
INTERFACES ENTRE CORPOS E TECNOLOGIAS NA SEXUALIDADE ONLINE

8

INTERFACES BETWEEN BODIES AND TECHNOLOGIES IN ONLINE SEXUALITY

KRISCHKE-LEITÃO, DÉBORA

DOCTORA EM ANTROPOLOGIA SOCIAL PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DO RIO GRANDE DO SUL

DOCENTE DO DEPARTAMENTO DE SOCIOLOGIA DA UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

E-MAIL: DEBORAKL@GMAIL.COM

ORCID ID: [HTTPS://ORCID.ORG/0000-0002-8772-1104](https://orcid.org/0000-0002-8772-1104)

BOHRER DOS SANTOS, RAÍRA

MESTRE EM CIÊNCIAS SOCIAIS PELA UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA

DOCTORANDA EM ANTROPOLOGIA PELA UNIVERSIDADE FEDERAL FLUMINENSE

E-MAIL: RAIRABS@YAHOO.COM.BR

ORCID: [HTTPS://ORCID.ORG/0000-0003-3324-3263](https://orcid.org/0000-0003-3324-3263)

RESUMO:

Nesse artigo, partimos de pesquisa etnográfica para descrever as formas de corporificação presentes em plataformas digitais, em especial mundos digitais virtuais 3D. Numa crítica as abordagens sobre corpo na Internet, que pactuam com o dualismo corpo/mente, argumentamos que o corpo nesse ambiente é melhor compreendido na interface de elementos textuais, imagético, técnicos e fisiológicos a partir dos quais ele se estende e multiplica.

Palavras-chave: Corpo, Internet, Tecnologia, Sexualidade

ABSTRACT:

In this article, based in our ethnographic research, we aim to describe the forms of embodiment present on digital platforms, especially 3D digital virtual worlds. In a critique of the approaches to the body on the Internet, which seem to agree with the dualism of body / mind, we argue that the body in this environment is better understood in the interface of textual, imagery, technical and physiological elements from which it extends and multiplies.

Keywords: Body, Internet, Technology, Sexuality

INTRODUÇÃO

Desenvolvida nos Estados Unidos durante a Guerra Fria para fins militares, a Internet tornou-se tecnologia difundida mundialmente e passou a fazer parte do cotidiano. Na última década, as redes sem fio de alta velocidade e o consumo de dispositivos móveis como *notebooks*, *tablets* e *smartphones* transformam um cotidiano cada vez mais conectado, reforçam, dessa forma, a necessidade de ampliar as reflexões teóricas conceituais sobre o significado dessa transformação na vida política, social, sexual e subjetiva das pessoas.

Nossa era é marcada por interpenetrações e acoplamentos na conjunção entre o humano e a máquina, que conduzem às confusões de fronteiras entre tecnologia e sociedade, ciência e política, natureza e cultura. Os processos de transformação da corporalidade nos fazem questionar e repensar a subjetividade humana, pois se por um lado as máquinas se tornam cada vez mais inteligentes, ao simular características humanas—e, conseqüentemente, produz-se a subjetivação e humanização dessa máquina –, por outro lado há a mecanização e aperfeiçoamento dos seres humanos, que parecem se tornar cada vez mais “artificiais” com o uso de distintas tecnologias acopladas, incorporadas. Em meio a expressivas transformações tecnológicas, o fluxo ininterrupto entre cultura e sujeito altera os fenômenos sociais da sexualidade em uma velocidade que se torna desafio para a reflexividade humana. A realidade do ciborgue (HARAWAY, 2016; CLARK, 2003) alerta para a necessidade de refletir sobre quem somos, como nos relacionamos e de que forma fazemos pesquisas.

Muito tem sido discutido sobre as possibilidades e impossibilidades da realização de pesquisas qualitativas, especialmente etnográficas, no contexto atual de distanciamento social, devido à pandemia de COVID-19, o Novo Coronavírus. Um dos temores que por vezes surgem diante da opção pela pesquisa nas mídias digitais é de que, sendo esses ambientes descorporificados, a etnografia perderia uma dimensão que lhe é muito cara desde Malinowski (1978), da carne, do sangue e do espírito nativos.

O que percebemos durante o isolamento social estabelecido a fim de controlar o contágio do vírus, foi a intensificação de processos que tem sido mapeados ao longo dos anos e se transformado em velocidade surpreendente com melhores processadores, placas de vídeo e memória integrada, uso de dispositivos móveis dotados de câmeras de alta qualidade, além de acesso à internet por redes móveis e amplo uso

das redes sociais. Lugares e corpos aceleraram ou entraram em relações de interface, aquecendo debates sobre borramentos de fronteiras, não somente em relação a público e privado, corpo e mente, mas também, natureza e cultura, *self* e mundo. Assim, partimos nesse artigo da pesquisa etnográfica que realizamos desde 2010 sobre sexualidades online¹, para argumentar que os ambientes digitais não são descorporificados. Nesse sentido, procuramos demonstrar como os corpos são construídos e transformados nas plataformas digitais, um empreendimento ainda mais evidente ao tratar das interações afetivas e sexuais que têm lugar nesses ambientes. A possibilidade de corporificar fantasias que dizem respeito ao íntimo da imaginação humana opera transformações subjetivas e objetivas do desejo, do prazer e da desenvoltura dos sujeitos por meio de suas vivências online, dando respaldo à análise do universo online Second Life como um laboratório (KRISCHKE-LEITÃO & GOMES, 2018) para pensarmos corporalidade e sexualidade nos diversos ambientes digitais, bem como em seus deslizamentos entre as esferas online e offline.

O Second Life, doravante SL, é um Mundo Digital Virtual 3D criado em 2003 pela empresa norte-americana Linden Lab e que mantém-se, ainda hoje, em atividade. Dentre as muitas características desse mundo, sublinhamos, a título de introdução ao entendimento de nossa problemática, o fato de que se trata de uma plataforma na qual os residentes² interagem uns com os outros de modo sincrônico, e sua presença é corporificada dentro do mundo por meio de avatares. Outra característica que nos parece importante elencar é que todo o conteúdo produzido, utilizado e comercializado nesse mundo virtual é produzido por seus residentes, sendo a companhia que o criou apenas responsável por comercialização de terras e regulação do mundo³.

Por essas suas características e particularidades, o SL possui formas de corporificação que lhe são específicas. Embora ele não corresponda tal e qual a outras formas de corporificação presentes noutras plataformas digitais cuja utilização é mais frequente e cotidiana, como sites de redes sociais, por exemplo, propomos pensar que, enquanto caso extremo, ele se apresenta como um laboratório, permitindo transpor algumas

1 A pesquisa sobre sexualidade iniciou-se com o projeto “Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais”, financiado pelo CNPq. A ela somou-se projeto de pesquisa sobre sexualidades dissidentes online, em especial BDSM – Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão e Sadomasoquismo – tendo como um dos resultados a dissertação de mestrado de Bohrer dos Santos (2016).

2 Optamos por não adotar o termo “usuários” ou “jogadores”, respeitando a categoria êmica “residente” utilizada por aqueles que frequentam o Second Life.

3 Para uma discussão mais aprofundada sobre a produção de conteúdo no SL, c.f. Kriskhke-Leitão (2012).

das reflexões que tecemos sobre ele para a análise de outras práticas e interações que tem lugar na Internet. Afinal, um mundo virtual

(...) não implica desrealização, pois muitos dos atos produzidos pelos mecanismos de virtualização são fatos sociais concretos, já que produzem efeitos na realidade e, assim, não pertencem ao reino do imaginário, não desaparecem do universo das ações sociais tão logo sejam desligados os mecanismos tecnológicos que permitiram sua existência “virtual”. (JUNGBLUT, 2004, p. 102)

Com todos os debates recentes sobre dados massivos, que colocam por vezes em cheque a própria legitimidade das ciências humanas no empreendimento de pesquisas online, gostaríamos também de argumentar com esse artigo que a pesquisa etnográfica permite acessar compreensões que não seriam facilmente alcançadas de outro modo. Trata-se de um olhar atento às formas de existência cotidianas na plataforma sdigitais, comprometido em compreendê-las desde dentro e em seus próprios termos (BOELLSTORFF, 2012), incorporando a dimensão da experiência e da intersubjetividade.

Na primeira parte de nosso percurso argumentativo, discutimos as propostas teóricas e epistemológicas sobre corpo que embasam nosso olhar, além de descrevermos brevemente as formas mais elementares de construção sociotécnica do corpo dos avatares no SL. Em seguida, atentamo-nos a questão da linguagem e da imaginação nas interações escritas que fazem parte da construção do corpo e da sexualidade online. Outras linguagens, compostas pelos elementos imagéticos e técnico-fármaco-materiais, igualmente importantes em nosso campo de pesquisa, são exploradas na terceira parte do artigo. Assim, procuramos refletir sobre esses corpos carnais-digitais que são experienciados online, pensando-os como construções polifônicas produzidas e transformadas nas trocas entre os sujeitos e o ambiente que habitam nas plataformas digitais.

O QUE PODE UM CORPO?

O culto racional à mente parece ser uma das preocupações de Le Breton (1999), que recorre a contextos históricos para demonstrar que tais valores da modernidade, marcada pela separação cartesiana de corpo e

mente, podem se mostrar semelhantes ao período medieval, em que o cristianismo e seus ascetas imprimem a separação de corpo e do espírito no imaginário comum, ao afirmar os prazeres da carne como pecado. Esse movimento fez da carne intocável e revela desprezo ao corpo, centrado principalmente na indignidade da mulher. Esse corpo-carne medieval carregava a sujeira como prova de seu abandono em busca da pureza do espírito. O autor busca também referências na antiguidade, de elevação das mulheres como posses, imóveis, submissas. Uma mulher sem carne, objeto de contemplação, valor retomado no Renascimento, que manteria resquícios na contemporaneidade ocidental.

Em “Adeus ao Corpo” (1999), Le Breton desenvolve o argumento de que o chat e os mundos virtuais possibilitam o contato provisório com indivíduos afastados no tempo e no espaço, em sua concepção o corpo se apagaria nessa mistura de fronteiras. O outro existe, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque do teclado, seria o espaço de celebração do espírito, onde o peso histórico do pecado da carne seria eliminado em um mundo sem corpo, que colocaria a carne entre parênteses. Le Breton ainda argumenta que nesses ambientes online o sensorial é infinitamente simplificado e possibilita também o fim das coerções de identidade. No final do livro, após o capítulo “o fim do corpo”, Le Breton faz uma defesa do corpo carne, ao afirmar que a carne ainda existirá, pois o homem só existe por formas corporais e que qualquer modificação de sua forma provoca outra definição de sua humanidade. Lembra, também, que esse discurso de fim do corpo é uma ficção que diz respeito à condição depreciada do corpo contemporâneo, do ódio ao corpo.

É preciso lembrar que Le Breton escreve antes da virada do milênio, um momento em que a interface computacional é baseada quase puramente em texto e o anonimato é prerrogativa. Nesse período, a compreensão da internet está numa fase de ou exaltação de suas potencialidades, ainda um tanto ficcionalizadas, como na teoria de Levy (1999), ou então banhada dos pessimismos da racionalidade moderna como a possibilidade do fim das cidades, fim do mundo e, claro, do fim do corpo que em frente a uma tela-máquina seria substituído por texto, tendências na modernidade. Na ficção científica, cria-se mundos utópicos e distópicos em que é possível habitar outros espaços, separando-se do corpo carne, elementos que reforçam uma narrativa moderna de domínio da natureza pela cultura, pelo homem, em busca da manutenção da vida.

Tim Berners Lee (2007), cientista de computação que criou a linguagem HTML e considerado por muitos como inventor da *World Wide Web*, propõe que pensemos três fases históricas para compreender a Internet (BOULLIER, 2013). A primeira, chamada por ele de III (*International Information Infrastructure*), corresponderia ao momento inicial da rede, anterior a década de noventa. Nesse momento, a rede ligava computadores, sobretudo aqueles de universidades e órgãos governamentais, mesmo que já tivesse seu aspecto internacional. O momento seguinte corresponde ao que chamamos de WWW (*World Wide Web*) e se caracterizaria pela troca de informações em escala mais ampla, por meio de uma conexão entre documentos através de *hiperlinks*. Nesse período, a concepção da Internet como uma grande biblioteca de documentos escritos é forte, a própria estrutura dos motores de busca da época corresponde a essa lógica: catálogos de sites, ordenados por assunto. No terceiro momento, chamado por Berners-Lee de GGG (*Giant Global Graph*), os metadados que descrevem as informações se tornam bastante relevantes, configurando aquilo que chamamos por vezes de “web semântica”. Nos buscadores a lógica fundante passa a ser a dos metadados: *hashtags*, etiquetas, classificações múltiplas muitas vezes alimentadas pelos próprios usuários. Surge um outro tipo de interface humano-máquina e dessa vez a rede conecta não apenas máquinas e documentos, como nos momentos anteriores, mas os usuários. As redes sociais são o exemplo mais conhecido desse tipo de conexão, passando a ser os links entre os usuários tão ou mais importantes do que a conexão de informações através de documentos, pois ultrapassam os limites de aplicações ou sites individuais.

A concepção de web 2.0, cultura da convergência (JENKINS, 2006), plataformização da sociedade (VAN DIJCK, 2016) e produção de conteúdo por não especialistas/profissionais acompanha esse desdobramento histórico e tecnológico da Internet, correspondendo ao momento identificado por Berners Lee como *Giant Global Graph*. Outras características que podemos elencar são a primazia da imagem em detrimento do texto (BELELI, 2015; MANOVICH, 2011), algo que não estava presente na internet dos anos 90 por limitações técnicas mas também socioculturais. Graças ao incremento da velocidade e da estabilidade da conexão, alcançadas com a conexão à cabo de fibra ótica em meados dos 2000, assim como ao desenvolvimento de interfaces de vídeo independentes de alta capacidade, a importância da imagem fotográfica e videográfica foi impulsionada.

A passagem da III para a WWW correspondeu a chamada revolução do computador pessoal (PC), quando grandes máquinas (de corporações, órgãos governamentais, instituições de ensino e ciência) passaram a coexistir com os computadores domésticos, e muitas vezes mesmo ser substituídos por estes. A passagem da WWW para a GGG, por sua vez, pode ser vista como acompanhada pela passagem do computador pessoal ao telefone inteligente. Conexão por dados móveis, miniaturização, dispositivos providos de tecnologia *touch*, nos fazem pensar numa passagem do computador pessoal, entendido como individual e doméstico, ao que poderia ser visto quase como um computador corporal: tão pequenos, amigáveis, mais baratos, que tornam-se quase extensões do corpo. Mesmo que o SL não seja uma plataforma acessível via tecnologia móvel, ele é sem dúvidas fruto dessas transformações tecnológicas e reflexo dessas mudanças socio culturais e históricas. A passagem dos gráficos 2D para 3D renderizados em tempo real, graças as placas de vídeo e a qualidade da conexão, é condição de sua existência. E a incorporação de telefones inteligentes dotados de câmeras digitais é o que permitirá, como discutiremos mais adiante, a produção e troca de imagens íntimas de si, que permeia a construção dos corpos nesse ambiente digital.

A existência de um residente no SL depende, em primeiro lugar, de sua personificação sob forma de um avatar tridimensional, cuja produção é um processo contínuo e trabalhoso, que envolve dispêndio de tempo, paciência, em muitos casos dinheiro, além de aprendizados técnicos. O primeiro passo para a criação do avatar é a escolha de um pré-definido no site, onde há opções limitadas. Mas logo abaixo dos avatares-padrão, uma mensagem esclarece que a aparência poderá ser personalizada ao entrar no mundo. Além da possibilidade de edição do corpo (*shape*) com ferramentas que alteram altura, largura, comprimento de braços e pernas, tamanho de quadril, coxa, seios, gordura corporal, formato da cabeça, olhos, boca, nariz, queixo, entre outros, há também a possibilidade de adquirir *shapes* prontos, criados e comercializados por outros residentes, assim como a pele (*skin*), cabelos, roupas, sapatos, entre outros itens que possibilitam a personalização e singularização do avatar. Além desses elementos imagéticos, animações e movimentos dão vida para a performance do avatar através de um AO (*animation override*), ferramenta que encobre os movimentos padronizados do avatar inicial com animações customizadas, escolhidas a partir das preferências do residente e funcionando quase como uma *hexis* corporal que permite performar a existência corporal dos sujeitos no SL.

Indo além da imagem do avatar, Gomes (2015) define o modo de existência no SL centralizado no avatar, que é composto pela tríade imagem 3D, inventário e perfil. Essa corporificação do avatar acontece, então, por três partes, a saber:

1) a criatura em 3D que o usuário terá a frente de sua tela, na forma que desejar; 2) um banco de dados que constitui o inventário do seu avatar incluindo todo o acervo de objetos e conteúdos que o usuário-avatar criou, comprou, ganhou, recebeu, etc. e 3) o perfil, a partir do qual ele se apresentará ao mundo, criará narrativas sobre si naquele mundo, deixará recados, anúncios e outras informações que considerar relevantes ou desejar compartilhar naquele mundo, inclusive sobre sua vida RL.” (GOMES, 2015, p. 105)

Como a aparência do avatar é um agregado de diferentes elementos digitais heterogêneos, o resultado desse processo de construção é uma criatura quase única, singularizada. O avatar é mais do que um mediador ou do que mera representação de seu criador, sendo resultado de um processo de contínuos deslocamentos e agenciamentos mútuos entre o corpo físico e o corpo digital. Esse corpo que não está apenas no lugar de, mas é acrescido ao corpo biológico/analógico (KRISCHKE LEITAO & GOMES, 2011) que está como sugere Santaella (2003) dividido em duas mídias ou, quem sabe, multiplicado em duas mídias, se apresenta como um paradoxo para a concepção racionalista de sujeito, que tem como constitutiva a separação entre corpo e mente, corpo e psiquismo ou corpo e espírito, dependendo da versão desse dualismo adotada.

Se no medievo se constituiu a dualidade corpo e espírito como valor intransponível do cristianismo, do séc XVII em diante surge a idade da razão, que funda novos valores, transformações políticas e sociais, além de denuncia aos dogmas e superstições pertinentes às práticas religiosas, originando uma nova era, em que prazer e paixão se tornam temas de reflexão e análise positiva, distinguindo-se dos séculos anteriores. Ao fim do século XVIII, já não prevalecem os discursos religiosos sobre o corpo, por conta das revoluções políticas, sociais e científicas e da medicina. René Descartes, filósofo francês, reconhecido como fundador da filosofia moderna e uma das primeiras vozes ecoantes do racionalismo, amparado no ceticismo, dividia a realidade em consciência e matéria. Em sua busca pela essência etérea e eterna da vida, promoveu uma ruptura metafísica

entre a consciência e o corpo orgânico, e, conseqüentemente, imprimiu no pensamento ocidental o dualismo que separa corpo e mente, além de ocasionar imenso debate entre teóricos de diversas áreas.

Em contraposição ao dualismo cartesiano, autores pós-dualistas compreendem que a consciência pura é tão carente de vida como a matéria pura. Em abordagem fenomenológica, como ciência descritiva dos princípios existenciais, Merleau-Ponty (2004) leva o corpo para dentro da filosofia posicionando a experiência no ponto de partida, já que, em sua concepção, não há objetos anteriores à percepção e enfatiza que a fim de “compreender estas transsubstanciações, é preciso reencontrar o corpo operante e atual, aquele que não é uma porção do espaço, um feixe de funções, que é um trançado de visão e de movimento” (MERLEAU-PONTY, 2004, p. 16). Ao argumentar um corpo, ao mesmo tempo vidente e visível, “imerso no visível por seu corpo, ele próprio visível, o vidente não se apropria do que vê; apenas se aproxima dele pelo olhar, se abre ao mundo” (ibidem, p. 16), compreende que a percepção começa no corpo e se conclui nos objetos, constitui e é constituída pela cultura, enquanto contexto em relação ao mundo. Assim, na contextura do mundo, as coisas permanecem em volta do corpo, como um anexo, prolongamento dele, incrustadas na carne “fazem parte de sua definição plena, e o mundo é feito do estofo mesmo do corpo” (ibidem, p. 17). Dessa forma, o filósofo argumenta por um princípio através do corpo no mundo, recuando do mundo objetivo elabora o conceito do pré-objetivo.

Nesse sentido, Thomas Csordas (2008) propõe o paradigma da corporeidade, por meio de releitura e novas questões para a pesquisa empírica e se encaminha para uma abordagem fenomenológica ao abordar o corpo como ponto de partida para analisar cultura e sujeito e elaborar crítica da cultura como texto, a qual legitimaria a divisão cartesiana corpo/mente. Dessa forma, Csordas propõe pensar a “corporeidade como parte da premissa metodológica de que o corpo não é um objeto a ser estudado em relação à cultura, mas é o sujeito da cultura [...], a base existencial da cultura” (CSORDAS, 2008, p. 102). Ao refletir sobre estudos que inauguram a concepção do *self* culturalmente construído e com consciência de si, produto de uma mentalidade reflexiva, o autor completa que a abordagem fenomenológica deve reconhecer a ideia de que “apesar de sermos capazes de nos constituir em objetos para nós mesmos, isso raramente acontece na vida cotidiana” (ibidem, p. 103), pois além de o sujeito ser constituído no processo ontogenético de socialização, ocorre constante reconstituição do *self*.

Em sua interpretação de imagético multissensório como processo cultural corporificado e o exame da prática da glossolalia como experiência corporificada, o autor opera uma abordagem da percepção e da prática. Percepção, enquanto pré-objetivo - conceito emprestado de Merleau-Ponty, não como um pré-cultural, mas pré-abstrato -; e prática, enquanto *habitus* - conceito emprestado de Bourdieu, em que se colapsa as dualidades corpo-mente e signo-significação -, fundada no corpo, que ocasiona um colapso na distinção convencional entre sujeito e objeto. Esse colapso das dualidades na corporeidade exige uma compreensão metodológica em que o corpo seja, ele mesmo, não-dualista.

Para o autor, é exatamente esse colapso que possibilita “investigar como os objetos culturais (incluindo sujeitos) são construídos ou objetificados [...] no fluxo e na indeterminação em curso da vida cultural adulta” (ibidem, p. 146). Essa corporeidade, trabalhada pelo autor do ponto de vista da pesquisa empírica com práticas e rituais religiosos, coloca questões sobre experiência e percepção que geram colapsos, para além de sujeito/objeto, nas dualidades mente/corpo, eu/outro, cognição/emoção, subjetividade/objetividade.

Podemos concluir, portanto, que o conhecimento do mundo só pode acontecer por meio da percepção. Nesse sentido, Ingold (2000) acrescenta a escuta à experiência sensorial, além da visão já elaborada por Merleau-Ponty, por compreender que as sensações recebidas entre esses sentidos são distintas, ainda que emaranhadas. A problematização do antropólogo é semelhante a do filósofo, tendo em vista que a compreensão ocidental e moderna do sujeito o separa do mundo e impõe na pele seu limite. Somos então levados a questionar sobre a percepção, de como algo pode ser traduzido de fora para dentro, do mundo para a mente, “como algo pode ser traduzido, ou “atravessar” de fora pra dentro, do macrocosmo do mundo para o microcosmo da mente” (INGOLD, 2000, p. 1). Ingold revisita clássicos da física, filosofia, linguagem e da antropologia para elaborar reflexões sobre os sentidos, especialmente visão e audição, traçando uma abordagem que se distingue de Csordas ao considerar “que o corpo, com seus vários sentidos, abrange o terreno cognitivo da cultura em vez do existencial” (ibidem, p. 43).

De acordo com o antropólogo, a percepção não é uma operação “dentro-da-cabeça”, executada sobre o material bruto das sensações, mas ocorre em circuitos que perpassam cérebro, corpo e mundo. Ingold oferece, por meio de um ensaio que pretende colaborar para a antropologia dos sentidos, importante reflexão sobre a contínua

invenção e reinvenção das convenções verbais por meio dos esforços das pessoas para fazer sentido umas às outras. Sugere que através da narrativa se torna possível compartilhar uma experiência sensorial por meio de metáforas, que podem ser apreendidas por outra pessoa que tenha diferentes experiências e práticas sensoriais. Essas metáforas seriam feitas a partir de experiências sensoriais em comum e fariam referência a algo que foi vivenciado apenas por aquele que está narrando. Dessa forma, a experiência sensorial pode ser traduzida por aquele que escuta ou lê, o que afetaria sua percepção. Ingold acredita que é preciso manter o foco no “entrelace criativo de experiência no discurso e às maneiras como as construções discursivas resultantes, por sua vez, afetam as percepções das pessoas do mundo que as cerca” (ibidem, p. 39), não se trata de sujeição da natureza humana às condições sociais, mas no envolvimento dos sujeitos entre si e com o seu ambiente, nesse processo contínuo da vida social.

A LINGUAGEM É UMA PELE

No mundo virtual por nós pesquisado, as interações sexuais entre avatares podem acontecer tanto de modo visual quanto textual, o mais frequente é que ambas as formas sejam utilizadas. Quando mencionamos um modo “visual” estamos nos referindo a interações que acontecem envolvendo os avatares situados no mundo tridimensional. Nesse caso, o sexo acontece quando dois ou mais avatares executam animações sincronizadas. Já o aspecto textual das interações diz respeito ao *roleplaying* propriamente dito e envolve descrições dos atos que estão sendo executados pelos avatares, mas principalmente descrições detalhadas das sensações de cada um dos parceiros.

Existem níveis muito diferentes de imersão nessas descrições textuais, razão pela qual alguns residentes explicitam em seus perfis públicos o quão rígidos são no que concerne a atuação escrita. A habilidade com a escrita é um ponto forte na definição de um bom parceiro sexual nessa plataforma online. Ouvimos de muitos residentes que não basta que o parceiro tenha um avatar bem construído ou que os objetos e animações sejam bons, também é fundamental que saiba escrever bem, seduzir através da escrita, usar a imaginação e estimular a imaginação do outro para manter o interesse ao longo da interação.

Um de nossos locais de pesquisa no que concerne as práticas sexuais e afetivas é a The Chamber Society, localizada na ilha Floris. O estabelecimento existe há cerca de 3 anos e é fechado a membros de

um grupo pago. Em julho de 2020 o grupo, cuja inscrição custa cerca de 3 dólares americanos, tinha mais de 35 mil membros. Em todas as nossas visitas a ilha sempre esteve cheia, com mais de 50 residentes frequentando ao mesmo tempo. Segundo seu fundador e alguns frequentadores mais antigos a proposta do local é inspirada no filme *Eyes Wide Shut* (De Olhos Bem Fechados, no Brasil), dirigido por Stanley Kubrick. No ambiente da Chamber, além de observar interações – sexuais ou não – entre os avatares, pudemos estabelecer contato com grande número de residentes que usam o SL para fins de encontros sexuais com frequência e construir uma rede de interlocutores de pesquisa com os quais conversamos em outros locais públicos, em suas casas no SL, em nossa sede de pesquisa etc.

Quanto ao BDSM, realizamos pesquisa em diversas ilhas, entre elas a Dominion Femdom se mostrou mais do que um local para a prática de dominação feminina, promovendo eventos como leilões de escravos, festas e humilhações públicas, além de encontros e reuniões entre dominadoras para conversar e debater sobre o estilo de vida, suas possibilidades, regras, boa conduta entre os participantes, responsabilidades. Como fica explícito nas normas de “boas-vindas” entregues a todos os visitantes do local, existem regras de convivência que são elaboradas e reelaboradas por seus membros e participantes assíduos.

Existem ambientes que reúnem a prática do BDSM e a venda de acessórios para as cenas, em que todo conteúdo disponibilizado para consumo pode ser experimentado ali mesmo. Como na Sweet Domination Palace, ambiente que proporciona local de encontro e diversão para os praticantes de BDSM e também comércio, engendrando um mercado erótico, “envolve produção, consumo, lazer e prática, resultando em *scripts* sexuais específicos” (BOHRER DOS SANTOS, 2019, p. 153).

O “desejo em vivenciar todas as possibilidades que o SL oferece enquanto relações sexuais e amorosas, assim como práticas e técnicas sexuais, abrindo espaço para expressões do imaginário erótico” (ibidem, p. 153) pode ser percebido na sociabilidade de Puerto Esclava, local que comporta sexualidades à margem, ainda que o respeito e consensualidade sejam as regras centrais. Contratos e regras não parecem essenciais, como se pode notar nas práticas de humilhação pública em que outros residentes intervêm sem necessária negociação prévia. Frequentadora desse local, a interlocutora Miss Bela relata explorar no SL “as piores formas de BDSM, coisas que jamais faria na rl” a fim de experimentar e

conhecer a mente das pessoas, para descobrir até onde podem ir em sua submissão.

Outro local no qual realizamos observações sistemáticas é a ilha *Street Whores*, construído e mantido por uma residente que é profissional do sexo no SL desde 2005. Essa ilha reproduz as ruelas de um ambiente urbano, becos repletos de edifícios de 2 pisos, todos iguais, cada um deles alugado para uma prostituta. A proprietária diz ter se inspirado em Amsterdã e ter sido pioneira no SL a construir tal tipo de ilha. Embora haja diversos clubes de garotas de programa, realmente *Street Whores* foi o único no qual nos deparamos com um ambiente urbano que emulava um espaço público, a rua. Estabelecemos maior interação com 3 avatares femininas que ali trabalham, duas britânicas (34 e 38 anos) e uma alemã (46 anos). As três interlocutoras contam atender mais de um cliente por dia e que a média de tempo de cada sessão é de cerca de 2h. No entanto, não estão online diariamente, e o SL é um hobby para elas, não uma fonte de renda, e todo o dinheiro obtido em suas atividades de profissionais do sexo no mundo virtual é gasto dentro do mundo melhorando seus próprios avatares. Conversando sobre suas atividades na ilha chegamos a conclusão de que o que fazem é para elas bastante semelhante ao que acontece nas ilhas de jogos, um *roleplaying*, uma interpretação de papéis, com fim lúdicos.

Vivian, uma dessas avatares, nem sempre realiza seus serviços em sua casa em *Street Whores*. E é especializada em recriar cenas com seus clientes, razão pela qual solicita com antecedência que eles lhe enviem uma anotação com suas preferências quanto ao ambiente e aos papéis. Segundo ela isso lhe fornece material para criar. Embora tenha residência alugada na ilha, procura locais adequados a cena solicitada ou constrói um local adequado. Ela diz ter a sensação de estar escrevendo um conto erótico em três dimensões quando planeja e monta as cenas, assim como sua aparência, para atender os clientes. Além da cena e da aparência, a habilidade com a escrita é um ponto forte na definição de um bom parceiro sexual no SL, seja ele um parceiro profissional, como no caso de Vivian, ou não.

Acho que a mente é um brinquedo muito melhor do que qualquer animação. A sagacidade de uma língua afiada é o que te leva muito mais longe. Uma das minhas perversões é imaginar e viver aqui situações muito intensas, com as palavras certas vem a corrente certa de endorfina e tudo vai bem. (Lizzy, americana, 26 anos, 2 anos no SL)

Tomaz Tadeu (2014) articula os conceitos de performatividade de J.A. Austin e Judith Butler para refletir sobre proposições que “fazem coisas”, que realizam, enquanto proposições performativas. É a partir desse sentido ampliado que Butler (2016) analisa o gênero como performativo, cuja eficácia produtiva depende da possibilidade de repetição, configurando um ato linguístico. Nesse sentido, a repetibilidade das palavras e signos, a partir da compreensão derridiana, torna as mensagens escritas reconhecíveis e legíveis, independente da ausência de quem escreveu e do destinatário, essa citacionalidade serve para a compreensão da escrita e para a linguagem em geral, assim o que “distingue a linguagem (como uma extensão da escrita) é sua citacionalidade: ela pode ser sempre retirada de um determinado contexto e inserida em um contexto diferente” (TADEU, 2014, p. 94). É portanto a citacionalidade e a performatividade da linguagem que elaboram processos de produção de identidades e diferenças, produção de si e do outro, por meio das interações. Citações colocam em ação enunciados performativos que produzem. Assim como na compreensão butleriana a possibilidade de interromper esses processos pode produzir algo novo. O processo de produção é e se dá em relação, por meio de atos performativos. Portanto, as relações e produção de subjetividades estão ligadas às estruturas narrativas.

Em Fragmentos de um Discurso Amoroso, Roland Barthes nos diz que “a linguagem é uma pele: esfrego minha linguagem no outro. É como se eu tivesse ao invés de dedos, ou dedos na ponta das palavras. Minha linguagem treme de desejo” (BARTHES, 2003, p. 64). Do mesmo modo, nas interações sexuais que tem lugar no SL, a linguagem é uma pele, tanto uma pele que habitamos, produtora de um corpo e de um sujeito, quanto o meio de tocar o outro, ponto de contato entre dois corpos e dois sujeitos. Andréa, uma das poucas interlocutoras brasileiras que tivemos pesquisando sexualidade no SL, vem se relacionando com o mesmo amante virtual há muitos anos, e faz uma bela analogia entre o conhecimento do corpo do outro com o conhecimento da linguagem do outro:

Eu em geral sinto vergonha, um pouco de vergonha do meu inglês. Com a mesma pessoa há tanto tempo, fazendo sexo aqui todos os dias, isso vai sumindo. Você se acostuma com os erros, já reconhece os ritmos de resposta, sabe as palavras que causam excitação ou mais do que isso vocês inventaram juntos essas palavras e o que elas acionam

em vocês. A gente tem as nossas, claro, que não vão ter esse efeito quando e se eu estiver transando com outro. Tem a ver com intimidade, com conhecer o outro, com a excitação que a gente criou e que retoma todos os dias, como se repetisse ou não acabasse. Quando você tem um novo amante, você sente vergonha de mostrar o seu texto, a sua putaria que você escreve. Na RL é o mesmo, na primeira vez há a excitação da descoberta mas também há uma certa vergonha de mostrar seu corpo... isso da primeira nudez, estar nu diante de um desconhecido. Aqui quando você transa pela primeira vez é assim também. Uma tensão que se dissipa quando você está há muito tempo com alguém, fica a vontade para mostrar a sua nudez ou as suas palavras pra ele. (Andrea, há 6 anos no SL)

Nessa sexualidade que se concretiza nos mundos digitais há um paralelo entre a intimidade da linguagem e a intimidade do corpo, porque o corpo, tanto lá quanto aqui, é também linguagem. De acordo com Adriana Guzmán (1999), o corpo poderia ser pensado em três dimensões. A primeira seria a do corpo vivido, o que não é explicável, a vivência interior. A segunda dimensão diria respeito ao corpo percebido, como se percebe o próprio corpo, em correspondência com o outro, a percepção que está vinculada com a forma como o outro me percebe, ou seja, o imaginário, o universo da percepção que pode estar ligado a objetividade ou permanecer nas imagens virtuais ou imaginárias. Por último, a dimensão do corpo interpretado, implica a significação do corpo, a interpretação que o outro faz do meu corpo, que por vezes condiciona minha própria interpretação, tanto de mim como do corpo do outro, ou seja, o simbólico, do corpo como domínio, da normatividade, auto-reconhecimento, o sujeito existe na medida em que existe para os demais. A forma como o corpo vive, como percebe o esquema e imagem corporal é resultado da influência permanente da construção do corpo: “percepção interna, percepção, percepção externa, emoções, sensações, sentimentos, pensamentos” (GUZMÁN, 1999, p. 24), constituem a experiência do corpo.

No contexto das salas de chat do final dos anos 1990 e início dos 2000, o encontro de corpos se dava principalmente através do texto, da dimensão erótica e imaginativa da palavra. O trabalho de Sherry Turkle (1997) sobre os MUDs (multi-user dungeons), demonstra como nesses

ambientes online o corpo e o *self* eram construídos a partir da escrita e de seus artifícios. Para Mayans e Planells (2002) a narrativa textual das salas de chat permite reflexão e planejamento, ou seja, maior nível de abstração do que aquele da palavra falada, mesmo que a conversa teclada se dê em tempo real. Haveria desvantagens em relação ao uso de voz, como falta de componentes gestuais, entonações, cadência, volume, mas estas seriam diminuídas ao passo que os usuários criam, a partir das ferramentas disponíveis, novas formas de expressarem-se. Os autores, ao pesquisar o IRC (Internet relay chat) descrevem transformações dos códigos do teclado em expressões, sejam através do uso de caixa alta ou baixa, combinações entre letras e números, uso de itálico, ou ainda uso repetido de letras. A linguagem disponível pelo uso dos códigos do teclado é transformada por seus usuários, que ressimbolizam e repassam o aprendizado através de usos alternativos de tais códigos. Este gênero textual que vem sendo criado e transformado ao longo do tempo e dos usos em conversações de banda estreita gerou uma linguagem textual que necessita aprendizagem daqueles que estão iniciando contato com essas tecnologias.

Em se tratando do SL, além desses elementos textuais ressignificados para encorpar a linguagem escrita, um recurso muito frequente nas interações de caráter sexual, diz respeito ao uso da TPN, terceira pessoa narrativa, como recurso de cenarização escrita, na qual aquele que escreve refere-se a si - ou seu avatar - como um outro que executa ações. Essa estratégia textual é aprendida a partir da interação com outros residentes no mundo. Quando Austin (2018) conceitua o enunciado performativo explícito, indica que este costuma se apresentar na primeira pessoa do singular, e o verbo no presente do indicativo. Ainda que na terceira pessoa, a escrita no SL é performativa e não descritiva, pois ela constrói a realidade, não descreve o que está sendo feito, mas faz fazer. O uso da terceira pessoa é geralmente acompanhado do comando *"/me"*, inserido antes desses atos de fala. Tal comando tem o poder de transformar as palavras em ato, pois quando usado os dois pontos entre o nome do avatar que disse e o que foi dito desaparece. Em vez de *"Fulano: executa uma ação"* o que vemos *"Fulano executa uma ação"*, o texto aparece na janela de chat em itálico. O itálico e a ausência dos dois pontos, marcam a diferença qualitativa entre coisas ditas e coisas feitas. E são as coisas que se faz, principalmente, que tem o poder de afetar a realidade, produzir sensações, estimular retroações. Como indica Tambiah (1968), tratando do papel das ações verbais em

ritos e rituais, a conexão entre linguagem e magia é forte e as palavras são vistas como capazes de afetar aquele que fala, aquele que ouve – ou lê e o universo.

Uma característica das interações sexuais que acontecem no SL é a grande riqueza de detalhes tanto no texto produzido entre os amantes quanto nos elementos imagéticos utilizados. Nas cenas eróticas que observamos em locais públicos, chamou-nos a atenção a centralidade dos fluídos corporais, fosse na sua descrição no chat, fosse através das texturas hiperbólicas adicionadas ao corpo do avatar no momento apropriado, saliva, sêmen, urina, suor, lágrimas, e algumas vezes sangue, são narrados com minúcia. Parece-nos que o recurso de exacerbar os sentidos disponíveis serve a recompor os outros, que precisam ser imaginados, como gostos e cheiros. No caso do BDSM, a experiência da dor também se dá principalmente no âmbito narrativo, e contribuem à sua corporificação de texturas de arranhões, mordidas, cicatrizes, sangue, queimaduras.

Em outra pesquisa que desenvolvemos sobre práticas sexuais fetichistas e BDSM no contexto brasileiro entre ambientes online e offline, observamos o engajamento nas interações por meio da evocação de corpos constituídos de distintos acoplamentos, narrados e performados a depender das plataformas utilizadas, do entendimento sobre BDSM e das relações com os outros sujeitos envolvidos.

As narrativas são tanto textuais quanto imagéticas e, no caso de cenas descritas nas redes sociais fetichistas e grupos de Whatsapp, mostram-se ricas em detalhes sobre os instrumentos utilizados nos jogos de impacto, como detalhes sobre o material do objeto, formato e técnicas de uso –, além das intensidades de impacto que produzem marcas específicas; descrições sobre as condições da pele, posturas, posições e condições de recepção dos submissos e submissas; descrições sobre os fluidos, desde sua densidade, volume, bem como de que forma são ocasionados, como e por onde escorrem, além do desenho que faz na carne, no chão, parede, lençol, tornando-se a abundância um registro bastante valorizado.

Textos e imagens são, portanto, formas de registro dos fluidos e das marcas como resultado de diferentes práticas e utensílios – objetos esses que comumente acompanham a composição da imagem, sejam dildos, plugs, bolas tailandesas, *Magic Wands*, grampos, agulhas, chibatas, palmatórias, chicotes entre outros objetos de de estimulação e açoite –, mas também são partes constituintes do erotismo dos próprios

praticantes, não apenas por rememorar uma cena, mas por fazer parte dela.

Nas cenas de BDSM online, sejam nas redes sociais e grupos de mensageiros, sejam no SL, a afecção produzida naqueles que participam é vivida enquanto real e mesmo carnal, ao ponto de levar-se bastante a sério o uso de *safewords*⁴. Nós mesmas vivemos uma situação no SL que nos possibilitou experimentar a imersão e a produção de sensações. Visitando um ambiente criado por estudantes no SL, que tinha como objetivo representar em 3D uma obra literária que abordava os horrores do holocausto, entramos em um sala escura e úmida. A solidão e o desamparo do lugar eram marcadas pela amplitude do aposento, no qual se via apenas as paredes manchadas e dezenas de pares de sapatos abandonados. A textura das paredes reproduzia com perfeição a aparência de pedra úmida, e o som constante era o de água pingando, gotejando, e muito ao longe o eco mesmo desse gotejar. Mesmo que do outro lado da tela, no mundo físico, estivéssemos naquele momento em uma cidade em que a temperatura ultrapassava os quarenta graus, sentimos, por um momento, frio, cercadas por aquelas paredes úmidas.

OUTRAS INTERFACES

O erotismo é busca por satisfação do campo da imaginação, da fantasia, âmbitos que podem ser vivenciados em práticas fetichistas, no cinema, na literatura, e, claro, em ambientes online, como formas de satisfação por meio de cenas narradas e performadas dos desejos sexuais. Plataformas online e principalmente o SL, como um caso extremo, podem e devem ser pensados como ambientes que possibilitam vivenciar imaginários, desejos e práticas fantasiadas.

Embora a importância do texto seja frisada o tempo todo por nossos interlocutores eles também acreditam que as habilidades textuais por si só não bastam: estando-se em um mundo virtual tridimensional, deve-se explorar as potencialidades desse mundo, e essas são visuais. Para engajar-se numa interação sexual apenas textual bastaria ingressar numa sala de chat, sem a necessidade de frequentar um mundo virtual. Por isso o envolvimento na cena, no SL, é um composto de múltiplos elementos como: a descrição escrita de ações e sensações dos avatares, a aparência dos avatares, a descrição escrita do que se está fazendo com seu corpo real diante da tela, a aparência desse corpo ou de parte dele

⁴ Safeword é explicada pelos praticantes de BDSM como uma palavra de segurança, que deve ser proferida em caso de o/a submisso/a chegar ao limite e/ou precisar parar a cena. Ao ser proferida, a cena é interrompida no mesmo instante.

através de imagens ao vivo tiradas para o amante e enviadas, em alguns casos sons de respiração e gemidos através do uso de ferramenta de voz (mas nunca abrindo mão do texto) e por fim o compartilhamento de imagens pornográficas “favoritas” ou que contribuam na composição da cena encontradas online (geralmente fotos estáticas ou GIFs).

As outras plataformas estudadas fizeram parte do ambiente de pesquisa por seus conteúdos e pela presença de usuários engajados na prática de BDSM, vivência e divulgação dela. Isto é, ao seguir caminhos linkados entre plataformas, inicialmente o SL e, por meio de deslizamentos desse universo, a rede social fetichista FetLife, chegamos em grupos organizados no aplicativo mensageiro Whatsapp, além de acompanhar *hashtags* fetichistas em redes sociais, possibilitando observar a constituição de comunidades organizadas, como as referentes ao Whatsapp, e espontâneas, como a que se formou no Instagram, além é claro daquelas que se engendram nas redes sociais fetichistas, como a já citada FetLife e também a brasileira Senhor Verdugo. Fez-se necessário, assim, traçar e percorrer um circuito que engloba trajetos e ambientes de sociabilidade online de práticas fetichistas.

Não caberá aqui definir como se organizam as diferentes manifestações dos grupos em cada plataforma, mas é possível enfatizar as constituições corporais que se assemelham entre elas. A produção de si perpassa construções de perfis com biografias bastante elaboradas, informação sobre interesses em práticas específicas, posição/papel no meio, formas de relação, além de uma série de outros itens como Nome, *Nickname*, Idade, Posição hierárquica, Práticas, Limites, Tempo no meio, Relacionamento (namorando, casado/a, solteiro/a), Relação D/s (dominação e submissão), agregando informações sobre a vida BDSM e a baunilha, aquela que acontece fora do domínio fetichista. Para compor esses perfis nas diferentes plataformas, utilizam fotografias de suas personas, sejam elas convergentes ou divergentes de sua identidade civil, ou ainda um meio termo, como fotografias que mostram apenas partes do corpo.

Nas redes sociais, acompanham *nickname* e biografia, postagens com imagens de cenas BDSM junto de longas legendas e *hashtags* linkadas ao mundo fetichista, elementos marcados principalmente pelos aspectos pedagógicos e de sedução, além de publicização de cenas em que se engajam, seja na lógica da humilhação inerente ao jogo e/ou de contemplação do exibicionismo de seus submissos/as, seja na forma de compor coletivamente a comunidade BDSM. São aspectos que fazem

parte de uma construção de si e do ambiente, por meio da constituição de: 1) um corpo que narra e informa saberes, desejos, práticas e interesses; 2) jogos eróticos e relações D/s, que perpassam hierarquias, domínio, disciplina, obediência, confiança, roleplaying, exibicionismo, voyeurismo, humilhação, castigo, entre outros; 3) da comunidade BDSMer na elaboração coletiva de repertórios sobre práticas, utensílios, ritos, trocas de poder, bases de segurança; e 4) do ambiente em seu entorno.

As interações sexuais costumam acontecer nos chats dessas plataformas, deslizando principalmente para aquelas que para além de texto e *emojis*, dão suporte para trocas de fotografias, *stickers* - figuras que circulam nos mensageiros, podem ser criadas pelos usuários a partir de qualquer imagem -, GIFs, áudios e vídeos, além da possibilidade de chamadas de áudio e vídeo, como Whatsapp, Instagram e Skype. Nesses espaços, a relação sexual acontece com a mescla de elementos, como por exemplo, uma fotografia ou vídeo pessoal, em geral bastante curtos, que pode ter sido gravado naquele momento ou em momento anterior (ou mescla dos dois), acompanhado de outras narrativas que misturam textos, áudios, além da inserção de GIFs e *stickers*, além de compor com dildos, plugs, grampos, utensílios de *spanking*, vestimentas fetichistas, que encenam práticas, objetos, expressões e cenários e elaboram novas expressões desses corpos na prática sexual e fetichista.

Em algumas interações, a videochamada acompanha a cena completa, ainda que na maioria dos casos o áudio e as chamadas são recursos utilizados como complemento, na execução de alguma tarefa dentro do jogo fetichista ou na hora do orgasmo. As imagens são importantes como forma de registro de marcas e fluidos, principalmente. Percebe-se, nesses casos, que a videochamada não basta em si mesma, compondo a cena junto da mescla de recursos disponíveis para a construção do corpo e da interação sexual fetichista, por meio de inúmeros acoplamentos.

Esses acoplamentos são fragmentos reunidos na encarnação do corpo digital virtual na busca por relações amorosas e sexuais através da construção de corporalidades não orgânicas que ampliam o corpo orgânico, seja através de texto, imagem, vídeos, e também na construção e transformação de um avatar. A sexualidade online exige uma construção explícita e narrada muito detalhadamente de uma fantasia que funcione para os envolvidos, a fim de produzir um encaixe bom o suficiente para manter o interesse dos parceiros, já que a possibilidade de desconectar é

tão presente. Diálogos e narrativas para a produção de um bom encaixe são muito mais cruciais para o sucesso desse sexo do que para o sexo offline.

Nossa experiência de pesquisa no SL mostra corpos que não ficam entre parênteses enquanto celebra-se o espírito. Avatares e seus criadores vivem afecções virtualmente e organicamente, narram experiências da carne e da mente em complemento um ao outro, em cibersexualidades cujos cruzamentos com a tecnologia vão além da plataforma 3D, incluindo uma série de brinquedos e acessórios eróticos, vibradores, aparelhos remotamente controlados pelo parceiro, ou ainda medicamentos como viagra. Os acoplamentos podem mesmo incluir uma série de brinquedos e acessórios eróticos, vibradores, aparelhos remotamente controlados pelo parceiro, ou ainda medicamentos como viagra que são utilizados por alguns interlocutores, e que agem sobre seus corpos físicos durante e para o ato sexual online, que algumas vezes dura 5 ou 6 horas.

Trocamos com Pedro, residente que está no SL há 10 anos, uma série de e-mails sobre suas experiências sexuais no SL, além das conversas informais dentro do mundo virtual. Em sua RL, esse interlocutor de pesquisa trabalha diretamente com desenvolvimento de tecnologias para comunicação remota, razão pela qual sempre mostrou-se muito interessado em partilhar suas experiências e ler mais sobre a pesquisa. Assim Pedro relata sua primeira experiência com o que chama de “teledildonics”: “Uma mulher no SL uma vez me apresentou para o WeVibe, eu nunca tinha ouvido falar disso antes. Uma noite ela simplesmente me disse ‘você está com o seu smartphone por perto? faça download disso’ e aí ela me fez baixar o app do WeVibe. Era bastante primitivo, do meu lado era um app pelo qual eu podia controlar uma vibração do lado dela, com dois controles, velocidade e intensidade. A conexão também era cortada uma vez ou outra, claro, já que dependida da internet na minha ponta e na dela, além de bluetooth do computador ao aparelhinho vibrador, do lado dela. MAS foi incrível, e eu tive a chance de usar de novo desde então com mais uma pessoa no SL que o tinha. A simples ideia de ser capaz de controlar algo que toca o corpo dela, do outro lado do mundo, e fazer ela gozar, me excitou demais. Ela também disse que esses tinham sido os mais bem empregados cem dólares da vida dela, ela comprou porque estava namorando com alguém que morava em outro país, mas depois que terminou com ele continuou usando. Isso faz alguns anos, hoje as coisas estão bem mais evoluídas.”

Em muitos ambientes públicos voltados para encontros sexuais encontramos anúncios publicitários de objetos desse tipo, dildos vibradores, anéis penianos, plugs anais, todos com a possibilidade de telecomando através de aplicativos ou através de sincronização com alguns objetos digitais comercializados no SL. Analisando o modo como as coisas foram compreendidas na teoria antropológica ao longo da história, Krischke-Leitão e Pinheiro-Machado (2010) propõem a categoria de “objeto construtor” como ponto de encontro de diferentes abordagens contemporâneas que quebram a dicotomia entre humanos e não humanos, sujeitos e objetos, incluindo nela autores como Miller (2013), Gell (1998), Latour (2007), entre outros. Para tais abordagens os objetos seriam mais do que testemunhas ou signos e representações - da cultura, da sociedade, de uma época, de um grupo étnico, de relações de gênero, etc – para ocupar o papel ativo de, associados aos sujeitos, produtores. Se, como sugere Miller (2013, pg. 200), “as coisas fazem as pessoas tanto quanto as pessoas fazem as coisas”, nos ambientes online esses “troços trechos e coisas” eróticos são produtivos, complementam e produzem, através de sua materialidade e agentividade, a corporalidade. Nossos corpos modificam e são modificados por esses artefatos materiais e digitais através de afetividades e sensorialidades, materialidades corpóreas e imaginação, implicando em novos processos de corporificações. O que nos faz questionar os limites entre corpos e objetos, na linha proposta por Csordas (2008), Ingold (2000) e Clark (2003), e essa possível hibridização que transborda da relação corpo-tecnologia.

Vinícius Andrade Pereira (2006), ao analisar as práticas contemporâneas de comunicação mediada, introduz um debate sobre corporificação, afetividade e sensorialidades que requisita o corpo como primeira mídia, associado à dinâmicas de acoplamentos e extensões que irá apresentar em suas relações com as tecnologias. O corpo transforma e é transformado por tais tecnologias e nos cabe pensar como a internet influencia no corpo através de suas linguagens, símbolos, padrões estéticos, práticas eróticas, sensorialidades, afinal “todo conjunto de materialidades é afetado e transformado diretamente pelas culturas onde os corpos estejam inscritos” (ANDRADE PEREIRA, 2006, p. 97). A sensorialidade daria conta de perceber e processar o conjunto de elementos que tocam o corpo a todo instante, sons, imagens, textos, “conquistando através do aprendido, um repertório de significações, ações, emoções” (ibidem, p. 98) que orientam o sujeito frente à experiência

em questão. A afetividade seria visceral, a “força que impulsiona o corpo na transformação de suas sensorialidades e materialidades, para melhor atuar diante de imagens, estímulos, contextos” (ibidem, p. 99). A afetividade pode ser pensada, portanto, como uma intensidade processada por imaginários anteriores e sensorialidades do corpo.

Dispositivos como o teclado, a tela do computador, a máquina fotográfica do celular, o mouse, também fazem parte desses acoplamentos flexíveis que permitem a produção de corporalidades no SL. O uso do mouse 3D, que possibilita que a câmera se desloque nos três eixos dimensionais, confere aqueles que o utilizam e aos seus corpos potencialidades singulares. Com ele, a câmera pode ser aproximada, girada e navegar no espaço tridimensional livremente, focando e desfocando detalhes do ambiente e dos avatares. Embora não seja um dispositivo utilizado por todos os residentes, o é por um número significativo deles e ouvimos reiteradas vezes daqueles que tem o hábito de utilizá-los que, sem ele, sentem sua visão limitada, constrangida, pois essa forma de ver propiciada pelo aparelho já faz parte de sua percepção estendida à plataforma.

Se o mouse 3D é a extensão dos olhos, incorporado pelos residentes como parte de seu sentido da visão, outros elementos imagéticos tornam-se extensões e desdobramentos de seus corpos. Referimo-nos aqui as fotografias íntimas compartilhadas, fotografias de corpos que muitas vezes não correspondem em aparência aquele do avatar, mas que o completam e complexificam. Essas fotografias são produzidas a partir de webcams ou das câmeras de seus telefones celulares e, após *upload* em sites de armazenamento temporário de imagens (Gyazo, ShareX, Lightshot, CloudApp, etc), o link do local no qual se encontram na web é compartilhado com aquela ou aquele cujo olhar deseja-se conduzir até a parte do corpo compartilhada. Um desses sites de armazenamento temporário de imagens, o Unseen, é especialmente popular quando se trata de imagens íntimas, sobretudo aquelas que articulam nudez a imagem do rosto. Nele tem-se a possibilidade de predeterminar antes mesmo de fazer o *upload* quando a imagem será excluída automaticamente: logo após ter sido acessada pela primeira vez, ou após 10 minutos, 30 minutos, uma hora, ou um dia. Além disso, a plataforma imprime como marca d’água na imagem o endereço de IP daquele que a está vendo, de modo que se ela for salva e posteriormente compartilhada com outras pessoas não autorizadas, todos saberão quem foi responsável por divulgá-la sem autorização. Essa extensão do olhar,

longe de corresponder a uma espetacularização da intimidade, promove a experiência de olhar de perto, quase em segredo. A câmera do celular, por sua vez, é erotizada nessas experiências. Ela possibilita que a performance íntima seja transmitida com o/a parceiro/a, mas igualmente de forma pessoal e exclusiva, de onde reside para esses sujeitos sua capacidade erótica. Uma de nossas interlocutoras associa a proximidade física da câmera de seu telefone de seu corpo a sensações de ter seu corpo percorrido pelos olhos do amante, dizendo que é como se ele estivesse lá com ela, fisicamente, olhando-a de muito, muito perto.

Mas os acoplamentos que descrevemos nem sempre correspondem necessariamente a objetos e tecnologias de ponta. Em algumas situações a produção dessa corporalidade é feita de bricolagens circunstanciais, como o deslocamento de uma lâmpada de um cômodo da casa a outro para que o corpo se torne mais visível e próximo, quando estendido através da webcam, ou o uso de coisas cotidianas durante o ato sexual. O corpo e as sensações são construídos a partir de coisas próximas e coisas distantes, objetos de alta tecnologia e objetos baratos e cotidianos. Em sua ciborguização *low-tech* (HESS, 1995), um casal de interlocutoras de pesquisa, envolvidas na cena BDSM no SL, recorre em suas práticas online a prendedores de roupas, cordas de varal, espátulas plásticas de cozinha, batons, pirulitos, objetos simples que podem ser comprados em qualquer supermercado mas que amplificam as sensações corporais, mesmo quando o encontro erótico se dá à distância, e articulado a webcams, mouses 3D e corpos de avatares.

Ao refletirmos sobre essa realidade vivida por meio de corporalidades construídas para as sexualidades online, esses corpos habitados por diferentes saberes e culturas, entre organismos e máquinas, tornam-se centrais na compreensão da sexualidade e, portanto, do corpo, na contemporaneidade. Nesse sentido, recorremos a “imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material” (HARAWAY, 2016, p. 37) do híbrido que Donna Haraway (2016) nomeia ironicamente de ciborgue. São essas duas esferas conjugadas, isto é, imaginação e realidade material, que estruturam possibilidades de transformações históricas. Para a autora o que está em jogo nessas fronteiras são os “territórios da produção, da reprodução e da imaginação” (HARAWAY, 2016, p. 37), reclamando necessária a reflexão e argumentação em favor de uma confusão de fronteiras, bem como a possibilidade de um organismo pós-gênero, um mundo sem gênero.

No sentido de pensar acoplamentos existentes e outros promissores, Haraway argumentou em favor desse “ciborgue como uma ficção que

mapeia nossa realidade social e corporal e também como um recurso imaginativo” (HARAWAY, 2016, p. 37), evidenciando o lugar do prazer da conexão entre humano e outras criaturas em diversas correntes feministas. É na transgressão dessas fronteiras artificiais entre natureza e cultura, que a imagem do ciborgue emerge como mito político, a fim de dar conta de uma realidade que é sempre interna e externamente produzida, em constante processo de experiências no mundo, guiadas pelo desejo.

Em acordo com Haraway, Preciado (2014) defende que a natureza humana é “efeito da negociação permanente das fronteiras entre humano e animal, corpo e máquina (...) mas também, entre órgão e plástico” (PRECIADO, 2014, pg. 23). Tanto Preciado quanto Haraway enxergam esse ciborgue surgir muito antes da difusão da internet, enquanto o computador era apenas uma máquina de guerra. Preciado vê na figura da *butch* o resultado de uma cultura plástica pós-guerra nos Estados Unidos dos anos 40, em que a indústria bélica transforma os restos materiais em objetos, produzindo uma plasticidade de objetos e corpos ao longo de todo país. A *butch* surge nas fábricas, incorporando instrumentos de trabalho, acoplando-se a máquina, ela está “mais próxima da objetivação das máquinas do que da suposta subjetividade dos seres humanos” (ibidem, p. 205).

Além de suas incorporações na fábrica, outros aparelhos são acoplados a ela, a motocicleta, a máquina de escrever, câmera, computador e, finalmente, o dildo e os hormônios, modificando a própria carne. O dildo é uma prótese, a *butch* reconhece sua condição prostética. É por meio dessa máquina manual que poderia compensar uma “falta” que a *butch* produz corpos. Alternando a reprodução da ordem heterossexual, introduzindo um corte na cadeia da imitação da natureza, a *butch* é extraída das leis da evolução. Trata-se de uma mutação política que acontece nas células, nos órgãos. (ibidem, p. 209-210). Esse momento não foi revolucionário, afirma Preciado. Tanto o ciborgue de Donna Haraway e quanto a *butch* de Paul Beatriz Preciado foram tidos apenas como ficções e aberrações, até que as interações online tornaram necessário retomar a noção de ciborgue, esse ser híbrido de carne e tecnologia. Um híbrido que não é recente como o humano-máquina-texto-imagem que navega na internet, mas que, ao contrário, já existe há décadas, talvez milênios, na incorporação da tecnologia ao corpo carne: “A fronteira entre ferramenta e mito, instrumento e conceito, sistemas históricos de relações sociais e anatomias históricas dos corpos possíveis (incluindo objetos do conhecimento) é permeável. Na verdade,

o mito e a ferramenta são mutuamente constituídos” (HARAWAY, 2016, p. 64). Preciado (2018) reverbera a concepção de um corpo como “uma entidade tecnoviva multiconectada que incorpora tecnologia. Nem organismo, nem máquina, mas sistema fluido, desperto, rede tecno-orgânica-textual-mítica” (PRECIADO, 2018, pg. 46).

Ao longo do próprio processo de hominização, como explica Warnier (2005), os agenciamentos múltiplos entre corpo e coisa, humano e objeto, já se fazia presente. A partir da elaboração e manipulação de ferramentas, não só o desenvolvimento da capacidade de prensa da mão, graças à oposição do polegar aos outros dedos, teria sido estimulado, mas igualmente a dentição e a mandíbula avantajada teria podido, gradualmente, transformar-se através da seleção natural, já que os novos instrumentos serviam para cortar, transportar, rasgar, pinçar, lutar. A própria conquista do fogo teria contribuído nesse sentido, agindo em conjunto com o uso das ferramentas no processo de redução da mandíbula, graças à cocção prévia dos alimentos. Quando Clark (2003) propõe a noção de mente estendida ao corpo e ao mundo, ele compara os acoplamentos da tecnologia computacional – hardware e software – aos processos cognitivos humanos, geradores de uma cognição estendida, externalizada, ao papel da cocção dos alimentos nos processos digestivos humanos, gerando uma digestão estendida, externalizada.

Com isso não estamos dizendo que não há nada de novo nessas corporificações contemporâneas que se dão na interface entre carne, imaginação e tecnologia. Nosso ponto de vista vai ao encontro daquele de Miller e Horst (2012) quando estes afirmam que a humanidade não está necessariamente mais mediada com o uso das mídias digitais, pois ser humano é sempre ser mediado: pelos objetos, pela cultura, pela linguagem. Mas, se levarmos a sério a prerrogativa segundo a qual as coisas tem agências singulares, que são fruto, entre outras coisas, de suas materialidades articuladas às construções imaginativas que as acompanham e a seus usos na prática – precisamos admitir que embora não sejamos hoje mais mediados, somos mediados de um jeito particular. Miller e Horst (2012) também sugerem que a Antropologia Digital acabou por colocar em xeque a ilusão de não-mediação da vida pré-digital, sublinhando o caráter mediado de toda relação. Como afirma Haraway, “os dualismos foram tecnodigeridos” (2016, p. 63), pois tiveram sua artificialidade explicitada. Mas eles foram também historicamente e tecnicamente construídos, através daquilo que Latour (1994) chama de purificação moderna dos híbridos. Mas abraçar o perigo em detrimento

da pureza ou, parafraseando Haraway (2016b), ficar com o problema, abre a possibilidade de pensar outros significados ao olhar de diferentes perspectivas, seja para a sexualidade, para o prazer, seja para o corpo.

Outras cosmologias, menos restritas à cosmologia naturalista da ciência moderna, pensam mais correntemente o corpo como não separado da mente e como profundamente articulado ao não humano, seja o mundo material ou o ambiente natural. Viveiros de Castro (1996) discorrendo sobre o perspectivismo ameríndio aponta sobre a centralidade da construção do corpo no trabalho do Xamã, o que lhe possibilita transitar entre as coisas deste mundo e do outro, entre os objetos, os animais, as plantas e os outros seres elementos cosmológicos, estabelecendo uma comunicação entre eles. O que podemos notar através das reflexões de nossos interlocutores é um corpo que, assim como descreve o autor, “não é sinônimo de fisiologia distintiva ou de morfologia fixa; é um conjunto de afecções ou modos de ser que constituem um habitus. Entre a subjetividade formal das almas e a materialidade substancial dos organismos, há um plano intermediário que é o corpo como feixe de afecções e capacidades, e que é a origem das perspectivas.” (VIVEIROS DE CASTRO, 1996, pg. 128).

No caso do SL literalmente o corpo é feito de muitos outros. O próprio corpo do avatar é ele mesmo um compósito de objetos feitos por muitas outras pessoas, já que cada elemento digital que o compõe é feito por um criador. Sérgio, interlocutor de pesquisa que está no SL há 5 anos, diz que toda relação sexual no mundo virtual envolve, no mínimo, quatro pessoas, quatro corpos: dois avatares e seus dois criadores do outro lado da tela. A excitação de um é direcionada para todos os outros três, diz ele, inclusive seu próprio avatar. Se, como dissemos, são chamados à cena também outros durante o cibersexo, com a inserção de imagens pornográficas que dão enquadramento e direcionam a imaginação, ainda outros corpos são ali evocados na composição.

Esse corpo como feixe de afecções transita no ambientes através de uma socialidade que transpassa diferentes esferas do mundo e não se limita a construções materiais, mas se desenvolve em redes de afetos, nas quais se identifica a relação entre os corpos estendidos dos residentes; orgânico, avatar, ambientes e meios de acesso. Esse corpo compósito e também um corpo prótese, que etimologicamente remete à adição, ao acréscimo, e não a substituição. Fruto de circunstâncias e em permanente interação com o ambiente, inclusive o digital, um corpo é a “composição de sua relação” (DELEUZE, 2017, p. 147). Ingold (2012),

através de sua teoria da teia da aranha, nos informa que os fios da aranha não conectam pontos ou ligam coisas, na verdade os fios que emergem do corpo da aranha, são extensões do seu próprio corpo, na medida em que ela vai trilhando o ambiente. O que Ingold tenta nos explicar é que as linhas ao longo das quais a aranha vive, conduzem sua percepção e ação no mundo. Essa metáfora para compreender a ação do sujeito no mundo, nos faz perceber que os corpos estão traçando um fio entre o corpo orgânico, o computador, as imagens, o texto, o avatar.

CONSIDERAÇÕES FINAIS

Certos aspectos da corporalidade são por vezes compreendidos a partir de uma lógica moderna de separação do corpo e da mente, tendo como consequência abordagens que pensam a internet como um local em que a mente opera, enquanto o corpo permanece entre parênteses. Tal perspectiva tem espaço não apenas no senso comum, mas também nos meios de comunicação e mesmo em alguns estudos acadêmicos. Em um período no qual a opção por pesquisas nas/das mídias digitais se torna a alternativa mais prudente, a fim de respeitar o distanciamento físico, é parte da responsabilidade dos estudos em antropologia digital trazer à tona reflexões metodológicas e epistemológicas que podem servir como orientação para pesquisas online.

Na última década, nossas pesquisas sobre sexualidades online em diferentes plataformas digitais, mas sobretudo no mundo digital virtual 3D Second Life, enquanto caso extremo, deram respaldo para refletir sobre o lugar do corpo nesses ambientes, bem como buscar entendimentos sobre quais aspectos são enfatizados nessas relações. Assim, fomos levadas a desbravar caminhos entre as antropologias do corpo, dos sentidos, do consumo, da sexualidade e digital. São essas reflexões, tecidas a partir de nossa pesquisa empírica e das veredas teóricas que percorremos, que apresentamos nesse artigo.

Partimos da experiência de pesquisa no mundo digital virtual 3D Second Life, de onde visualizamos o residente como um corpo feito de muitos, desde a ideia da construção do avatar a partir de elementos heterogêneos, tornando-se assim criatura singularizada, até as interações com objetos técnicos, materiais. Para compreender os contínuos deslocamentos e agenciamentos entre corpo físico e corpo digital, desenvolvemos reflexão teórica sobre a compreensão do corpo como origem da percepção, que opera em circuitos que perpassam cérebro, corpo e mundo.

Analisamos igualmente a importância do texto e da narrativa para as interações sexuais, tanto no SL, quanto em outros ambientes e plataformas digitais estudados por nós. Argumentamos que existem diferentes níveis de imersão nas descrições textuais, tornando a habilidade com a escrita um elemento considerado na escolha de parceiros sexuais, que precisam saber seduzir e estimular através da narrativa. Dessa forma, a linguagem se apresenta como uma pele em que se habita, produz corpo e sujeito e é interface, ponto de contato, entre dois ou mais corpos.

Para dar conta das experiências de corporificação vividas por nossos interlocutores e interlocutoras, analisamos outras interfaces além da pele, acoplamentos que nos fazem ciborgues ao compor a carne com tecnologias e objetos constituindo um corpo. Ao olhar para esse corpo como primeira mídia, percebemos que, embora não sejamos hoje mais mediados do que sempre fomos, somos mediados de uma forma particular com as novas tecnologias. Observamos um corpo múltiplo, feito de inúmeros encontros e interfaces que o transformam, estendem e multiplicam, a fim de corporificar a sexualidade online e produzir bons encaixes. Assim, chegamos a compreensão do corpo como feixe de afecções e origem das perspectivas.

Nosso principal argumento nesse artigo é de que os corpos não se esvaziam enquanto o espírito e/ou mente são celebrados nesses encontros que tem lugar nas plataformas digitais. A mente, afinal, é a construção fenomenológica do mundo e assim se mostra na experiência de nossos interlocutores e interlocutoras. Estes e estas vivem as afecções virtualmente e organicamente, narram experiências da carne e da mente que se complementam. Como origem da percepção e das perspectivas, o corpo, composto de múltiplos corpos, permanece modificando e sendo modificado em relações de interface com o mundo, por meio de movimentos, acoplamentos, afetividades, sensorialidades, materialidades e imaginação; sendo construído e reconstruído, estendido, ampliado.

A narrativa e o texto são partes constituintes de um corpo para cibersexualidades e essas narrativas marcam aspectos do corpo orgânico. Não só marcam como celebram. Não há indícios de desprezo pelo corpo, mas sim de total dedicação a ele, ao celebrar suas formas, temperaturas, fluidos, cheiros, gostos, densidades, marcas, movimentos, prazeres e potências a partir de textos e de imagens. A partir destes argumentos, defendemos a necessidade de ampliar a reflexão sobre o corpo frente às tecnologias de informação, mais precisamente a internet, a partir de uma perspectiva não dualista. É assim que poderemos compreender as

afecções que surgem nas/das relações online, com a mídia em si ou tendo a mídia como meio. Nos cabe pensar como a internet influencia os corpos com suas linguagens, símbolos, economias, políticas, identidades, moralidades, estéticas, práticas eróticas, sensorialidades, posto que subjetividades e materialidades são afetadas e transformadas pelas culturas em que os corpos estão inscritos.

REFERÊNCIAS

- ANDRADE PEREIRA, V. Reflexões sobre as materialidades dos meios. **Revista Fronteiras**. v.8, n.2. p. 93-101, 2006.
- AUSTIN, J. L. **How to do things with words**. Eastford: Martino Fine Books, 2018.
- BARTHES, R. **Fragmentos de um discurso amoroso**. São Paulo: Martins Fontes, 2003.
- BELELI, I. O imperativo das imagens: construção de afinidades nas mídias digitais. **Cadernos Pagu**, n. 44, p. 91-114, 2015. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/1809-4449201500440091>> Acesso em 29 de julho de 2020.
- BERNERS-LEE, T. “Giant Global Graph” publicado em Decentralized Information Group, 21 de novembro de 2007. Disponível em: <http://dig.csail.mit.edu/breadcrumbs/node/215> Acesso em 29 de julho de 2020.
- BOELLSTORFF, T. Rethinking Digital Anthropology. In: MILLER, Daniel e HORST, Heather. **Digital Anthropology**, Londres: Berg, p. 39–60, 2012.
- BOHRER DOS SANTOS, R. Castelos de Pixels: Relacionamentos BDSM no Mundo Digital Virtual 3D Second Life. Dissertação de Mestrado em Ciências Sociais, Universidade Federal de Santa Maria, Santa Maria, 2016. Disponível em: <https://repositorio.ufsm.br/handle/1/6273>, acesso em 29 de julho de 2020.
- _____. Castelos de pixels: prazer e erotismo no Second Life, *Etnografías Contemporáneas*, vol.5, no.9, p.137-158, 2019. Disponível em: <http://revistasacademicas.unsam.edu.ar/index.php/etnocontemp/article/view/528>, acesso em 29 de julho de 2020.
- BOULLIER, D. Naviguer par profils, mutation des principes documentaires. **Documentaliste Adbs**. n. 50 vol. 2, p. 15, 2013.
- BUTLER, J. **Problemas de Gênero: feminismo e subversão da identidade**. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2016.
- CLARK, A. **Natural Born Cyborgs**. Nova Iorque: Oxford University Press, 2003.
- CSORDAS, T. **Corpo/significado/cura**. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.
- DELEUZE, G. **Espinosa e o problema da expressão**. São Paulo: Editora 34, 2007.
- GELL, A. **Art and Agency**. Oxford: Clarendon, 1998.

GOMES, L. Os modos de existência de um avatar: imagem, inventário e perfil. **Revista Vivência**, n. 45, p. 97-124, 2015. Disponível em: <<https://periodicos.ufrn.br/vivencia/article/view/8254>> Acesso em 29 de julho de 2020.

GUZMÁN, A. Reflexiones encarnadas: cuerpos que se piensan a si mismos. In: Olavarria, M. **Cuerpo(s): Sexos, sentidos, semiosis**. Buenos Aires: Tucumán, 1999.

HARAWAY, D. Manifesto Ciborgue. In: TADEU, Tomaz (org) **Antropologia do ciborgue: as vertigens do pós-humano**. Belo Horizonte: Autêntica Editoria, 2016.

_____. **Staying with the Trouble**. Londres: Duke University Press, 2016b.

INGOLD, T. Pare, Olhe, Escute! Visão, Audição e Movimento Humano. **Ponto Urbe**, posto online no dia 31 Julho 2008. Disponível em: <<http://pontourbe.revues.org/1925>> Acesso em 26 de julho de 2020.

_____. Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais. **Horizontes antropológicos**, .v. 18, n. 37, p. 25-44, 2012.

JENKINS, H. **Convergence Culture**. New York University Press, 2006.

JUNGBLUT, A. A heterogenia do mundo on-line. **Horizontes Antropológicos**, ano 10, n. 21, p. 97-121, 2004. Disponível em: <<https://doi.org/10.1590/S0104-71832004000100005>> Acesso em 29 de julho de 2020.

KRISCHKE-LEITÃO, D. Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life. **Horizontes Antropológicos**, ano 18, n. 38, 255-285, 2012. Disponível em: <https://doi.org/10.1590/S0104-71832012000200011>, acesso em 10 de novembro de 2020.

KRISCHKE-LEITÃO, D. & GOMES, L.G. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. **Cronos**, vol. 12, n. 1, p. 23-38, 2011. Disponível em: <https://periodicos.ufrn.br/cronos/article/view/3159/2881>, acesso em 10 de novembro de 2020.

_____. Gênero, sexualidade e experimentação de si em plataformas digitais on-line. **Civitas - Revista De Ciências Sociais**, vol.18, n.1, p.171-186. Disponível em: <https://doi.org/10.15448/1984-7289.2018.1.28444>, acesso em 10 de novembro de 2020.

KRISCHKE-LEITÃO, D. & PINHEIRO-MACHADO, R. Tratar as coisas como fatos sociais: metamorfoses nos estudos sobre cultura material. **Mediações**, vol. 15, n. 2, 231-247, Jul/Dez. 2010. Disponível em: <http://dx.doi.org/10.5433/2176-6665.2010v15n2p231>, acesso em 10 de novembro de 2020.

LATOUR, B. **Jamais fomos modernos**. Rio de Janeiro, Ed. 34, 1994.

_____. Une Sociologie sans objets? Remarques sur l'interobjectivité. In: TURGEON, L. e DEBRAY, O. (org) **Objets & Mémoire**. Québec: Presses de l'Université de Laval, 2007.

- LE BRETON, David. **Adeus ao corpo**. Campinas, São Paulo: Papirus, 2013.
- LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 1999.
- HESS, D. On Low-tech Cyborgs In: Gray, C, Mentor, S e Figueroa-Sarriera, H. (org) **The Cyborg Handbook**. New York: Routledge, p. 371-78, 1995.
- MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico ocidental**. São Paulo: Abril Cultural, 1978.
- MANOVICH, L. **El language de los nuevos medios de comunicacion**. Barcelona: Paidós, 2011.
- MAYANS I PLANELLAS, J. **Género confuso: género chat**. Barcelona: Gedisa, 2002.
- MERLEAU-PONTY, M. **O olho e o espírito**. São Paulo, Cosac Naify, 2014.
- MILLER, D. **Trecos, troços e coisas: estudos antropológicos sobre a cultura material**. Rio de Janeiro: Zahar, 2013.
- MILLER, D e HORST, H. **Digital Anthropology**. Londres: Berg, 2012.
- PRECIADO, B. **Manifesto contrassexual**. São Paulo: n-1 edições, 2014.
- PRECIADO, P. **Testo Junkie**. São Paulo: n-1 edições, 2018.
- SANTAELLA, L. **Culturas e artes do pós-humano**. São Paulo: ed. Paulus, 2003.
- TADEU, T. A produção social da identidade e da diferença. In: Tomaz Tadeu da Silva (org.). Stuart Hall, Kathryn Woodward. **Identidade e Diferença: a perspectiva dos estudos culturais** Petrópolis: Vozes, p. 73-102, 2014.
- TAMBIAH, S. The Magical Power of Words. **Man**, vol. 3, n. 2, p. 175-208, 1968.
- TURKLE, S. **La vida en la pantalla**, Buenos Aires, Paidós, 1997.
- VAN DIJCK, J. **La Cultura de la Conectividad**. Buenos Aires: Siglo Veintiuno, 2016.
- VIVEIROS DE CASTRO, E. Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio. **Mana**, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, p. 115-144, 1996.
- WARNIER, J.P. **Construire la culture matérielle**. Paris: Presses Universitaires de France, 1999.

Recebido em: 30/07/2020

Aceite em: 10/11/2020