

ENTRE CUTUCADAS E CURTIÇÕES: O CIBERESPAÇO COMO FOMENTO À SEXUALIDADE LÍQUIDA

Fabrcio de Sousa Sampaio¹

Resumo: Imagens, redes sociais, manipulaço identitria, corpo, exibicionismo, autoajuda, paquera e sexualidade “líquida” constituíram as principais temáticas abordadas neste texto. O objetivo perseguido nesta etnografia virtual foi analisar o Facebook como espaço virtual de pegaço, paquera e investida dos usuários com finalidades sexuais. As discussões seguintes resultaram das análises parciais de uma incursão na rede social Facebook, iniciada em setembro de 2012. Além de identificar os perfis e as principais constantes nos conteúdos das páginas “faceanas”, a pesquisa ressaltou os flertes que vão surgindo em meio às “usuais” práticas “faceanas”. Agamben (2007), Araújo (2006), Bauman (2005, 2007), Courtine (2006), Domingues (2006), Lemos (2006, 2010), Lévy (2010), Recuero (2011), Santanella (2006), Sibilia (2006) e Souza e Silva (2006) foram os interlocutores chamados para discutirem as temáticas que percorreram o artigo. Algumas das considerações que podem ser feitas é que o ciberespaço possibilita a experimentação da liquidez da sexualidade e corrobora para a disseminação desta prática “profanatória” tanto na virtualidade quanto no mundo “real”.

Palavras-chave: Facebook, Ciberespaço, Cibercultura, Sexualidade.

¹ Doutorando em Ciências Sociais pela Universidade Federal do Rio Grande do Norte – UFRN – Natal. E-mail: farcosousa@yahoo.com.br.

Introdução

Muitos críticos da cibercultura e da realidade virtual se enganaram ao afirmarem que o crescimento e desenvolvimento destas modalidades culturais poderiam enclausurar os indivíduos em suas residências, *laptops* e celulares móveis e assim diminuir gradativamente as interações corpóreas.

O que se percebe é o contrário. As redes sociais e comunidades virtuais estão cada vez mais presentes na vida humana, as quais servem para inúmeros propósitos. Atualmente, estão servindo como interfaces de debate, conscientização e organização de manifestações que se iniciam na virtualidade e ganham as ruas no mundo inteiro. Além disso, estas interfaces promovem uma maior quantidade de contatos entre os indivíduos cujos interesses podem ser amorosos e/ou sexuais.

O ciberespaço constitui um exemplo incontestável da capacidade profanatória² dos seres sociais. É um espaço de experimentação incessante. Os usos e os costumes da cultura corpórea são “jogados” e até recriados de diversas formas na cibercultura. Um exemplo disso é o Facebook, cuja finalidade primeira de seus criadores já está até esquecida em meio a constantes utilidades criadas e possíveis de construção pelos usuários. Um dos usos desta plataforma atualmente é a prática de “pegação” ou “caçada”³ sexual.

O objetivo deste artigo é analisar o Facebook como espaço virtual de pegação, paquera e investida dos usuários com finalidades sexuais. O texto é

² Para Agamben (2007), profanar significa “abrir a possibilidade de uma forma especial de negligência que ignora a separação, ou melhor, faz dela um uso particular”(p. 66). Tal atividade desativa os dispositivos do poder e “devolve ao uso comum os espaços que ele havia confiscado” (p. 68). “(...) não significa abolir e cancelar as separações, mas aprender a fazer delas um novo uso, a brincar com elas” (p. 75).

³ Termo retirado dos discursos dos usuários como outro termo para “pegação” ou busca sexual por parceiros seja na internet, seja na vida real. Entretanto, para alguns este termo é pejorativamente utilizado para aqueles que exageram nesta busca e que nela não se contentam em não encontrar ninguém e quase sempre “pegam qualquer um” (TG).

constituído por resultados preliminares de uma etnografia virtual iniciada em setembro de 2012. Foi observado, até o fechamento deste artigo, um total de quarenta páginas de usuários do Facebook e realizadas dez entrevistas ambientadas no próprio bate-papo da rede social. O anonimato dos entrevistados foi assegurado ao identificá-los por uma sequência de duas letras maiúsculas cuja lógica de organização e definição estão sob responsabilidade do etnógrafo. Tal anonimato foi solicitado principalmente porque as estratégias de flerte analisadas na pesquisa são entre usuários masculinos. E não é novidade que estas práticas sexuais entre pessoas do mesmo sexo são consideradas “desviantes”, “anormais”, “diferentes” ou “marginais”.

Inicialmente, o artigo traz uma breve discussão sobre ciberespaço e cibercultura. Depois, o texto se volta para características das redes sociais, cujo foco é direcionado ao Facebook. E, para finalizar, os dados da etnografia realizada serão abordados com o detalhamento das quatro constantes observadas no campo virtual, a saber: a presença majoritária das imagens voláteis (ubíquas, nômades e triviais) e as imagens infográficas ou sintéticas nos álbuns dos usuários; a postagem incansável de ações, sentimentos e pensamentos dos usuários sobre seus cotidianos; identificação decomposta e recomposta por todas as curtições, comentários e compartilhamentos dos usuários; e uma significativa publicação, curtição ou compartilhamento de frases, pensamentos, vídeos ou imagens que têm em comum uma filiação ao credo psicológico terapêutico.

Ciberespaço e cibercultura

Na tentativa de determinar o surgimento da cibercultura, Santaella (2003) faz uma contextualização com base na distinção de seis eras culturais – oral, escrita, impressa, de massas, das mídias e digital⁴ –, tomando como ponto de partida a

⁴ Na digitalização, “todas as fontes de informação, incluindo fenômenos materiais e processos naturais, incluindo também as nossas simulações sensoriais, como ocorre, por exemplo, nos sistemas

cultura de massas. Para a autora, as seis eras culturais coexistem e convivem simultaneamente na contemporaneidade. O que houve foi um complexificação e imbricamento de uma cultura na outra (p. 78).

A cultura de massas origina-se com o jornal, telégrafo e a fotografia. Acentua-se com o surgimento do cinema e solidifica-se com a TV e a ideia do homem de massa. “A lógica da televisão é a de uma audiência recebendo informação sem responder” (SANTAELLA, 2003, p. 79). A produção televisiva caracterizada pelo espectador da passividade, alienação e uma indiscutível adesão passa a ser modificada com a introdução dos microcomputadores pessoais e portáteis no mercado doméstico dos anos 1980. Os espectadores transformados em usuários por conta da exigência que os computadores engendraram, passam a ter outra relação diferente daquela mantida com o televisor – agora, um modo interativo e bidirecional (p. 81).

Com o relacionamento dos usuários com computadores, gravadores de vídeo, câmeras, telecomandos, surgem hábitos mais autônomos de discriminação e escolha que serão característicos da cultura da velocidade e das redes. A terceira era midiática – cibercultura – tem como foco a possibilidade de cada um se tornar produtor, criador e difusor de seus próprios produtos (*ibidem*, p. 82).

Dentre as invenções que levaram à cibercultura, Santaella (2003) cita o processo digital cujos maiores méritos estão na compressão de dados e na correção de erros. O rápido desenvolvimento da multimídia é um dos aspectos mais importantes da evolução digital. Agora, as quatro formas principais da comunicação humana podem ser fundidas em um único setor: “o documento escrito (imprensa, magazine, livro); o audiovisual (televisão, vídeo, cinema), as telecomunicações (telefone, satélites, cabo) e a informática (computadores, programas informáticos)”. Uma importante invenção neste processo foi o *modem* – “aparelho que transforma

de realidade virtual, estão homogeneizados em cadeias seqüenciais de 0 e 1”(SANTAELLA, 2003, p. 83).

os impulsos eletrônicos produzidos pelo computador (os códigos que representam números e letras sob a forma de bits) em impulsos sonoros ou digitais compactados, capazes de viajar com grande velocidade nas redes comutadas do telefone” (*ibidem*, p. 84). As outras invenções foram a internet e as interfaces⁵.

Lemos (2010, p. 22) define cibercultura como um “conjunto tecnocultural” que surge no final do século XX em consonância com a microinformática e o surgimento das “redes telemáticas mundiais”. Esta forma cultural engendra modificações nas práticas sociais por meio de “novas relações no trabalho e no lazer, novas formas de sociabilidade e de comunicação social”. A cultura contemporânea é configurada pelas novas relações entre as tecnologias e a sociabilidade cujo “aumento da transparência e a multiplicação dos contatos implicam uma nova velocidade de circulação das idéias e dos comportamentos” (*ibidem*, p. 13).

Conforme Lemos (2006, p. 53), a cibercultura é caracterizada por três leis fundadoras: “a liberação do pólo da emissão, o princípio de conexão em rede e a reconfiguração de formatos midiáticos e práticas sociais”. Estas leis nortearam o princípio de “remixagem” que rege a cibercultura. Tal processo iniciado com o pós-modernismo, impulsionado pela globalização e atingindo o ápice de desenvolvimento com as novas mídias, é definido como o conjunto de combinações, colagens, “*cut-up* de informação” das práticas sociais e comunicacionais através das tecnologias digitais (*ibidem*, p. 52). Um exemplo deste processo de remixagem é a Wikipédia. É uma enciclopédia eletrônica que pode ser atualizada por qualquer pessoa no mundo.

O autor nos convida para compreender a “ciber-cultura-remix” a partir de alguns dos seus fenômenos atuais: os *blogs*, os *podcasts*, os sistemas *peer to peer*⁶, os *softwares* livres e a arte eletrônica. O fenômeno mundial *podcasts* encerra emissões sonoras que surgem em 2005. O termo é constituído pelos nomes iPod – tocador de mp3 da Apple – e *broadcasting* –,

⁵ Diferentemente das ferramentas feitas para uso específico, uma interface que se ajusta aos nossos propósitos é a “janela para o ciberespaço”, ocorrendo quando “duas ou mais fontes de informação se encontram face a face” (SANTAELLA, 2003, p. 91).

⁶ P2P é um sistema de compartilhamento de arquivos de diversos formatos, possibilitando que cada usuário se torne um fornecedor de informação (LEMOS, 2006, p. 60).

disseminação de informação em larga escala. Lemos (2006) enfatiza que não é o fim do rádio como meio de comunicação e sim uma verdadeira reconfiguração dos formatos de emissão sonoros do tipo: “faça você mesmo a sua rádio”.

Os *blogs* são publicações emitidas por qualquer pessoa, que podem ser diárias e contêm diversos tipos de informações – jornalísticas, literárias, humorísticas e outras. O fenômeno da blogosfera – conjunto de *blogs* ao redor do mundo – “tem raiz na liberação da emissão e na reconfiguração da indústria midiática e de suas práticas de produção de informação” (LEMOS, 2006, p. 58).

Um dos fenômenos mais inusitados da cibercultura é a adoção de *softwares* livres cujo foco “é a criação e o compartilhamento planetário de inteligência no desenvolvimento de soluções, programas de computadores” (*op. cit.*, p. 61). O uso dos *softwares* livres questiona o monopólio de empresas produtoras e fomenta a cultura *copyleft* – do compartilhamento – em oposição a *copyright* – cultura da propriedade dominante na sociedade informacional.

O termo *ciberespaço* foi criado pelo escritor de ficção científica William Gibson, em 1984, com base em dois conceitos: cibernética e espaço. Gibson destacava a desconexão entre ciberespaço e espaço físico material. Com a popularização da internet e o surgimento do *world wide web* (WWW) em 1992, ciberespaço e internet passaram a ser tratados quase que como sinônimos. Neste ínterim, os espaços digitais foram considerados desconexos da realidade física, processo que resultou no uso do termo realidade virtual como antônimo da vida real (SOUZA; SILVA, 2006, p. 21-22).

Entretanto, a realidade virtual, conforme Domingues (2006, p. 81), não pode ser considerada como ausência ou a negação do real, “mas como uma expansão da capacidade perceptiva de se viver no real por tecnologias de realidade virtual, que oportunizam a experiência sensível antes não vivida em imagens”. A RV expande e hibridiza a realidade. Ela supera a dicotomia corpo/mente. É um sonhar onde se decide sobre os sonhos. Encerra o desejo de se sentir habitando outros lugares, tempos e espaços, onde o corpo “age em toda sua estrutura mental e sensória num cogito que beira o sonho, constituindo-se numa outra experiência do real, onde o virtual não é menos real do que as experiências sensoriais acumuladas ‘naturalmente”

(*ibidem*, p. 82). O corpo dialoga com o ambiente artificial. Conectado com esse ambiente, suas ações enviam informações a microestruturas do ambiente externo (*ibidem*, p. 85). Atualmente, o “ciberespaço” constitui o termo para se referir a um conjunto de tecnologias diferentes, familiares, disponíveis, desenvolvidas ou não que têm em comum a habilidade “para simular ambientes dentro dos quais os humanos podem interagir” (SANTAELLA, 2003, p. 99). Alguns autores o tomam como sinônimo de realidade virtual. Mas a RV – realidade virtual – configura-se como uma das possibilidades de realização do ciberespaço que tem recebido muitas definições. É dentro deste “espaço incorpóreo de bytes e luzes” que se desenvolve a cibercultura.

No ciberespaço, o “eu” não se liga muito a uma localização física, a uma classe social, a um corpo, a um sexo. As diferenças e as proximidades são de ordem semântica⁷ – verdadeira base da “ordem” do ciberespaço (LEMOS; LÉVY, 2010). O espaço virtual é definido pelos autores como “a copresença de signos e idéias produzidos pela cultura humana, assim como o conjunto infinito de maneiras de as organizar” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 203). Os autores defendem o ciberespaço como “uma ‘pós-cidade’ virtual planetária, onde a diversidade já é mais exacerbada do que aquela das cidades físicas” (p. 205). E apontam como erro frequente dos críticos da cibercultura a pressuposição de que a unificação técnica acarretaria uma uniformização cultural. Pelo contrário, a multiplicação das conexões ao espaço virtual aumenta a diversidade em todos os lugares. Vivemos um “processo de universalização da diversidade que ameaça as ‘uniformidades locais” (*ibidem*, p. 207).

Souza e Silva (2006) reitera que o conceito de ciberespaço foi responsável pela consideração do físico e do digital como espaços desconectados; pelo destaque da metáfora de rede; e pela utopia de espaços sociais criados *online* majoritariamente. Entretanto, com a

⁷ Lévy (2010, p. 18) defende a criação do espaço semântico que estaria ligado “À ausência de um sistema de coordenadas semânticas comum para além da multiplicidade das disciplinas, das línguas, dos sistemas de classificação e dos universos de discursos”. Conforme o autor, ele se constituiria por duas faces: 1- face – IEML – “garantiria o cálculo automático das relações semânticas entre tags e desempenharia o papel de medium entre línguas naturais”. 2- face – decodificadores “em línguas naturais ou ícones permitiriam a interação de utilizadores humanos com a tag e determinariam o seu sentido”. O autor fala de um futuro não muito longe no qual as nações estarão desacopladas dos territórios físicos e mais ligadas “às línguas, religiões, disciplinas, densidades de cooperação econômica ou intelectual, ao trabalho, ideias, paixões, músicas, ou seja, às culturas, a tudo o que é da ordem semântica e relacional, do que ao acaso dos lugares de nascimento” (p. 204).

disseminação da interface⁸ móvel, ocorre uma mudança na percepção dos espaços urbanos. A autora propõe o conceito de espaço híbrido para preencher o vácuo conceitual quando a internet se torna móvel e as comunidades, mesmo formadas no ciberespaço, são agora encontradas em espaços urbanos (híbridos). A diferença trazida pelas tecnologias móveis é que abre “a possibilidade de movimento através do espaço ao mesmo tempo em que se interage com outros usuários que estão tanto distantes quanto no mesmo espaço contíguo via posição relativa a outros” (*ibidem*, p. 39).

O espaço híbrido é um espaço móvel resultante da movimentação dos usuários que carregam aparelhos portáteis de comunicação conectados à internet e a outros usuários. Ele combina os espaços físicos e digitais, o que possibilita aos usuários não terem mais a “sensação de ‘entrar’ na internet, ou de estar imersos no espaço digital” (SOUZA E SILVA, 2006, p. 27). A autora aponta como forte indício da transferência da comunicação em rede para espaços híbridos o surgimento de jogos de realidade híbrida – jogos móveis com base em posicionamento. É justamente a passagem do ciberespaço para espaço híbrido que constitui a constatação de que o espaço digital nunca foi, na verdade, separado dos espaços físicos, conforme corrobora a autora. As redes sociais são exemplos de espaços híbridos.

Lemos e Lévy (2010, p. 104) enfatizam que a tecnologia móvel reforça ainda mais os vínculos sociais face a face. E mesmo ao adotarem o termo ciberespaço, reiteram que a mobilidade dá origem a novas formas de agregação social “vinculadas a um pertencimento territorial”. Para os autores, há uma crescente sinergia entre o espaço físico e o ciberespaço, através do uso das ferramentas locativas – *smartphones*, *palm*s e GPS. Atualmente, temos mobilidade física acoplada à mobilidade informacional. Ou seja, a mobilidade da internet, em vez de causar uma maior desagregação social e afastamento do real, promove uma hibridização e expansão do real através do espaço virtual. O fortalecimento de espaços híbridos põe em xeque a

⁸ Uma interface define tanto a percepção do espaço que habitamos como o tipo de interação com os outros possíveis de comunicação. Atua como mediadora das relações de comunicação, representando informações e criando sentido. As interfaces são culturalmente definidas cujos sentidos emergem de conjunturas posteriores ao ato de criação. Mudar um significado de uma interface “requer a reconceitualização das formas de relações sociais e dos tipos de espaços que esta medeia” (SOUZA E SILVA, 2006, p.23-24).

divisão de espaço físico e digital, conforme Souza e Silva (2006), e questiona a crença de que o espaço virtual em oposição ao real seja apenas um apêndice deste último, sem relevância para a cultura contemporânea.

Além disso, o conceito de espaço digital não é o mesmo visto que se fundiu com o espaço físico, pois a inclusão da internet em atividades cotidianas “significa que questões tais como a criação do corpo e de identidade online serão potencialmente substituídas por assuntos ligados a serviços baseados em posicionamento à macro-coordenação” (SOUZA E SILVA, 2006, p. 38). Nos espaços híbridos, os celulares não removem os usuários dos espaços físicos e sim os conectam aos espaços em que habitam, “porque a conexão com outros usuários depende de sua posição relativa no espaço” (*ibidem*, p. 42).

Em suma, a cibercultura tem uma natureza heterogênea, descentralizada, reticulada, baseada em módulos autônomos. O microprocessador é “a fonte fundamental da cibercultura”, que não se limita ao *desktop*. Como condições para sua criação e que se tornaram essenciais à vida social, podemos citar o celular, o fax portátil, o computador e outras formas eletrônicas. As comunidades virtuais e a inteligência coletiva encerram as consequências mais pungentes da cibercultura (SANTAELLA, 2003, p. 105). O ciberespaço reinventa o corpo, a arquitetura e as relações complexas entre os usuários (*ibidem*, p. 125).

Redes⁹ sociais

As “comunidades virtuais” – Facebook, Myspace, Orkut, LinkedIn, Xing, Pulse – vêm protagonizando um desenvolvimento espetacular, tornando-se cada vez mais “táteis” no sentido de “sentir continuamente o pulso de um conjunto de relações”

⁹ “Uma rede acontece quando os agentes, suas ligações e trocas constituem os nós e elos de redes caracterizadas pelo paralelismo e simultaneidade das múltiplas operações que aí se desenrolam. Em informática, uma rede dessa natureza é análoga a um multiprocessador paralelo de informações, tal como ocorre nas redes de moléculas, células, insetos, sistema imunitário, sistema nervoso, ecossistema, rede telefônica, telemática, mercado. Essa noção de rede difere radicalmente das redes de televisão” – que tem uma hierarquia de distribuição dotada de uma fonte, origem e destino dos sinais (SANTAELLA, 2003, p. 89).

(LÉVY, 2010, p. 12). Onipresentes em termos da comunicação social, elas constituem interfaces nas quais as pessoas participam da criação, avaliação e crítica dos conteúdos na rede em regime de troca e colaboração (p. 13). Assim, um dos aspectos mais desconcertantes da comunicação no ciberespaço é “o apagamento da distinção público/privado, ou mesmo simplesmente, a erosão da esfera privada” (*ibidem*, p. 13).

As comunidades e redes sociais começaram a se desenvolver há mais de vinte anos antes da web. Atualmente, “constituem o fundamento social do ciberespaço e uma das chaves para a futura ciberdemocracia” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 101). Elas não podem ser concebidas como separadas ou isolando indivíduos em grupos e sim como “interligadas e permeáveis umas às outras” (*ibidem*, p. 204). Elas são uma maneira de “fazer sociedade”.

Os autores enfatizam que não se pode rotular de comunitária toda forma social de agregar na internet. Dependendo da “forma de integração de seus usuários e do pertencimento simbólico e temporal” é que os agrupamentos podem ser classificados como comunitários ou não. Assim, nas comunitárias, existe “o sentimento expresso de uma afinidade subjetiva delimitada por um território simbólico, cujo compartilhamento de emoções e troca de experiências pessoais são fundamentais para a coesão do grupo”. Nas agregações eletrônicas não comunitárias, “os participantes não se sentem envolvidos de forma coesa e perene, sendo apenas um local de encontro e de compartilhamento de informações e de experiências de caráter efêmero e desterritorializado” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 103). As relações de proximidade entre indivíduos se dão cada vez mais com os *softwares* sociais – Orkut, Facebook, Multiply ou Myspace. Neles a relação se estabelece “por vínculos afetivos a ‘amigos’ adicionados ao seu portfólio social, criando uma comunidade individual de interesse pessoal que se liga a outras comunidades individuais criando grafos de redes sociais, ou seja, relacionando comunidades a comunidades, pessoas a outras pessoas” (*op. cit.*, p. 104). Além disso, as proximidades no território virtual são semânticas e não “mais necessariamente e unicamente geográficas ou institucionais”. Ou melhor, no ciberespaço, as pessoas se aproximam umas das outras por conta dos mesmos temas, paixões, língua, disciplina, orientação política, sexual, projetos, objetos, ideias etc. (*ibidem*, p. 105).

Atualmente, sistemas como Facebook e Orkut – os mais populares no Brasil – são como “grandes portais pessoais, onde o usuário expõe a sua vida e suas informações ao mesmo tempo

em que se relaciona com amigos e pessoas de mesmo interesse” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 106). E com a interface móvel, a possibilidade de conexão é implementada com a condição de deslocamento espacial e sinergia entre os espaços virtuais e físicos.

Os sistemas – Blogger, Yahoo! Maps, Google Maps, Flickr, Facebook, Orkut, Myspace etc. – oferecem gratuitamente espaços para os usuários criarem páginas, *blogs* e comunidades. Nos *softwares* sociais, cujos jovens gostam muito, existe a possibilidade de exporem suas preferências e difundirem “suas produções, sejam elas textuais, sonoras ou imagéticas, além de se comunicar diretamente, por MSN, comentários ou e-mails, com as suas ‘comunidades’ de ‘amigos’” (*ibidem*, p. 107).

Recuero (2011) considera dois elementos característicos de uma rede social: os atores e as suas conexões (interações ou laços sociais). Os atores – representados pelos nós, ou *nodos* – pode ser um Fotolog, um Twitter ou um perfil do Facebook. Eles agem no ciberespaço “através de representações performáticas de si mesmos, como seus *fotologs*, *weblogs* e páginas pessoais, bem como através de seus *nicknames*”. Os perfis dos usuários passam a ser pistas de um “eu”, ou melhor, construções de um sujeito que se representa de forma multifacetada através de performances (*ibidem*, p. 29).

As interações sociais no ciberespaço podem ser de forma síncrona ou assíncrona (REID, 1991 *apud* RECUERO, 2011). Na síncrona, a comunicação simula uma interação em tempo real, por exemplo, os *chats* e conversas nas salas de bate-papo. Na assíncrona, a resposta não é imediata: o e-mail e os fóruns são exemplos desta interação.

A interação mediada pelo computador é caracterizada pela capacidade de migração “geradora e mantenedora de relações complexas e de tipos de valores que constroem e mantêm as redes sociais na internet”. Tais relações podem gerar laços sociais, que, por sua vez, são construídos pela conexão dos envolvidos com vistas à sedimentação das relações estabelecidas (RECUERO, 2011, p. 36). Esses laços podem ser fortes e fracos. Os fortes se caracterizam pela proximidade, intimidade e intencionalidade na criação de conexões. Os fracos têm trocas sociais mais difusas e relações esparsas. Vale ressaltar que a autora utiliza esta divisão reducionista e popular, embora reconheça que um laço possa ter diferentes níveis (*ibidem*, p. 41).

Nas relações mediadas pelo computador, o distanciamento físico proporciona o anonimato de diversas formas, “já que a relação entre o corpo físico e a personalidade do ator já não é imediatamente dada a conhecer”. Assim, fica fácil iniciar e terminar relações. Sem o conhecimento imediato de barreiras como sexualidade, cor, limitações físicas e outras, possibilita-se uma maior liberdade dos atores envolvidos de se reconstruírem no ciberespaço (RECUERO, 2011, p. 38).

No ciberespaço, o “eu” “também toma-se desterritorializado” (LEMOS; LÉVY, 2010, p. 202) e, portanto, ávido por assumir as territorialidades tanto possíveis quanto estratégicas frente a seus desejos e objetivações.

Lemos (2010) aponta que o princípio de liberação da palavra e da emissão torna permissível a qualquer pessoa “consumir, produzir e distribuir informação sob qualquer formato em tempo real e para qualquer lugar do mundo”, sem pedir concessão a ninguém (p. 25). A emissão livre e em rede cria uma potência. Assim, os sujeitos tomam-se mais potentes na criação, veiculação e manipulação de informações, imagens e narrativas sobre si e sobre os outros. É neste sentido que podemos inferir que a cibercultura, de forma inusitada, possibilita uma manipulação de identidades, gêneros, sexualidades. O sujeito se transforma na era digital. Ele é multiplicado, disseminado, descentrado e interpelado por uma identidade instável. A cultura digital também transforma o modo como pensamos o sujeito (SANTAELLA, 2003, p. 127). É neste sentido que a autora nos convida a pensar as novas formações sociais, privilegiando as teorias pós-estruturalistas e desconstrucionistas cuja ênfase reside no papel da linguagem quando o assunto é a constituição do sujeito. Assim, é através da linguagem que o sujeito se constitui e adquire significância cultural.

Facebook e as derivas sexuais

O Facebook é um sistema que foi criado pelo americano Mark Zuckerberg, quando ainda era aluno de Harvard. Foi lançado em 2004, e tinha como foco inicial criar uma rede de contatos no momento em que um jovem da escola secundária ingressa na universidade, que nos EUA

pode representar mudança de cidade e de configuração social e cultural. Funciona através de perfis e comunidades e traz, como inovação significativa, a possibilidade de os usuários criarem aplicativos para personalizar seus perfis (RECUERO, 2011, p. 184).

O *website* é gratuito para os usuários. Sua receita é proveniente de *banners* e destaques no *feed* de notícias. Os usuários, ao criarem seus perfis, podem trocar mensagens, postar fotos e vídeos e, caso queiram – como alguns que se autodenominam “faceanos” doentes –, podem postar frases, discursos ou confissões sobre seus cotidianos. A visualização de dados dos membros é restrita e controlada pelos usuários. O Facebook tem muitos recursos, mas, por delimitação da pesquisa, foram escolhidos para análise dos perfis o *mural*, *status*, a *linha do tempo*, os botões *curtir*, *compartilhar* e *cutucar*. O mural é um espaço na página de perfil do usuário onde os amigos postam mensagens para os outros verem. Pode ficar visível para qualquer um, com permissão para visualizar o perfil completo. O *status* fica na página de visualização pública do perfil, de acordo com o usuário, que informa seus amigos e membros de sua comunidade coisas que acha interessantes. A *linha do tempo* organiza cronologicamente todas as atividades, postagens e publicações dos usuários. Os botões *curtir* e *compartilhar* se relacionam a postagens e publicações que são visualizadas tanto no Facebook quanto na rede como um todo, e que, na linguagem “faceana”, clica-se *curtir* referente a algo que gostou e *compartilhar* para que outros – amigos ou não – fiquem sabendo daquilo que você gostou de ver, ler, ouvir.

Atualmente, o botão *compartilhar* está sendo utilizado mais fortemente para intenções políticas: campanhas, abaixo-assinados e serviços de alerta e conscientização pública. Agora, o botão *cutucar* é muito polissêmico. Até os criadores dizem que ele não tem uma finalidade específica. As cutucadas podem significar um *olá*, um pedido de amizade indiscreto, caso não conheça o usuário, e pode ser um recurso de iniciar uma paquera ou investida sexual.

Não se constitui novidade entre os usuários que o Facebook é uma excelente

plataforma de busca por parceiros(as) sexuais¹⁰. É entre curtidas, cutucadas e compartilhadas que os usuários vão navegando pelo ciberespaço, criando estratégias de manipulação identitária e de gênero, além de se tornarem visíveis na rede e, portanto, consumíveis entre os milhões de participantes da rede. Sem visibilidade, não se existe no ciberespaço.

Analisando alguns perfis, percebemos quatro constantes na organização das páginas “faceanas” a serem colocadas em exposição ao grande público: a primeira é a presença majoritária das imagens voláteis (ubíquas, nômades e triviais) e as imagens infográficas ou sintéticas nos álbuns dos usuários. A segunda, postagens incansáveis de ações, sentimentos e pensamentos dos usuários sobre seus cotidianos. A terceira, uma tentativa de identificação com comunidades, grupos, músicas, programas de TV, livros, eventos e outros recursos que vão participando, curtindo ou publicando em sua linha do tempo, conforme objetivos amorosos, sexuais ou sociais dos usuários. E a quarta, uma significativa publicação, curtição ou compartilhamento de frases, pensamentos, vídeos ou imagens que têm em comum uma filiação ao credo psicológico terapêutico.

Imagens, corpo e desejo sexual

“Cutucar”, “curtir uma foto dele”, “comentar uma foto onde ele foi marcado, ou comentar e também curtir suas recentes postagens”, “solicitar amizade” ou “mandar uma mensagem qualquer de paquera” (JS) foram apontadas como principais

¹⁰ Recentemente foi lançado um aplicativo que facilita a busca por aventuras sexuais no Facebook. Ele se chama “Bang With Friends”, que ajuda a descobrir qual (ou quais) dos seus contatos estão interessados em ter um “algo a mais”. Inventado por um grupo de universitários da Califórnia que prefere manter o anonimato, o aplicativo tenta evitar toda aquela conversa fiada necessária para a negociação do sexo. O único porém é que o aplicativo exclui da brincadeira as “pegações” entre pessoas do mesmo sexo. Disponível em: <<http://delas.ig.com.br/amoresexo/2013-01-31/aplicativo-facilita-encontros-sexuais-entre-amigos-no-facebook.html>>. Acesso em: 20 jul. 2013.

estratégias de aproximação e chamadas de atenção na busca – “caça” – por parceiros sexuais no Facebook, de acordo com os usuários entrevistados. Mas, antes de adotar estas estratégias, o principal meio de seleção dos futuros objetos de desejo é a visualização das fotos e consequente análise dos perfis dos usuários localizados tanto através dos amigos dos usuários quanto também dos amigos em comum com outros usuários. Entretanto, o Facebook se tornou como um prolongamento da paquera corporal quando está em determinada ocasião, quando, por algum motivo, não for possível: “o indivíduo está acompanhado no momento” (JS); a aproximação foi muito rápida porque ambos teriam de se deslocar para outros destinos; não há tempo para a conversa agora; e outros obstáculos. Em vez de trocarem os números de telefone, ação perigosa para pessoas que já têm algum tipo de relacionamento amoroso ou sexual duradouro, trocar os perfis de Facebook fica muito mais seguro e confortável. Lá, a paquera pode ser iniciada, reiniciada ou consolidada com um encontro racionalmente estabelecido no bate-papo da plataforma midiática.

As imagens postadas no Facebook adquirem uma importância fundamental, visto que, nos processos de busca por parceiros sexuais, são elas que serão acionadas para iniciar ou não a investida sexual, mesmo que comumente os usuários saibam que a imagem não é a real – muitos confessam que dificilmente não se decepcionam nos encontros “ao vivo”, pois “nas fotos todo mundo vira celebridade” (DM). Representando um corpo a ser exibido e aceito para o consumo, as imagens não deixam de ter um caráter duplo, pois “são percebidas de modo bastante distinto dos processos perceptivos que acionamos diante dos objetos e situações fenomenicamente visíveis” (SANTAELLA, 2006, p. 175).

Nos ambientes ciberespaciais, a imagem “aparece em todas as formas e regimes de visualidade possíveis, gráfica, fotográfica, videográfica e sintética”, além de acompanhadas de textos, sons e ruídos – hipermídia (*ibidem*, p. 198). A constância de uma ou mais formas e regimes de visualidade estará vinculada com

os objetivos de exposição e visibilidade perseguidos pelos usuários. Por exemplo, nos perfis masculinos de identificação com o modelo anatômico de construção corporal, as imagens sintéticas são acionadas como um bisturi, a fim de se fazer um corpo belo e adaptado às exigências do mercado sexual.

O computador revolucionou a epistemologia tradicional da foto, ou seja, sua “fidelidade ao fragmento capturado do real” (SANTAELLA, 2006, p. 193). Com a fotografia, a imagem dependia de uma conexão entre o objeto e o instante de sua captura. Nas imagens infográficas, maioria nos perfis do Facebook, apresentam-se como atributos fundamentais a virtualidade, simulação e a “possibilidade de fazer experiências” (*ibidem*, p. 192). Se antes, no paradigma fotográfico, tínhamos um corpo representado como um “fragmento residual” da realidade e uma perseguição para ser legitimado como similar ao real fotografado, nas imagens sintéticas, o corpo representado é uma simulação, uma abstração, uma experimentação numérica e algorítmica fadada à eterna metamorfose com a ilusão da perfeição estética e consequente celebração pública no ciberespaço. Em oposição, as fotografias tradicionais dependiam de escolhas dos indivíduos, pois objetivavam capturar os momentos significativos da vida – comemorações, viagens, eventos etc. –; as imagens voláteis objetivam o registro de qualquer situação, em qualquer situação. Facilitadas pelas câmaras digitais e celulares com câmera, estas imagens são fluidas, soltas e ubíquas, porque têm a capacidade de permanecer em vários lugares ao mesmo tempo (SANTAELLA, 2006, p. 198). Neste regime que inunda a vida social e virtual, qualquer momento é digno de ser fotografado e pode ser publicado nos perfis das redes sociais.

Os usuários vivem um grande desafio: expor seus cotidianos alegres, felizes e singulares – portanto, capazes de os tornarem visíveis – através de imagens voláteis e, se possível, sintetizadas pelos programas de edição gráfica, a fim de eliminar ou corrigir os “defeitos” ou detalhes orgânicos ou das situações sociais fotografadas que não se relacionam com os objetivos de exposição dos internautas. Este desafio

é incessantemente perseguido pelos perfis masculinos que sustentam uma imagem corporal adaptável ao paradigma de beleza atual – músculos e juventude.

As imagens voláteis publicadas no Facebook objetivam tornar visível o cotidiano do usuário, com duas finalidades principais. A primeira é a perseguição por se tornar celebridade tanto entre os amigos quanto pelos usuários do Facebook como um todo. Não há outra maneira de ser reconhecido como singular entre tantos, se você não se exhibir. E não há melhor forma do que mostrar um corpo belo, conseguido com muita dor, sofrimento, suplementação alimentar e bisturis computacionais. Ou, então, mostrar a alegria e felicidade de cotidianos reconhecidamente invejáveis em uma sociedade tão solitária e de sociabilidade cada vez mais incorpórea e com tendências depressivas resultantes da imperativividade do trabalho frenético necessário para participar da necessidade de consumo. A grande decepção e frustração neste sentido é a indiferença ou invisibilidade, ou melhor, o medo de as imagens postadas não terem um número considerável de curtidas, comentários, compartilhamentos e que não consigam atrair seguidores, cutucadas e solicitações de amizade.

Um recurso muito utilizado pelos usuários é a legenda nas imagens, que trazem comentários ou justificativas tanto para engrandecer o momento fotografado quanto para explicar algum “defeito” ou detalhe que comprometa a visualidade da foto, que não pode ser excluída por ser muito boa, mesmo que contenha algum “defeito”.

A breve discussão sobre as imagens engendrada acima se justifica porque uma das estratégias mais utilizadas pelos usuários na “caça” aos parceiros sexuais é a análise das fotos dos seus “amigos” e dos “amigos” de seus amigos. Os recursos *curtir* e *cutucar* entram em ação logo após a aprovação das imagens da possível “presa” virtual. Nesta análise virtual do corpo representado midiaticamente nas páginas da internet, não é diferente do que ocorre na vida real: busca-se a maioria

corpos que se aproximam do modelo anatômico de beleza, o que se caracteriza por uma “lipofobia” – horror às adiposidades que contornam o corpo humano.

Os usuários se sentem atraídos por imagens de uma materialidade física corpórea que se supõe inicialmente similar. No ciberespaço, a atração sexual continua corporal, entretanto é a natureza deste corpo que se modifica. Enquanto que nas interações face a face comungamos da crença que a atração acontece por causa da materialidade corporal, no ciberespaço, o objeto da atração é uma imagem que não é o “corpo”, e sim uma representação midiática de um fetiche da dimensão corporal auxiliada quase sempre pelos bisturis tecnológicos. Sente-se atração por um corpo abstrato, fantasmagórico e, portanto, nos encontros “reais”, a decepção é iminente, visto que tanto a atração como o próprio corpo que se constituía na fonte desse desejo não existiam.

Assim, a cibercultura fomenta uma inversão da atração romântica que precedia o conhecimento e os diálogos, visto que a atração era resultante de um contato físico entre dois corpos (ILLUOZ, 2011); e a disseminação de uma atração incorpórea de teor fetichista mediada por imagens digitais. Talvez até possamos afirmar que, no caso da disseminação das práticas de sexo virtual – frequente também nos bate-papos do Facebook –, vivenciamos uma cultura fetichista das imagens corporais que possibilita um confortável e seguro (embora solitário) erotismo incorpóreo, além da satisfação de um desejo obtido essencialmente com o auxílio imprescindível da mútua cooperação entre tecnologia e imaginação. O outro se torna “presente” midiaticamente e é um fantasma que é utilizado apenas para o prazer imediato. E, como fantasma, não tem materialidade e desaparece rápido.

Neste ínterim, a imaginação da internet se caracteriza por solapar

A imaginação intuitiva porque não é retrospectiva, mas prospectiva, ou seja, olha para a frente, e por isso se desliga do conhecimento intuitivo, prático e tácito do passado”. [...] dominada pelo obscurecimento verbal, uma

prevalência da linguagem que interfere nos processos de reconhecimento visual e corporal. (ILLUOZ, 2011, p. 151).

Em suma, a desvinculação crescente do erotismo da sexualidade e de um intercuro sexual, cujos corpos de natureza descartável são apenas objetos de prazeres instantâneos entre os “eus” corporificados, constitui, além de uma consequência da cultura consumista, também uma causa ou consequência da proliferação do sexo virtual na internet com um recurso adicionado: a “presença” do corpo. Ora, “sem o peso do amor, o sexo é reduzido a uma descarga de tensão, na qual o parceiro é usado como meio essencialmente descartável para um fim” (BAUMAN, 2010, p. 144).

Todavia, na atração sexual física ou imagética, o corpo, independentemente de sua natureza expositiva, é, além do local e ferramenta do desejo, um objeto desse desejo. Mesmo que o corpo não passe de um invólucro de nossos “eus”, o que seduzirá o outro é “a atração, a beleza, a elegância e o encanto da embalagem” (BAUMAN, 2010, p. 166). É por isso que desenvolver o corpo se torna cada vez mais uma tarefa em que a sociedade “estabelece os padrões para uma forma desejável e, como tal, aprovada, em relação à qual cada corpo deve atuar para se aproximar daqueles padrões” (*ibidem*, p. 157). Não é possível depender apenas do Photoshop, é preciso utilizar os recursos disponíveis no mercado para transformar o corpo: academias, suplementos, cirurgias plásticas, próteses de silicone e outros.

Para se tornar um escolhido ou objeto das caçadas sexuais ou amorosas, são necessários dois tipos de moralização corporal. O primeiro é relativo às práticas corporais, ou seja, à participação de um ascetismo frenético caracterizado pela busca de um corpo bom, belo e sadio, resultado da musculação, suplementação e dietas alimentares, além de bons hábitos de vida, sumariamente legitimados pelos ramos científicos consagrados – Medicina, Nutrição, Biologia, Fisioterapia e outros. A moralização é do tipo midiática. No mercado das aparências do ciberespaço, os “bisturis de *softwares*” agem para tornar a imagem bem-sucedida e eficiente como

representação do corpo ausente e, além disso, construir uma ilusão de similaridade “real” do corpo distante que a imagem objetiva presentear e permanecer no imaginário de quem a visualiza.

Os “bisturis de *softwares*” tentam diminuir o peso moral que se concretiza com o ódio virulento à flacidez e à gordura. A falta de *fitness* – adequação ao modelo hegemônico – é a fonte das aflições dos usuários na atualidade. Se antes os sofrimentos resultavam de desejos insatisfeitos em um cenário de rígidas normas sociais, nas quais a subjetividade moderna era dominada pelo ideal de amor romântico e pelo dispositivo da sexualidade, a inadequação corporal constitui o causador de um dos piores e mais pungentes sofrimentos humanos (SIBILIA, 2006, p. 272).

Tornar-se sarado – que se curou do seu próprio corpo – é, atualmente, a maior tarefa dos indivíduos tanto na vida real quanto no mundo imagético. O mercado oferece inúmeras possibilidades no combate às aberrações que ameaçam a não realização do sonho de um corpo perfeito.

O corpo “perfeito” hegemônico se tornou uma mercadoria de grande valor não só na vida real, mas também no ciberespaço. Os corpos desviantes podem ser apontados como representativos da “incapacidade individual de manter o autocontrole com relação a certos itens: alimentos hipercalóricos, cigarros, álcool, drogas etc.” Os sujeitos portadores deste tipo de corpo não cuidam de si e “falham em sua função de autogestores”. São seres maculados pela impureza, “excluídos da própria categoria de sujeitos, ameaçados de caírem no domínio das aberrações e o pior da invisibilidade” (SIBILIA, 2006, p. 277). E, além disso, se o corpo é uma mercadoria a ser consumida, principalmente no intercuro sexual, se ele for invisível, perde a possibilidade de se tornar um objeto de consumo. Ninguém compra algo que nunca ouviu falar sobre, ou seja, compramos sempre objetos que foram alvos de propaganda e quando esta é bem-feita, a valorização discursiva do objeto suplanta e

até mascara seu conteúdo e utilidade para consumo. O corpo também não deixa de se enquadrar nestas afirmações.

Sibilia aponta que este modelo digitalizado e digitalizante, influenciado pelo modelo anatômico (COURTINE, 2006), sai das telas e impregna os corpos e as subjetividades, “pois as imagens assim editadas se convertem em objetos de desejo a serem reproduzidos na própria carne virtualizada” (SIBILIA, 2006, p. 283). Assim, a organização psíquica do desejo em um modelo digitalizado, ou seja, abstrato, tem duas grandes consequências sociais e sexuais. Uma delas é quando a satisfação sexual só é possível na virtualidade, pois o objeto de satisfação é virtual, “perfeito” – é perceptível o número de relações de obtenção de prazer sexual incorpóreas no ciberespaço, onde o corpo do outro é presentificado no imaginário com auxílio das mídias. A segunda consequência é a de, ao racionalizarmos o desejo e orientá-lo para certo modelo – abstrato e de difícil realização –, corremos o risco de generalizar as buscas sexuais como sempre inatingíveis em termos de satisfação dos desejos sexuais e, além disso, “naturalizarmos” as buscas frívolas e fugazes por parceiros sexuais, justificando, estrategicamente ou não, o repúdio, principalmente, e não unicamente, entre os jovens, das relações duradouras amorosas ou de permanência de relações sexuais com os mesmos parceiros.

Mas, no caso da sexualidade, o desejo não focaliza apenas este corpo digitalizado e anatômico masculino. O corpo só se constitui em “verdadeiro” objeto de desejo sexual ou amoroso estando em movimento. Além da ausência de adiposidades, rugas, estrias e protuberância de músculos, é preciso uma complementação performática da construção deste corpo a ser consumido. Nos encontros via internet, esta performance corporal é representada pelas imagens, discursos proferidos, visualização do perfil como um todo e das atividades exercidas pelos usuários.

No início da caçada sexual, as imagens são cuidadosamente selecionadas pelos usuários, a fim de perceber se não há nenhuma tentativa de ludibriar o grande

público da internet, tais como: postar uma foto antiga com o *status* de recente; utilização de fotos de outras pessoas como suas, principalmente de partes corporais consonantes ao modelo anatômico referendado; prevalência majoritária de imagens infográficas em detrimento das fotos sem ação dos “bisturis”.

Da mesma forma, os usuários constroem suas páginas por meio de um cuidado seletivo com as imagens a serem publicadas, a fim de deletarem qualquer defeito corporal ou detalhe postural que possa transmitir ou contornar traços identitários não objetivados a serem expostos. Com a intenção ou não de se tornarem um dos escolhidos das caçadas “faceanas”, os usuários analisam os outros perfis de pessoas “escolhidas” cujo *status* se constata, na maioria das vezes, pela quantidade de seguidores e amigos que compõem seus perfis do Facebook.

A objetivação identitária – de quem caça e quem quer ser objeto da caçada – já é iniciada midiaticamente, como depois, nos bate-papos, passa a ser confirmada pelos discursos. Quase de forma unânime, os usuários disseram que são as fotos que chamam a atenção ou despertam o desejo e, por consequência, obrigam os usuários a maquinarem estratégias de paquera e aproximação ao objeto de seus desejos que, na maioria das vezes, não são seus “amigos” e também não dão “pistas do que curtem”, como: curtições de fotos de homens musculosos, de páginas ligadas às notícias de interesse *gay* – casamento, discriminação, eventos, festas –, e não participam nem de comunidades de conteúdo homoafetivo ou de grupos que se identificam com o desejo homossexual. Assim, é com base na análise dos perfis e de todos os conteúdos e informações das páginas dos usuários, bem como em elementos essenciais para construir as estratégias de paquera e aproximação, além da análise imagética representativa do corpo cibernético, que surge a motivação de ir à caça.

Diário, perfil e as atividades “faceanas” como recursos sedutores

O perfil é um questionário que ajuda a singularizar os usuários no vasto “conjunto de parceiros potenciais disponíveis” (ILLOUZ, 2011, p. 110). Diferente dos perfis de sites de relacionamento amoroso e sexual especializados, no Facebook a pessoa não é “simultaneamente solicitada a se descrever de forma objetiva e a evocar e refinar, na fantasia, os seus ideais (de amor, parceiro e estilo de vida)” (*ibidem*, p. 112). Por essa razão, torna-se crucial, na seleção dos parceiros sexuais ou até de possíveis amigos, a análise de todas as atividades e conteúdos das páginas dos usuários.

Uma segunda constante nos perfis do Facebook analisados é a incessante publicização do cotidiano dos usuários em uma aproximação de um diário virtual instantâneo, móvel e vinculado com os espaços que os usuários vão se deslocando. Esta exposição incansável e detalhista do cotidiano em tempo real objetiva, entre outras coisas, a construção de uma singularidade a ser reconhecida e visualizada como consumível. O termômetro deste reconhecimento será a quantidade de comentários, curtidas e compartilhamentos que estes discursos sobre um cotidiano possam ter, tornando, assim, célebres os discursos do cotidiano sedutor. Neste sentido, coisas banais, tais como “chegando do trabalho agora indo tomar aquela ducha e enfim sair praquela balada”, “cansadão querendo um corpo pra me aquecer, hehe”, “agora sou graduando em educação física”, ou “solteiro sim, sozinho nunca”, são postadas e podem se tornar alvos de muitos compartilhamentos ou comentários. Além disso, tais postagens se tornam elementos, juntamente com as imagens selecionadas e as atividades analisadas dos perfis, essenciais para despertar o desejo sexual dos “buscadores”.

Como exemplo, TF conta que decidiu solicitar a amizade de um usuário para depois iniciar a investida sexual; após ver as fotos, concluiu que, além de ter “jeito de homem” – as posturas corporais representadas nas imagens – e “corpo de homem” – modelo corporal musculoso e atlético identificado como representação inteligível de “homem”, no caso não afeminado e possivelmente ativo –, “fala como

homem” – análise feita das formas e maneiras de expressar as ações do cotidiano principalmente com base em gírias ou expressões consideradas “másculas” e que são facilmente utilizadas “por quem é afeminado para conseguir alguém na rede” (RE): “blz mano”, “tudo bom cara”, “saindo pra pegar no pesado”, “flw”, “que manero”, “tá muito massa a curtição aqui” e outros. Aqui, jeito, corpo e fala de homem são filtros seletivos racionalmente perseguidos por fazerem o desejo sexual emergir, o que podemos chamar de “performance de gênero cibernética”. Depois, o “corpo” em ação será avaliado como masculino, feminino, heterossexual ou *gay*, com base em imagens e falas dispostas no ciberespaço.

Outro usuário confessa que ficou interessado nas fotos de um “cara que tinha visto curtindo uma festa que ia acontecer na página de um amigo seu”. Mas, depois que solicitou a amizade e foi aceito como amigo dele, o “tesão baixou quando vi um comentário dele de uma festa tipo arrasei ontem” (DM). Para este usuário, quem “arrasa” é bicha, veado, passivo ou *drag*.

A materialidade corporal está ausente nestas investidas sexuais midiáticas, principalmente porque, em uma única noite, é possível selecionar e paquerar muitas pessoas de locais geograficamente impossíveis e desconfortavelmente decepcionantes, no caso das paqueras físicas. Neste sentido, as performances de gênero inteligíveis para qualificação ou não do desejo sexual são midiaticamente acionadas através da avaliação das escritas publicadas, principalmente nos bate-papos cujas avaliações encerram uma vinculação imaginária do “corpo” representado nas fotos e da animação deste, proferindo justamente aquelas frases, gírias ou discursos simultaneamente lidos ou ouvidos nos bate-papos¹¹ ou nas postagens dos perfis do Facebook.

¹¹ Geralmente as conversas no bate-papo do Facebook são desprovidas de *webcam* por algum motivo: ou porque seus computadores ou aparelhos móveis não dispõem desse recurso no momento da conversa ou porque o outro – prefere não utilizar esse recurso por algum impedimento – hora de trabalho, estar perto do companheiro, no transporte público etc.

Os processos de apresentação pessoal e busca de parceiros são calcados no credo psicológico. A identidade se constrói decompondo-se em gostos, personalidade, opiniões – no caso do Facebook, nos comentários, publicações e curtidas realizadas pelos usuários –, que leva a conhecer o outro em uma intenção de compatibilidade psicológica e afetiva. O eu privado torna-se uma representação pública na internet que se exhibe para uma plateia abstrata e anônima (ILLOUZ, 2011, p. 112). Eis a quarta constante: os usuários classificam, avaliam, analisam, selecionam ou descartam seus futuros amigos e pretendidos parceiros sexuais com base em um revestimento identitário construído para os internautas, que vão visualizando na rede justamente com o auxílio desta ideia de que, juntando o teor, a quantidade, e os sentidos de todas as curtidas, compartilhamentos e comentários dos internautas, consegue-se determinar quem eles são na “realidade” ou pelo menos o que eles realmente objetivam na rede social.

No entanto, visualizando as páginas dos usuários do Facebook, percebe-se que a exibição objetiva atinge, sim, um tipo de plateia, mesmo que imaginada pelo usuário e/ou em construção pelas atividades realizadas por ele, a fim de agregar determinados outros na expectativa de que estes visualizem sempre seus perfis do Facebook. Para a autora, a internet textualiza a subjetividade. O eu é externalizado por meios visuais e de linguagem. Destes processos de apresentação, Illouz (2011) aponta quatro consequências óbvias. Para ser singular, o eu se concentra em si mesmo, não só para se perceber, mas para definir o ideal do outro; “na rede o conhecimento precede a atração, ou pelo menos, a presença física e a corporalização das interações românticas” (*ibidem*, p. 113). No Facebook a atração é sentida e construída por meio de imagens de um corpo que muitas vezes é uma abstração, um conjunto numérico, digitalizado apenas para ser consumido virtualmente, pois foi “desenhado exclusivamente para ser exibido e observado” (SIBILIA, 2006, p. 284), e, portanto, nos encontros “face a face” produzirá “desatração” e até decepção, desencadeadoras da interrupção do intercuro sexual iniciado pela rede.

A terceira consequência se relaciona com o encontro. Para a autora, o encontro virtual é organizado pela estrutura do mercado. Os usuários selecionam e descartam as pessoas personificadas em páginas do Facebook como selecionam ou descartam qualquer objeto com ou sem valor de compra e troca. O outro, o desejo e o prazer passam a ser coisificados e racionalizados. Agora, com os sites de encontro e relacionamento, o usuário pode produzir seu desejo e seu prazer, e, além disso, escolher entre as inúmeras possibilidades o que virtualmente dará mais prazer ou terá um futuro promissor. O encontro passa a ser uma relação de compra e pagamento cuja atração física, referendada como sinônimo do desejo sexual, é algo que também pode ser comprado, racionalizado, selecionado ou descartado.

Eis a quarta consequência: a internet coloca as pessoas que procuram em competição com outras (ILLOUZ, 2011, p. 114), bem como também coloca as pessoas que querem ser achadas em competição com elas mesmas no sentido de uma concentração intensa de autoconhecimento, a fim de se melhorar e autogerir seu corpo para ficar mais atraente e engrossar a camada dos escolhidos, seguidos ou cutucados. Este autoconhecimento e autogestão do corpo, quando realizados, fazem com que haja a necessidade de serem publicizados, marcando assim o potencial competitivo do usuário ou legitimando seu *status* de mercadoria ou de objeto de consumo, *status* também necessário para se tornar consumidor. O corpo *fitness* encerra a interface essencial na condição retroativa de objeto de consumo e consumidor autorizado das pessoas pós-modernas.

Nos bate-papos do Facebook, depois que a “presa” foi conseguida através de cutucadas, solicitações de amizades ou curtidas em suas fotos ou postagens em sua linha de tempo, o foco principal, após o interesse sexual previamente explicitado ou ligeiramente exposto, é a antecipação e racionalização das práticas e até do desejo sexual que será compartilhado em um possível encontro face a face. Encerrando uma relação de troca e de teor impessoal, longe da presença do erotismo, os encontros sexuais na internet têm elementos de barganhas do negócio mercantil

cujo motivo supremo das ações dos usuários é “gastar o mínimo e ganhar o máximo possível, e, assim, ambos perseguem seus próprios interesses individuais, concentrando seus pensamentos [e suas performances] exclusivamente na tarefa que têm em mãos [obter prazer sexual]” (BAUMAN, 2010, p. 145).

Dessa forma, o corpo é construído fisicamente e imageticamente para ser negociado, uma vez que o valor é determinado por sua condição de ser consumido. As identidades são utilizadas para se dar bem nas interações com o outro, visto que este corpo emite uma mensagem e às vezes o outro, que é o objeto do desejo, não se sentiu atraído pela referida mensagem, e é neste momento que as identidades são acionadas para suturar o corpo aos contextos culturais e às interações sociais. O desejo é racionalmente negociado na subjetividade dos sujeitos, visto que estes buscam produzir e controlar a atração sexual e amorosa por meio de um conhecimento do corpo imagético e dos gostos, preferências e atividades que possam constituir os “eus” dos sujeitos – possíveis alvos da atração. Então, a sexualidade é uma tarefa líquida a ser incessantemente exercida pelos sujeitos. Agora, o corpo, as identidades e o desejo não são entidades de natureza fixas e de conteúdo predeterminado por algum dispositivo cultural. Ao contrário, neste tipo de sexualidade os dispositivos de corpo, gênero e desejo são profanados, ou seja, as separações, divisões e limitações próprias dos dispositivos são utilizadas e jogadas de novas e criativas maneiras.

Na sexualidade líquida, os dispositivos não são abolidos e sim profanados a serviço da subjetividade. Quando os entrevistados foram interpelados sobre os encontros “face a face” depois da “pegação” virtual, a maioria enfatizou que no “real” há outra negociação, pois o corpo do outro está presente. A título de análise, chamamos de “liquefatores” da sexualidade os elementos que justificam, segundo os “pegadores”, nas práticas “homossexuais”, a profanação de suas posturas corporais, performances de gênero e possibilidades de disciplinamento do desejo sexual. São eles: o corpo musculoso, a virilidade – posicionamento do sujeito que exerce o papel

de um “macho” heterossexual, o falo, a beleza –, calcados em um padrão subjetivo de conformidade dos traços faciais e corporais – geralmente dependentes do modelo malhado e bem definido –, e a versatilidade – possibilidade no ato sexual de experimentar a atividade e a passividade na penetração anal. DM conta um episódio de que certo dia acordou com vontade de ser passivo. Iniciou a “caça” no Facebook e conseguiu o homem que se dizia ativo. Marcaram um encontro no motel. Na transa, logo no começo, “o cara era muito gostoso, não era muito mulherzinha, fiquei em dúvida, acabei fazendo logo de tudo...” Neste exemplo percebe-se claramente como os sujeitos líquidos conseguem brincar com seus desejos, identidades e corpos dependendo de suas racionalizações.

O dispositivo da heteronormatividade esteve presente nesta relação sexual – afeminado faz papel de “mulher” e sempre se posiciona passivamente na penetração e o ativo exerce o papel do “macho” e penetra. Entretanto, dois “liquefatores” – corpo musculoso e beleza – produziram outro fator (versatilidade) para que a sexualidade jogasse com a heteronormatividade e estivesse a serviço das tarefas elencadas pelo sujeito.

Facebook e o potencial terapêutico

Uma terceira constante observada nas páginas pessoais do Facebook analisadas é a incessante postagem de frases, discursos, vídeos e imagens em geral de cunho terapêutico, seguida de curtições, compartilhamentos e, principalmente, comentários.

Os usuários objetivam exibir o que Illuz (2011) chama de “competência afetiva” (inteligência afetiva¹² no credo psicológico), ou seja, “consciência de si,

¹² A ideia de inteligência afetiva surge na década de 1990 e toma conta das empresas norte-americanas. Traduzida no Brasil como inteligência emocional, tal ideia possibilitou a criação de novas maneiras de classificar as pessoas. O estilo afetivo transformado em moeda social – um capital – teve nos psicólogos uma contribuição fundante. Os psicólogos articularam uma “nova linguagem da identidade para se apossarem desse capital”. A inteligência afetiva envolve aptidões que podem ser

capacidade de identificar os próprios sentimentos e falar deles, capacidade de ter empatia com a posição um do outro e de encontrar soluções para os problemas” (p. 100).

A postagem de frases, discursos, sentimentos, emoções e narrativas para serem comentadas, curtidas e compartilhadas no Facebook encerra tanto uma tentativa de exibir a posse dessa competência afetiva quanto de pedir ajuda a “alguém” para desenvolvê-la via narrativa terapêutica ou ainda obter reconhecimento dos outros no progresso obtido na busca de estruturação desta competência em seu aparelho psíquico e que pode ser um atributo a mais no cenário de competição acirrada entre “eus” de sucesso da web. Essencialmente porque já se popularizou que seres humanos líquidos de sucesso, em um cenário de individualismo moral e autodisciplina autorrealizadora, a competência afetiva se constitui em um exímio “recurso das pessoas comuns [...] a atingir uma felicidade comum na esfera privada” (ILLUOZ, 2011, p. 100).

Esta autora destaca como as narrativas do sofrimento não podem ser separadas das narrativas de autoajuda, “e os fios que as ligam são numerosos e contraditórios”. Interessante como nas publicações que trazem alguma frase ou discurso de autoajuda há sempre um comentário – ou do usuário que postou ou de alguém, por exemplo, um amigo que sabe ou desconfia da situação-problema afetiva que justamente motivou a referida publicação. Assim, a narrativa virtual terapêutica, na sua maioria, constituída por postagens de imagens, discursos e vídeos, vai se desenrolando juntamente com os devidos comentários e curtuições.

A disseminação do modelo terapêutico no Facebook pode ser explicada com ajuda de Eva Illuoz (2011). Para ela, tal modelo não apenas serve aos interesses de grupos e instituições – no caso os psicólogos, indústria farmacêutica e lucratividade com os programas televisivos –, mas também “por mobilizar os esquemas culturais

categorizadas em cinco campos: “autoconhecimento, administração dos afetos, motivação de si mesmo, empatia e manejo das relações” (ILLUOZ, 2011, p. 94-95).

da individualidade competente e por ajudar a ordenar a estrutura caótica das relações sociais da modernidade tardia” (*ibidem*, p. 102). Em vez de tornar as pessoas “disciplinadas” e “narcísicas”, este modelo “estrutura biografias divergentes”, proporciona conciliação de individualidades com as instituições que elas atuam e, essencialmente, preserva “a posição e o sentimento de segurança do eu, fragilizado justamente pelo fato de ser continuamente encenado, avaliado e validado por terceiros” (*ibidem*, p. 102).

Esta proliferação das narrativas terapêuticas e autoajuda já disseminadas na cultura como um todo, mesmo antes de serem cooptadas e legitimadas pela autoridade dos poderes psi na forma popular de aconselhamentos advindas principalmente dos mais experientes e mais velhos, pode ser resultado tanto de uma construção de um modelo psíquico de ser a fim de ser consumido, perseguido e, portanto, resultante de muito lucro ao mercado farmacêutico e médico psi, como também da tentativa individualizada de autoajuda para as incessantes ansiedades produzidas pelos processos líquidos de existência em sociedade, tais como: fragmentação, velocidade nas mudanças sociais, incessante preocupação para se tornar objeto de consumo e conseqüente ansiedade para não se tornar lixo, derrocada das metanarrativas culturais de sentido da existência humana.

Em suma, o Facebook está se tornando um *locus* virtual mais pungente de consolidação das narrativas de autoajuda terapêutica¹³, justamente porque, com a telefonia móvel e a prática incessante de exposição da intimidade no ciberespaço sob a égide de vários objetivos, aqui no caso com a intenção terapêutica, o usuário pode, onde quer que esteja, e até no exato momento que tem alguma crise afetiva ou ocorre algum problema psíquico, descarregar na rede sua narrativa para a legião de “amigos-terapeutas”. Estes “amigos”, então, assumirão a posição de “ouvintes-

¹³ Defendendo a tese de que o eu é uma forma institucionalizada, pois a narração sobre ele deve fazer parte de operações rotineiras do arcabouço de alguma instituição, Illouz (2011) cita como *loci* institucionais responsáveis pela consolidação da terapia na cultura americana o Estado, o feminismo já na década de 1920 e os veteranos do Vietnã.

intervencionistas” nas narrativas de vitimização e autorrealização engendradas a qualquer momento por algum “faceano”.

Considerações finais

Um das conclusões das análises das falas dos usuários sobre suas caçadas sexuais via Facebook é a de que o objeto de desejo não se constitui apenas por um corpo *fitness* consumível imagético, mas também por um processo de hibridização realizado pela subjetividade dos “caçadores” ou paqueradores, cujas matérias-primas são, além das imagens, as performances da linguagem confirmadoras de gênero e identidades sexuais hegemônicas, além das postagens, comentários, curtidas e compartilhamentos realizados por esse “híbrido” na sua navegação pelo ciberespaço do Facebook. Assim, a atração emerge não mais de uma percepção corporal física como ocorre nos encontros face a face. As pessoas se atraem por um ser “híbrido” construído imageticamente por: imagem-fotos, frases e gírias confirmatórias, gostos, preferências e opiniões, ou melhor: personalidade constituída por meio das pistas oferecidas pelo usuário ao navegar pela rede.

Em um ambiente altamente competitivo não cabe mais um eu fixo, principalmente porque

A internet permite um eu muito mais flexível, aberto e múltiplo, o que assinala o epítome do eu pós-moderno, em sua capacidade de tornar o eu brincalhão, inventor de si mesmo e até enganoso, em sua capacidade de manipular informações a seu próprio respeito (ILLOUZ, 2011, p. 115).

Ora, se o eu é aberto e múltiplo, inventor de si mesmo e brincalhão, como consequência, as identidades são líquidas, visto que suas construções são experimentações infundáveis, nas quais umas podem ser assumidas em um momento e outras “ainda não testadas, estão na esquina esperando que você as escolha. Muitas outras identidades não sonhadas ainda estão por ser inventadas e

cobiçadas durante a sua vida” (BAUMAN, 2005, p. 91).

Libertando-se das identidades fixas, tornando-se brincalhão, principalmente no ciberespaço, onde os corpos estando ausentes, emerge a possibilidade de uma expressão mais autêntica dos desejos e sentimentos. Longe das opressões sociais advindas das performances de identidade – de gênero e sexual – exigidas, podemos afirmar também que a sexualidade torna-se líquida ou de experimentação na pós-modernidade ou na modernidade líquida, tendo o corpo como um equipamento sexual à disposição para “ser usado para todo o tipo de propósito e colocado a serviço de uma ampla gama de objetivos”.

Gera-se um desafio ao corpo pós-moderno: “[...] esticar ao máximo o potencial de geração de prazer desse ‘equipamento natural’ – testando, uma por uma, todas as formas conhecidas de ‘identidade sexual’ e talvez inventando outras mais no caminho” (BAUMAN, 2005, p. 92), que muitos usuários masculinos do Facebook, via manipulação identitária e bricolagem das performances dos gêneros, vêm experimentando por meio da fluidez já presente no mundo “real”, exacerbada pelo ciberespaço cuja disseminação foi facilitada pela ausência dos imperativos do corpo, da identidade e da sexualidade.

O ciberespaço e a cibercultura, neste sentido, representam uma profanação da cultura considerada “real”, em uma alusão de que os primeiros são “virtuais” e fragmentos deste real, além de, pejorativamente, serem considerados imaginários, mentirosos ou falsos. Entretanto, consideramos que real e virtual, além das experimentações destes contextos distintos – se é que é possível separá-los completamente –, englobam gradações de sociabilidade nas quais as vidas não se apresentam de formas totalmente diferentes. Esses contextos são territórios construídos pela humanidade para hibridizar sua própria existência, que é sumariamente conectada a tudo que pensam, fazem e projetam.

A sexualidade líquida facilitada pela internet não é algo que se originou no ciberespaço como uma entidade desconectada do “real”. Ela sempre esteve

presente no real, mas talvez tivesse sua prática controlada ou disciplinada pelos imperativos sociais da identidade, das políticas de corpo e pelos dispositivos da sexualidade, quando o corpo deixou de ser presente lado a lado com o outro para se obter prazer e satisfazer desejos. Caiu a máscara da fixidez de todos os tipos de identidade, revelando seu caráter ambivalente de opressão e libertação em torno de políticas de disciplinamento e controle. E a sexualidade teve sua natureza de dispositivo revelada, ora como controle religioso, ora como objetivo biopolítico tanto da ciência quanto dos estados e/ou grupos culturais.

O corpo perdeu seus maiores disciplinadores: a ciência, o Estado, a religião e o rigor performático, encabeçado pelas identidades. Assim, ele, agora, está a serviço de um eu que, embora ainda escravizado por dispositivos recentes (heteronormatividade, padrões de beleza e estética, consumo e mercado), está mais profano e próximo de um desejo mais avizinado dos significados – energia, pulsão e fluidez. Mesmo que esse desejo se apresente racionalizado e coisificado pela economia dos afetos e prazeres, ele vem sendo disseminado pela internet, que possibilita a produção e negociação de prazeres e desejos desvinculados ao corpo e promulgadores da fabricação de atração, emoção e sentimentos empacotados em perfis de redes sociais ou páginas de internet.

Com a manipulação de performances que é incorporada no tocante às identidades sexuais e de gênero, os sujeitos se autoproduzem e se automanipulam incessantemente de acordo com objetivos determinados e as expectativas ou fachadas que necessitam engendrar. Essa manipulação inicialmente possibilitada de forma democrática e expansiva no ciberespaço, a meu ver, vem sendo cada vez mais trazida para as interações face a face e as sociabilidades do cotidiano. Não resta dúvida que o ciberespaço é o campo de experimentação e aprendizagem da prática versátil e líquida dos indivíduos a fim de exercer ou não suas competências manipulatórias nas interações corpo a corpo. Mas, talvez, a disseminação destas práticas na vida real seja apenas um retorno aos seus “contextos de origem”,

expulsas em algum momento histórico por algum dispositivo cultural ou por um conjunto deles.

Em suma, por ser uma sexualidade de experimentação, de mercado e da profanação, é possível que a liquidez sexual seja (des)contornada pelas características a seguir abordadas, tais como: um corpo fluido e em eterna metamorfose, polivalente e apenas um “equipamento” sexual; manipulação de todas as identidades – de gênero, sexual e grupal – via capacidade de pertencimento e descartabilidade, dependendo das suturas necessárias com os contextos; e, finalmente, a racionalização do desejo sexual e bricolagem do erotismo.

REFERÊNCIAS

AGAMBEN, Giorgio. *Profanações*. Tradução de Selvino. J. Assmann. São Paulo: Boitempo, 2007.

ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006.

BAUMAN, Zygmunt. *Identidade*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2005.

_____. *Vida Líquida*. Tradução de Carlos Alberto Medeiros. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2007.

BAUMAN, Zigmunt; May, Tim. *Aprendendo a pensar com a sociologia*. Tradução de Alexandre Wernick. Rio de Janeiro: Zahar, 2010.

COURTINE, Jean-Jacques. Os stakhanovistas do Narciso: body-building e puritanismo ostentatório na cultura Americana do corpo. In: SANT'ANNA, Denize Bemuzzi. *Políticas do corpo: elementos para uma história das práticas corporais*. 2. ed. São Paulo: Estação Liberdade, 2005. p. 81-114.

DOMINGUES, Diana. Realidade virtual: uma realidade na realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 79-107.

ILLOUZ, Eva. *O Amor nos tempos do capitalismo*. Tradução de Vera Ribeiro. Rio de Janeiro: Jorge Zahar, 2011.

LÉVY, Pierre; LEMOS, André. *O futuro da Internet: em direção a uma ciberdemocracia planetária*. São Paulo: Paulus, 2010.

LEMOS, André. Ciber-cultura-remix. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 52-65.

RECUERO, Raquel. *Redes sociais na internet*. 2. ed. Porto Alegre: Sulina, 2011 (Coleção Cibercultura).

SANTAAELLA, Lúcia. *Culturas e artes do pós-humano: da cultura das mídias à cibercultura*. São Paulo: Paulus, 2003.

_____. Por uma epistemologia das imagens tecnológicas: seus modos de apresentar, indicar e representar a realidade. In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 173-201.

SIBILIA, Paula. O bisturi de software: como fazer um 'corpo belo' virtualizando a carne impura? In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 271-289.

SOUZA E SILVA, Adriana. Do ciber ao híbrido: tecnologias móveis como interfaces de espaços híbridos? In: ARAÚJO, Denize Correa (Org.). *Imagem (ir) realidade: comunicação e cibermídia*. Porto Alegre: Sulina, 2006. p. 21-51.

Between “pokes” and “likes”: cyberspace as a promotion of liquid sexuality

Abstract: Images, social networks, identity manipulation, body, exhibitionism, self-help, hook-up and liquid sexuality are the main subjects studied on this paper. The

aim of this visual ethnography is to analyze Facebook as a virtual space of flirting, hooking-up and pass making of users. We made a partial analysis of Facebook social network on September 2012. We identified profiles and main constants about sites contents as well as the flirting running on “usual” facebook practice. Agamben (2007), Araújo (2006), Bauman (2005, 2007), Courtine (2006), Domingues (2006), Lemos (2006, 2010), Lévy (2010), Recuero (2011), Santanella (2006), Sibilia (2006) e Souza e Silva (2006) were the interlocutors chosen in order to establish a dialogue concerning main topics on this paper. Some of the considerations that can be made is that cyberspace enables experimentation on liquid sexuality as well as it spreads this “profanatory” practice both in virtual and “real” world.

Keywords: Facebook, Cyberspace, Cyberculture, Sexuality.