

SANTAELLA, Lucia. **A ecologia pluralista da comunicação: conectividade, mobilidade, ubiquidade**. – São Paulo: Paulus, 2010.

_____. **Corpo e comunicação: sintoma da cultura**. 3.ed. – São Paulo: Paulus, 2008.

_____. **Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura**. – São Paulo: Paulus, 2003.

_____. **Navegar no ciberespaço: o perfil cognitivo do leitor imersivo**. 2.ed. – São Paulo: Paulus, 2007.

_____. Pós-humano, pós-humanismo e anti-humanismo: discriminações. In: DI FELICE, Massimo; PIREDDU, Mario. **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. – São Caetano do Sul, SP: Difusão Editora, 2010.

SIBILIA, Paula. A nudez auto-exposta na rede: Deslocamentos da obscenidade e da beleza? **Cadernos Pagu**, Unicamp, Campinas-SP, n. 44, p. 171-198, jan./jun.,2015.

_____. Autenticidade e performance: A construção de si como personagem visível. **Fronteiras: Estudos Midiáticos**. UNISINOS, Porto Alegre, v. 17, n.3, p. 353-364, set./dez., 2015.

_____. La “pornificación” de la mirada: una genealogía del pecho desnudo. **Cuadernos de Música, Artes Visuales y Artes Escénicas (Mavae)**, Bogotá, Colômbia, v. 10, n. 1, p. 35-63, jun., 2015.

_____. **O homem pós-orgânico: a alquimia dos corpos e almas à luz das tecnologias digitais**. 2 ed. – Rio de Janeiro: Contraponto, 2015.

_____. **O homem pós-orgânico: corpo, subjetividade e tecnologias digitais**. – Rio de Janeiro: Relume Dumará, 2002.

SILVA, Franklin Leopoldo. Martin Heidegger e a técnica. **Revista Scientiae Studia**, São Paulo, v.5, n.3, p. 369-374, 2007.

SILVA, Wagner Souza e. A tela como ambiência e experiência da fotografia. **Revista ECO Pós**, Rio de Janeiro, v. 15 n. 1, 2012.

_____. **Foto 0 | Foto 1**. – São Paulo, Fapesp, Edusp, 2016.

SILVA, Wagner Souza e. Fotografia e interfaces digitais: convergência entre produção, comunicação e significação. **REVISTA GEMInIS**, São Carlos, São Paulo, ano 6, n. 1, p. 329-340, jan./jun. 2015

_____. Gadgets fotográficos: a imagem como informação na cultura digital. **Revista Comunicação Midiática**, Bauru, São Paulo, v.8, n.2, p.202-214, maio/ago. 2013.

_____. Imagem e subjetividade: narrativas fotográficas confessionais e a estética da afetividade. **Revista Ciberlegenda**, Rio de Janeiro, n. 31, v. 2, p. 65-75, 2014.

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia: indivíduo e sociedade**. Tradução de Pedro Caldas. – Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

TADEU, Tomaz. Nós, ciborgues O corpo elétrico e a dissolução do humano. In: TADEU, Tomaz (Org. e Trad.). **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. 2.ed. – Belo Horizonte: Autêntica Editora, 2009.

THERBORN, Göran. **Sexo e poder: a família no mundo 1900-2000**. Tradução de Elisabete Dória Bilac. – São Paulo: Contexto, 2006.

VATTIMO, Gianni. **A sociedade transparente**. Tradução de Hossein Shooja e Isabel Santos. – Lisboa: Relógio D'Água, 1992.