

A Tecnologia Digital na Conformação da Experiência Afetivo-sexual¹ Raquel Cristina Melo Corrêa²

Resumo

Pretendemos analisar um tipo de experiência afetivo-sexual em ambientes digitais. Dentre os inúmeros ambientes existentes, elegemos o Tinder pelo alto grau de adesão do público no Brasil. Aventamos a hipótese de que a tecnologia digital, especialmente por meio das redes sociais, tem implicado alterações substanciais na conformação das relações humanas, inclusive nos modos de expressar e viver nossa sexualidade, instituindo novos tipos de sociabilidades. Entendemos, portanto, a tecnologia, não como mera mediadora dessas relações, mas como elemento constitutivo delas. Em nossa análise, orientamo-nos pelos referenciais teóricos do *pós-humanismo* e os conceitos de *transorganicidade*, *formas comunicativas do habitar*, *elo comunitário*, *ciborgue*.

Palavras-chave

Redes sociais digitais; pós-humanismo; atopia; transorganicidade; ciborgue.

Introdução

Propomos neste artigo analisar um tipo de experiência afetivo-sexual conectada em ambientes digitais, entendendo-a como resultado da vivência dos usuários de redes sociais para fins de relacionamento³. Em nossa análise, apontaremos os aspectos tecnológico-comunicativos do aplicativo Tinder, assim como suas possibilidades de operação e interação do público. Partimos da hipótese de que a tecnologia digital influi as relações humanas, inclusive a sexual, proporcionando alterações em nossas experiências sensoriais, vivência, expressão e conformação da sexualidade.

Para referendar nossa hipótese, nosso repertório teórico conciliará reflexões do *pós-humanismo* (DI FELICE e PIREDDU, 2010; SANTAELLA, 2003, 2008); além dos conceitos de *transorganicidade* e *formas comunicativas do habitar* (DI FELICE, 2009); *ideal comunitário contemporâneo* (MAFFESOLI, 2014); e *ciborgue* (HARAWAY, 2009).

Apresentaremos uma descrição de nossa experiência interativa no aplicativo; em seguida, nossas reflexões teóricas; e, por fim, uma breve análise acerca das evidências da interveniência tecnológica em nosso universo afetivo-sexual.

¹ Trabalho apresentado no GP Teorias da Comunicação, XV Encontro dos Grupos de Pesquisa em Comunicação, evento componente XXXVIII Congresso Brasileiro de Ciências da Comunicação.

² Mestranda bolsista CNPq no Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da Escola de Comunicações e Artes da Universidade de São Paulo (ECA/USP). E-mail: rackmelo@gmail.com

³ As reflexões apresentadas neste artigo compõem nossa pesquisa “O Ato conectivo digital e o sentir sexual transorgânico” em desenvolvimento na linha de pesquisa Comunicação e ambiências em redes digitais na área Teoria e Pesquisa em Comunicação do Programa de Pós-Graduação em Ciências da Comunicação da ECA/USP.

A experiência afetivo-sexual em ambientes digitais

H. tem 40 anos, é solteiro, professor universitário e mora na capital pernambucana. Identifica-se como homossexual e afirma que, desde muito jovem, beneficia-se da tecnologia para realizar suas fantasias sexuais. Começou com o cinema na década de 1990, encantado com filmes com temática LGBT, depois usou serviços telefônicos de disque sexo, em seguida salas de bate-papo e, há 3 anos, usa aplicativos no celular para procurar parceiros sexuais. Em seu *avatar*⁴, apresenta-se como V. uma *cross dresser*⁵ que se monta⁶ para atrair homens heterossexuais que desejam fazer sexo com transexuais. Ele prefere transar presencialmente, mas antes, escolhe pessoas cujas características lhes interessam, conversa com elas, troca fotos e vídeos. Para H., o digital ampliou seu “leque de opções”. Apesar de explicitar que, no ambiente digital, ele é uma *cross dresser* interessada em homens heterossexuais, V. também é abordada por mulheres, lésbicas e heterossexuais, interessadas nela sexualmente. H. transa virtualmente com homens de diversos estados brasileiros. H. diz que já se sentiu perturbado por achar que, em alguns momentos, confundia-se com V., no entanto, afirma que, com o passar do tempo, compreendeu que V. era apenas uma criação como outras e diz “*são todas eu mesmo, as máscaras que construímos a partir dos nossos desejos (...) a internet te possibilita sustentar o perfil que você quiser, não tem essa de heterossexualidade, homossexualidade... ali todos os nicks⁷ são personagens*”.

A descrição acima apresenta brevemente o perfil de um dos entrevistados abordados pela pesquisadora no momento prévio ao início da construção do projeto *O Ato conectivo digital e o sentir sexual transorgânico*, e ilustra o objeto desta pesquisa: analisar a experiência afetivo-sexual conectada em ambientes digitais⁸.

A relação entre formas comunicativas e comportamento humano sexual não é algo novo na história da humanidade. Em diferentes grupos sociais e tempos históricos, e

⁴ De acordo com o dicionário online Michaelis, a palavra poderia significar transformação, metamorfose ou ainda, no hinduísmo, a encarnação de uma divindade na forma de um homem ou um animal. Desde a década de 1970, o termo vem sendo utilizado nos jogos eletrônicos para designar a representação digital de uma pessoa inserida nestes ambientes. Tal conotação foi incorporada nas redes sociais digitais. Ver Silva (2010).

⁵ Um crossdresser pode ser definido como alguém que ocasionalmente usa acessórios ou veste-se com roupas socialmente associadas ao sexo biológico oposto. Ver Vencato (2013).

⁶ A expressão ‘se montar’ é corriqueira entre o público LGBT, em especial as drag queens que utilizam acessórios, roupas e maquiagens para compor suas performances. Vencato (2005) chama-nos a atenção para o fato de que não necessariamente as drag queens ‘se montam’ para serem mulheres, mas para explorar seus corpos e identidades próprias. Há ainda nuances no significado da expressão entre travestis e homens ou mulheres transexuais.

⁷ O termo nick é uma abreviação da palavra em língua inglesa nickname que em português significa apelido. O termo tem sido utilizado como referência aos apelidos que os usuários usam para si próprios no ambiente digital.

⁸ Nosso conjunto de entrevistas estará sendo realizado efetivamente no momento posterior à realização deste Congresso. Diante deste fato, optamos por nos ater à descrição de nossa experiência empírica no ambiente referido.

particularmente na sociedade ocidental, há registros do uso de tecnologias e meios de comunicação para fins amorosos e sexuais como, por exemplo, a troca de correspondência por cartas, a publicação de anúncios em jornais e revistas impressas, a participação em programas de rádio e de televisão, entre outros. Entretanto, nas últimas três décadas, essa articulação entre tecnologias comunicativas e comportamento afetivo-sexual têm ganhado novos contornos com a profusão de ambientes digitais desenvolvidos especialmente para essa finalidade.

Os ambientes digitais para fins de relacionamento social surgiram na década de 1990⁹ e foram sendo incrementados progressivamente até a atualidade. Diferentemente das formas comunicativas anteriores – linguagens oral, escrita e audiovisual – marcadas predominantemente pela linearidade, pela transmissão unidirecional de uma mensagem de um emissor para um receptor, os ambientes digitais permitiram-nos interação em tempo real, mudando nossas experiências sensoriais, socioculturais, econômicas e políticas, alterando nossas percepções sobre espaço e tempo¹⁰.

É nesse contexto, que elegemos como objeto de análise a experiência afetivo-sexual vivida em ambientes digitais. Perguntamo-nos sobre quais seriam então as especificidades inovadoras contidas nas interações humanas nestes ambientes digitais específicos?

As alterações nas formas comunicativas e em diferentes aspectos da vida humana nestas últimas três décadas acompanham o desenvolvimento tecnológico, inclusive as mudanças nas arquiteturas digitais, seus modos de operação, acessibilidade dos usuários, finalidades. Se na década de 1990, foram os sites, salas de bate-papo e programas de comunicação instantânea¹¹ que conquistaram a atenção das pessoas conectadas à internet, nos anos 2000 as redes sociais digitais tornaram-se o ambiente digital preferido dos conectados¹². Com a evolução dos telefones móveis ao status de *smartphones* e o surgimento dos *tablets*, tais ambientes, até então explorados por meio de *desktops* ou *notebooks*, adaptaram-se aos novos dispositivos que, entre outras características, permitiram a portabilidade. Pessoas conectadas à internet puderam, portanto, comunicar-se com outras fora do ambiente doméstico e de trabalho. As redes sociais digitais e *apps*¹³ passaram a

⁹ Ver Finkel et al. (2012).

¹⁰ Abordaremos tais reflexões de forma pormenorizada mais adiante.

¹¹ Programas como ICQ, Messenger, Skype, Google Talk, entre outros.

¹² Exemplos: Myspace, Orkut, Facebook, entre outros.

¹³ Abreviação do termo aplicativo móvel, ou seja, softwares desenvolvidos especificamente para dispositivos eletrônicos móveis como celulares, palmtops e tablets.

operar nos *smartphones* e *tablets*, assim como o GPS¹⁴. Não pretendemos recuperar a evolução histórica de tais ambientes e dispositivos, mas consideramos essencial compreender que este desenvolvimento tecnológico implicou mudanças nas formas comunicativas e de interação experimentadas pela sociedade¹⁵.

Existem redes sociais digitais e *apps* de relacionamento com diversos propósitos e para diferentes interesses e públicos. Mapeá-los seria tarefa incompatível com nosso exercício proposto para este artigo. Perante tal desafio, optamos por ilustrar o alcance social destes ambientes, destacando um de grande popularidade no Brasil, o Tinder¹⁶. Até o primeiro semestre de 2014, o aplicativo tinha cerca de 100 milhões de usuários, sendo que 10% deles eram brasileiros.

Ainda que haja tabus, preconceito e críticas ao uso das redes sociais digitais para fins afetivos e sexuais, visto que para muitos pode soar como perversão, sintoma de solidão, entre outros distúrbios psicológicos ou morais, são cada vez mais frequentes os relatos públicos sobre tais experiências. A prática do sexo em ambientes digitais é uma realidade que tende a aumentar, dada a permanente popularização do acesso aos dispositivos digitais e os investimentos corporativos¹⁷. Independentemente do público e de suas fantasias e preferências sexuais, tal prática é facilmente identificável em nossos ciclos sociais. De acordo com Miskolci (2014), nos Estados Unidos, por exemplo, a procura por parceiros amorosos e sexuais em ambientes digitais caiu na normalidade, tanto que os canais de TV norte-americanos anunciam diariamente tais ambientes em pleno horário nobre¹⁸.

Para melhor compreender os mecanismos de operação do aplicativo Tinder, assim como os modos e possibilidades de interação do usuário, adotamos como metodologia a

¹⁴ O GPS abreviação de Global Positioning System é um sistema de navegação por satélite que fornece a um aparelho receptor móvel a sua posição em qualquer ponto do mundo. Ver detalhes em http://pt.wikipedia.org/wiki/Sistema_de_posicionamento_global (Acesso em: 15 jul. 2015).

¹⁵ Importante ressaltar que reconhecemos as limitações ainda presentes na comunicação digital interpessoal, visto que o percentual de pessoas com acesso à internet e dispositivos eletrônicos digitais ainda é restrito. De acordo com a International Telecommunication Union (ITU), menos da metade da população mundial estaria conectada em 2014. Ver relatório *Measuring the Information Society Report* disponível no endereço eletrônico: http://www.itu.int/en/ITU-D/Statistics/Documents/publications/mis2014/MIS2014_without_Annex_4.pdf (Acesso em: 3 de jul. 2015).

¹⁶ O aplicativo foi criado em 2012 por alunos da Universidade do Sul da Califórnia, nos Estados Unidos. Endereço eletrônico do Tinder: <http://www.gotinder.com/> (Acesso em: 15 de jul. 2015).

¹⁷ Projeto do Facebook que reúne empresas, organizações civis e comunidades interessadas em desenvolver projetos para viabilizar a conexão de toda população mundial à internet. Ver <https://internet.org/about> (Acesso em: 3 de jul. 2015).

¹⁸ Ressaltamos que não desprezamos aspectos negativos acerca da relação entre tecnologia digital e sociedade como, por exemplo, no diz respeito à invasão de privacidade, ao uso indevido de dados pessoais ou práticas reprováveis social e culturalmente como a pedofilia. No entanto, nos interessamos pela perspectiva de que a tecnologia digital e a prática sexual poderiam implicar-se mutuamente e positivamente.

etnografia digital com perspectiva imersiva¹⁹ (Di Felice *et al.*, 2012), criando um perfil nosso no aplicativo. A seguir descrevemos nossa experiência.

Quem entra no site²⁰ do Tinder encontra um ambiente simples que ocupa inteiramente a tela do dispositivo, com poucas sessões no menu. No centro do site é exibida a frase *Qualquer deslize pode mudar sua vida*²¹. O ambiente apresenta um slide automático com sete fotos de uma jovem e dois rapazes visitando pontos turísticos pelo mundo. No meio do slide de fotos há um ícone de *play* que, ao ser clicado, exhibe um vídeo²² em que a mesma jovem das fotos, aparentemente no trabalho, recebe uma mensagem de uma amiga no celular perguntando como tinha sido suas férias. A jovem suspira e se recorda de momentos em que passou por Londres, Paris, Istambul. Em Londres, ela aparece acessando o *app*, marcando sua localização e encontrando com um rapaz com quem se diverte. Ao chegar em Paris, a jovem acessa o Tinder novamente, marca sua localização e *desliza* telas com imagens de rapazes, ela descarta um, mas rapidamente se arrepende e volta para o perfil dele, clicando no ícone de coração, ela é correspondida e tem um *match*²³. Na sequência, ela aparece com o ‘escolhido’ passeando em Paris. O casal vive situações divertidas, comem, bebem, vão a festas, brigam, dormem e se despedem. Ela vai para Istambul, ele manda uma mensagem desejando boa viagem. Ela parece frustrada por estar sozinha e o rapaz a surpreende em Istambul onde continuam a viagem juntos²⁴.

A situação descrita ilustra minimamente a potencialidade da experiência de alguém que usa este *app* de relacionamento. Ao baixá-lo, a pessoa se depara com uma tela com instruções simples que a informam de que seu acesso só é possível por meio de seu perfil pessoal na rede social Facebook, além da seguinte mensagem “curta ou passe anonimamente as pessoas que o Tinder sugerir”. O procedimento é intuitivo, pode ser realizado em segundos e tem quatro passos. O Tinder informa que terá acesso à todas as informações da pessoa no Facebook (lista de amigos, e-mail, interesses de relacionamento, fotos e curtidas, por exemplo). Ao aceitar a conexão entre o *app* e seu perfil no Facebook, a

¹⁹ A perspectiva imersiva sugere que “a etnografia digital, uma vez considerada a rede como o campo de seu estudo, realiza a pesquisa de campo online, levando o pesquisador a um tipo de estudo imersivo no qual o contexto, o objeto e os instrumentos de suas análises e suas interações com seus informantes são digitais, uma vez que seu objetivo é estudar o social, as culturas (...) e as interações digitais” (Di Felice *et al.*, 2012, p. 173).

²⁰ O site é apenas uma apresentação do Tinder que, para ser acessado, precisa ser ‘baixado’ nos *smartphones* e *tablets* nas lojas da Apple e do Google.

²¹ Any swipe can change your life (Tradução nossa).

²² O vídeo tem duração de 1 minuto e 26 segundos com a música Class Historian da banda norte-americana de indie rock Broncho.

²³ O *match* – que pode significar *corresponder* em português – ocorre quando uma pessoa curte alguém no aplicativo e é correspondida. Seria o passo para o começo de uma conversa e para um possível encontro.

²⁴ Importante ressaltar que o conteúdo descrito encontrava-se no site no momento de nosso acesso, sendo passível de alteração. (Acesso em: 15 de jul. 2015)

pessoa é informada que o Tinder está “encontrando pessoas próximas de você”. A qualquer momento você pode configurar seu perfil no *app* para facilitar tal procura, escolhendo entre perfis de homens, mulheres ou os dois, estipular o perímetro de localização das pessoas que deseja encontrar (vai de 2 km até 161 km), assim como a faixa etária de interesse (de 18 a mais de 55 anos). Depois que o *app* encontra pessoas para o usuário por meio da geolocalização e de seu banco de dados do Facebook, uma tela de navegação é exibida com ‘fichas’ de pessoas com um avatar, seu nome, idade, a indicação da quantidade de pessoas em comum na sua rede de amigos do Facebook, além de quatro botões exibidos exatamente nesta ordem: retornar, rejeitar, marcar, indicar sua localização. Para rejeitar pessoas, basta clicar no botão de cor vermelha, assim a ‘ficha’ rejeitada é carimbada com a palavra *nope*, surgindo imediatamente outra ficha. Nesta interação as fichas ‘deslizam’ da direita para a esquerda, como se você folheasse as páginas de um livro. As pessoas colocam diversos tipos de fotos em suas ‘fichas’, elas aparecem: comendo, bebendo, sorrindo, sérias, fazendo caretas, em lugares turísticos, praticando esportes, tocando instrumentos, malhando, fazendo poses sensuais, mostrando só algumas partes do corpo, seminuas, com roupas íntimas, na cama, fantasiadas, com animais de estimação, com filhos, com outras pessoas, exibem fotos de celebridades etc. Caso você se arrependa de ter rejeitado alguém e queira voltar naquele perfil, é necessário pagar²⁵. Somente quando curtimos outra pessoa com o botão verde caracterizado pelo ícone de um coração, e somos correspondidos, podemos conversar com ela. O usuário também pode conectar seu perfil à sua conta no Instagram. O Tinder também permite tirar e editar fotos²⁶ e enviar para as pessoas com as quais você tem *matches*. O aplicativo guarda todas as suas interações nele a fim de otimizar suas interações futuras.

Nesta experiência imersiva nos ativemos à observação da arquitetura do aplicativo e interação com o ambiente e as pessoas, sem que tivéssemos outra experiência presencial ou sexual. Importante destacarmos que tal interação é conformada por inúmeras ações e elementos humanos e não humanos. Por um lado, pegamos nosso dispositivo (smartphone ou tablet); baixamos o aplicativo em uma loja virtual; tocamos em seu ícone; o conectamos com o Facebook e Instagram; preenchemos um formulário para construir nosso perfil; por outro lado, o aplicativo puxa todos nossos dados de interação em outros ambientes digitais; encontra pessoas próximas do usuário por meio de geolocalização; exibe um cardápio de

²⁵ Para acessar o pacote de serviços, é necessário pagar uma mensalidade que, na data de acesso, custava R\$ 50,92. (Acesso em: 7 de jul. 2015)

²⁶ A ferramenta “Momentos” funciona como o *Snapchat* e desaparece 24 horas depois de enviada.

perfis de outras pessoas; arquiva pessoas rejeitadas e curtidas para otimizar sua busca; etc. Portanto, quando os usuários deste e de outros ambientes se encontram, interagem, expõem seus desejos, paqueram, namoram, transam, eles não estão sozinhos, mas acompanhados, além das pessoas, de máquinas, circuitos, bancos de dados, informações. Este nível de interação humana seria inviável sem a tecnologia digital. Tal fato é ponto central em nossa discussão e argumentação teórica.

A relação humano-tecnologia-ambiente como novas formas de habitar

Para compreendermos as transformações em curso na contemporaneidade marcada pelo desenvolvimento tecnológico, especialmente o eletrônico e digital, o pesquisador Massimo Di Felice (2009) apresenta-nos reflexões que consideramos inovadoras, pertinentes e que nortearão nossa argumentação teórica. Em *Paisagens pós-urbanas*, o autor trata das relações entre sujeito, ambiente e tecnologia, recuperando historicamente inovações comunicativas, correlacionando-as com diferentes maneiras de estar do mundo, e propondo ao final a assunção de um “ecossistema, construído através das interações férteis de tecnologias informativas, territorialidades e vidas, que advém dos fluxos de arquiteturas informativas distribuídas por peles sem natureza” (DI FELICE, 2009, p. 299). Segundo o sociólogo, desde Galileu, os dispositivos comunicacionais têm contribuído para a revisão de noções estanques sobre sujeito, natureza, técnica, tempo, território, produção dos sentidos.

O olho mecânico, mais do que mostrar a Galileu um outro universo, invisível ao olho nu, teve o mérito de romper para sempre a barreira que se interpunha entre o sujeito e a natureza, desencadeando um novo tipo de interação, na qual o mundo interno do observador e aquele externo da natureza passam a dialogar entre si por meio das extensões mecânicas do sentido. Neste novo contexto, o habitar começará a mostrar-se, inevitavelmente, num sentido relacional e complexo e não mais, simplesmente, como a projeção do eu no mundo. (Di Felice, 2009, p. 49)

O autor sugere que a perspectiva antropocêntrica das ciências para a vivência e compreensão do mundo, da Grécia antiga à contemporaneidade, tornar-se-ia insustentável diante das novas experiências humanas, de sua interação com outros sujeitos e o ambiente, viabilizadas especialmente pelas tecnologias comunicacionais. Ao apontar o fim desta perspectiva antropocêntrica e propor a assunção da existência transorgânica na contemporaneidade, Di Felice apresenta o conceito *formas comunicativas do habitar*, classificando-as em empática, exotópica e atópica, e correlacionando-as a momentos históricos marcados por adventos comunicacionais. A forma empática do habitar teria se dado a partir do século XV, quando a organização e urbanização das sociedades ocidentais

teria sido marcada pela transição da linguagem oral para a escrita, inclusive no que diz respeito à arquitetura. Tal situação teria se estendido ao novo mundo por meio das colonizações que violentamente impuseram-lhes modelos de vida europeu, interferindo em suas culturas locais.

De fato, o que marcará a forma empática de estar no mundo será a prática comunicativa instaurada com a mediação da leitura que, por um amplo período, fará coincidir o habitar com o ler. A forma comunicativa do livro, que alcançou o seu auge com a invenção da impressão no século XV, introduzirá na relação sujeito-paisagem as páginas e os conteúdos escritos, isto é: conceitos e finalidades abstratas todas portadoras de princípios que fornecerão ao espaço, uma vez implementado, um caráter textual, antropomorficamente transformado em significado. (Di Felice, 2009, p. 75)

A forma exotópica de habitar o mundo resultaria da interação intensa entre sujeito, paisagem e tecnologia. O desenvolvimento da eletricidade e outros maquinários, a passagem da produção artesanal para a industrial na virada do século XVII para o XVIII, teriam acelerado vida, as concepções arquitetônicas, econômicas, de transporte, etc., transformando substancialmente a forma de ser, ocupar e se deslocar no espaço urbano.

(...) O sujeito atravessa as paisagens arquitetônicas comunicativas, mas também é continuamente deslocado por extensões de aço pelas quais transita de um andar, de uma superfície, ou de um bairro para outro, constantemente atraído por imagens que o transportam de uma geografia, de uma espacialidade e de um mundo para outro. A perda de sentido do lugar torna-se a experiência coletiva que se expressa desde a mobília dos interiores das casas das novas classes em ascensão, às imagens do cinema e ao seu cronotopo artificial, até os carros e trens que repassam a percepção de imagens desfocadas e de um olhar perenemente deslocado pela velocidade. (Di Felice, 2009, p. 120).

Com as tecnologias digitais de comunicação surgiria, segundo o autor, a forma comunicativa do habitar atópico. O tradicional e linear modo de transmissão de informação entre um emissor e receptor teria sido substituído pela produção e compartilhamento instantâneo de informações entre um incontável número de pessoas de diferentes lugares e culturas no mundo.

O habitar atópico configura-se assim como a hibridação, transitória e fluida, de corpos, tecnologias e paisagens, e como o advento de uma nova tipologia de ecossistema, nem orgânica nem inorgânica, nem estética nem delimitável, mas informativa e imaterial. (Di Felice, 2009, p. 291)

Ao discorrer sobre o habitar atópico, Di Felice destaca ainda que a atopia não se trataria apenas de uma pós-territorialidade, mas poderia ser definida como uma forma informativa digital e transorgânica que substitui a noção consolidada anteriormente sobre espaço.

Para compreensão de *transorganicidade*, o autor recorre a Stuart Hall para quem o deslocamento identitário e subjetividade humana estariam intrinsecamente ligados à economia, o poder, a linguagem. Di Felice acrescenta a esta ideia a deslocação do sujeito na técnica, especialmente a partir da industrialização e do surgimento da eletricidade, assumindo assim a agência de elementos não-humanos nas experiências sociais, refutando a concepção instrumental sobre a técnica. Tal habitar atópico seria, portanto, uma condição de existência transorgânica, na qual ocorreriam interações simbióticas entre seres vivos, tecnologias, objetos, ambientes, e cujas manifestações seriam inéditas, indizíveis e irrepresentáveis. No que diz respeito às mudanças sensoriais experimentadas a partir da técnica, Di Felice cita Marshall McLuhan para quem:

Os efeitos da tecnologia não ocorrem aos níveis das opiniões e dos conceitos: eles se manifestam nas relações entre os sentidos e nas estruturas de percepção, num passo firme e sem qualquer resistência. (McLuhan, 2007, p. 34)

O autor destaca ainda as contribuições de Walter Benjamin que, segundo Di Felice, teria sido o primeiro autor no século XX a tratar da técnica como promotora de transformações dos sentidos humanos. Em suas análises sobre os feitos da reprodução das imagens por meio da fotografia e do cinema, Benjamin (2014) compreendia que a vida na metrópole passava por transformações importantes, visto que a popularização da arte e da cultura, até então restritas à elite social, permitiria o deslocamento dos indivíduos, assim como de suas experiências sensoriais da mão para o olho.

Com a fotografia, a mão foi descarregada, no processo de reprodução de imagens, pela primeira vez, das mais importantes incumbências artísticas, que a partir de então cabiam unicamente ao olho. Como o olho aprende mais rápido do que a mão desenha, o processo de reprodução de imagem foi acelerado tão gigantesco que pode manter o passo com a fala. (BENJAMIN, 2014, p. 15)

Para Benjamin, a “reprodutibilidade técnica” proporcionaria à humanidade a condição de imprevisibilidade e seria caracterizada por um tipo de fetiche coletivo, marcado pela capacidade de “eliminar as barreiras que separam o mundo orgânico do mundo inorgânico” (Benjamin, 1986, apud Di Felice, 2009, p. 259).

Segundo Di Felice, as propriedades comunicativas e performáticas dos objetos multiplicados, digitalizados, romperiam com a fronteira entre o orgânico e inorgânico, marcando o surgimento de uma “inédita forma transorgânica de existência”, uma forma híbrida.

A forma transorgânica do habitar apresenta-se como um habitar feito de fluxos comunicativos e de interações em rede entre sujeitos-tecnologias informativas e

ambiente, que determina o surgimento de uma materialidade e de uma paisagem informativa. (Di Felice, 2009, p. 262)

Consideramos que, com o desenvolvimento das TICs, a natureza linear e frontal dos fluxos informativos daria lugar à reticularidade e complexidade (DI FELICE, TORRES E YANAZE, 2012). Segundo Di Felice (2009, 2012), durante o século XX, os estudos sobre os fenômenos comunicativos foram fundamentalmente hipodérmicos, caracterizados pela perspectiva linear para analisar os processos de emissão direta de mensagens enviadas por um emissor sobre um receptor incapaz de escapar à sua influência. Com o digital, tal perspectiva frontal seria gradualmente questionada. As pessoas teriam saído do lugar de simples consumidoras de informação e passariam a criar, interagir e compartilhar conteúdo, e a elas próprias, forjando múltiplas identidades por meio de avatares, ocupando diferentes lugares, em tempo real, sem necessariamente sair do lugar em que estão.

O habitante dos espaços pós-urbanos vive a experiência da suspensão do espaço geográfico e do fim das fronteiras fixas. Deslocado em circuitos e em redes informativas e estendido e multiplicado em modos eletrônicos e transformações “transitórias”, é o mesmo sujeito a se transformar em espaço, em fluxos e em extensões a partir dos quais é difícil estabelecer uma fronteira rígida entre o corpo, as suas próteses eletrônicas e o território informativo “externo”. (Di Felice, 2009, p. 174)

Para o autor, aventa-se o surgimento de uma cultura ecológica inédita em que, diferentemente dos modos de vida forjados pelo antropocentrismo, seres vivos e coisas coabitariam de forma interdependente e comunicativa.

Há (...) uma estreita relação entre o advento das redes digitais e a difusão de um sentimento e de uma cultura ecológicos. Essa relação exprime uma percepção nova em relação ao passado, percepção essa que indica uma concepção conectiva que, por sua vez, revela a consciência da existência de laços, interações múltiplas e interdependentes. (Di Felice, 2012, p. 23).

Mario Perniola (2005) segue esta perspectiva afirmando que todos os elementos da natureza e a tecnologia constituiriam a paisagem, e não seriam elementos externos a ela. De acordo com o autor, o habitar exotópico seria caracterizado pela “condição de se encontrar fora de si (...) deslocar o centro da experiência ao externo, isto é, na consciência e no sentir do outro” (PERNIOLA, 2005, p. 18). Seríamos atraídos pela coisa, pela técnica, pelo inorgânico, “as coisas e os sentidos já não lutam entre si”.

Dar-se como coisa que sente e agarrar uma coisa que sente, esta é a nova experiência que se impõe ao sentir contemporâneo, experiência radical e extrema que tem o próprio fulcro no encontro entre filosofia e sexualidade, e que todavia

constitui a chave para entender tantas e tão díspares manifestações da cultura e das artes atuais. (PERNIOLA, 2005, p. 21)

Seguindo esta senda teórica, assumimos as ideias do *pós-humanismo* (DI FELICE E PIREDDU, 2010; SANTAELLA, 2003) que questiona a concepção antropocêntrica ocidental intérprete de um mundo dicotômico – cultura/natureza, material/imaterial, orgânico/inorgânico –, e propõe a assunção de um mundo complexo e diverso, composto por elementos igualmente importantes para sua sustentabilidade, “pela hibridação e relação íntima entre homem, cultura e tecnologia” (PIREDDU, 2010, p. 53).

Di Felice e Pireddu (2010) lembram-nos, no entanto, de que, ao assumirmos as ideias propostas pelo pós-humanismo, devemos ter em mente de que a crise do pensamento humanocêntrico não significaria a superação do homem, mas que tais ideias se mostrariam como uma oportunidade para refletirmos sobre o mundo sob outra perspectiva.

Sempre fomos pós-humanos. (...) As tecnologias da comunicação ajudam-nos agora a lembrar que o lugar do homem no mundo é algo diferente do que definimos a partir do humanismo e durante toda a modernidade. (Di FELICE, PIREDDU, 2010, p 28)

Ainda na década de 1990, Pierre Lévy (2011) nos faz o mesmo alerta ao abordar especificamente os processos de virtualização dos corpos, coisas, instituições e ações. Virtualização esta que em nada seria contrária ao real e não se restringiria ao surgimento da tecnologia digital, mas que sempre esteve presente em toda nossa história, “a imaginação, a memória, o conhecimento, a religião são vetores de virtualização que nos fizeram abandonar a presença muito antes da informatização e das redes digitais” (LÉVY, 2011, p. 20). E que, em se tratando dos corpos, tal virtualização seria a expressão de “uma nova etapa na aventura de autocriação que sustenta nossa espécie”. (LÉVY, 2011, p. 27). Para o filósofo, a conjunção humano-técnica-digital alavancou o processo interativo de *inteligência coletiva*, indicando que tais elementos se influem reciprocamente e positivamente.

(...) a técnica virtualiza a ação e as funções orgânicas. Ora, a ferramenta, o artefato, não são apenas coisas eficazes. Os objetos técnicos passam de mão em mão, de corpo em corpo, como testemunhas. Eles induzem usos comuns, tornam-se vetores de competências, mensageiros de memória coletiva, catalisadores de cooperação. (...) o objeto atravessa as três virtualizações fundamentais da antropogênese, ele é constitutivo do humano como sujeito social, sujeito cognitivo e sujeito prático. Ele entrelaça e unifica as subjetividades técnica, da linguagem e relacional” (LÉVY, 2011, p. 133).

Para Di Felice (2009), com o advento do digital surgiria um novo “húmus” social caracterizado pelas relações estéticas, em que o visual se destacaria sobre o ideal identitário, ocorrendo a passagem da identidade para as identificações, da territorialidade para a circulação.

Stuart Hall (2011), ao refletir sobre os processos de concepções de identidade na contemporaneidade, aponta que a noção sociológica, em que a identidade seria formada na interação entre o sujeito e a sociedade, estaria abalada, visto que aquilo que anteriormente estabilizaria tal forma identitária passaria por importante mutação. Ainda que o autor não tenha discorrido sobre a influência tecnológica nesta transformação, como dito anteriormente, atribuímos a ela responsabilidade substancial no processo de formação identitária na contemporaneidade.

O sujeito, previamente vivido como tendo uma identidade unificada e estável, está se tornando fragmentado; composto não de uma única, mas de várias identidades, algumas vezes contraditórias e não resolvidas. (...) Este processo produz o sujeito pós-moderno, conceptualizado como não tendo uma identidade fixa, essencial ou permanente. A identidade torna-se uma “celebração móvel”. A identidade plenamente unificada, completa, segura e coerente é uma fantasia. Ao invés disso, à medida em que os sistemas de significação e representação cultural se multiplicam, somos confrontados por uma multiplicidade desconcertante e cambiante de identidades possíveis, com cada uma das quais poderíamos nos identificar – ao menos temporariamente. (Hall, 2011, p. 12)

Para refletirmos sobre a noção de *interação* e *mutabilidade* permanente na contemporaneidade, recorreremos à Georg Simmel (2006), para quem *interação* ou *sociação* seriam formas encontradas pelos indivíduos para realizar seus interesses e suprir suas necessidades. “Esses interesses, sejam eles sensoriais, ideais, momentâneos, duradouros, conscientes, inconscientes, casuais ou teleológicos, formam a base da sociedade humana” (2006, p. 61). O conjunto de diferentes formas de sociação constituiriam, portanto, a sociedade que não seria uma unidade estanque, mas sim a expressão mutante desta interação entre indivíduos que se implicariam e aprenderiam mutuamente. No entanto, para o autor, *interação* não seria sinônimo de *sociabilidade*. Para que ocorra *sociabilidade*, seria necessária a autonomização, ou seja, a libertação das obrigações objetivas da vida pelo simples prazer de estar juntos, sem as amarras do racionalismo, individualismo ou as questões de personalidades que nos mascaram na interação cotidiana. “A democracia da sociabilidade, mesmo entre aqueles socialmente iguais, é um *jogo de cena*. A sociabilidade cria, caso se queira, um mundo sociologicamente ideal: nela, a alegria do indivíduo está totalmente ligada à felicidade dos outros” (SIMMEL, 2006, p. 69).

Tal noção de sociabilidade alinha-se com o conceito de *elo comunitário* de Michel Maffesoli, outro autor atento às correlações entre ambiente, sociedade e tecnologia. Para o filósofo, elo social na contemporaneidade seria caracterizado pela passagem do ideal democrático para o ideal comunitário marcado pelos estilos estéticos agregadores. Para o filósofo francês, as novas agregações urbanas seriam abertas, nada afeitas a ideologias, marcadas pelas comunicações táteis, nas quais os indivíduos circulariam livremente para estar e sentir juntos. Segundo Maffesoli (2014), a tecnologia não afastaria os indivíduos, mas sim lhes proporcionaria uma comunhão orgiástica.

(...) O que constitui a graça comunitária é a capacidade de se perder no outro. Raiz evidente da *ordo amoris* em gestação. A vitalidade dessas comunidades vem da convergência um pouco mágica das forças interiores. Convergência que se pode observar nas múltiplas efervescências sociais, políticas, culturais, religiosas, em que o afeto, mais que o intelecto, intervém em prioridade. Indignar-se, emocionar-se, vibrar junto, em suma, ser afetado pela alteridade é o denominador comum do imaginário contemporâneo. (MAFFESOLI, 2014, p. 174)

A experiência sensorial dos sujeitos deslocados e distribuídos em comunidades abertas digitais, que permitiria a circulação das identidades e o borramento das fronteiras entre homem e máquina são tratados por Haraway (2009) para quem já não existiria mais distinções sociais como, por exemplo, as de gênero, mas surgiria o elemento *ciborgue*, uma criatura pós-humana que ‘nasce’ do resultado da mecanização e a eletrificação do humano, e da humanização e a subjetivação da máquina. Segundo a autora, “a máquina não é uma coisa a ser animada, idolatrada e dominada. A máquina coincide conosco, com nossos processos; ela é um aspecto de nossa corporificação” (HARAWAY, 2009, p. 96).

Haraway (2009) provoca uma discussão ontológica sobre homem e máquina, questionando suas características quase indistinguíveis, sugerindo que:

A imagem do ciborgue pode sugerir uma forma de saída do labirinto dos dualismos por meio dos quais temos explicado nossos corpos e nossos instrumentos para nós mesmas. Trata-se do sonho não de uma linguagem comum, mas de uma poderosa e herética heteroglossia. (Haraway, 2009, p. 99)

Considerações finais

Ao assumirmos nossa experiência afetivo-sexual como fruto de nossas *interações e sociabilidades*, entendemos que tais formas lúdicas de *sociação* na contemporaneidade seriam caracterizadas pelo *habitar atópico*, pela simbiose *transorgânica* entre humanos, tecnologias e ambientes.

Compreendemos, portanto, que o digital teria transformado não somente as noções, mas também as experiências sobre lugar, tempo, trânsito, velocidade, imagem, paisagem,

identidade, corpo. Nesta nova ecologia atópica, pessoas, coisas, território e tudo que os compõe e cerca estaria em constante movimento, sendo impactado e impactando-se reciprocamente, produzindo e trocando informações, alterando seus significados, funções sociais, materialidades e naturezas, em um devir digital permanente.

Mensurar a dimensão das transformações sociais a partir da ação da tecnologia e todos seus elementos constitutivos seria tarefa difícil dado à infinidade de possibilidades que temos experimentado em nosso cotidiano. Nossa intenção não é encerrar a discussão epistemológica sobre esta nova ecologia e formas de habitar no mundo entre humanos e não humanos, visto que tal debate é orgânico e modifica-se constantemente a cada pesquisa e descoberta nos centros acadêmicos, de produção e inovação tecnológica, nos coletivos sociais engajados com a questão.

Pretendemos sim apresentar uma nova perspectiva dentro do universo de temas que são aventados, qual seja a sexualidade conectada. Esta nova forma de sentir e estar junto por meio de um ato conectivo que não prescinde da tecnologia, pelo contrário, tem-na como aliada, como elemento fundamental para se chegar ao prazer afetivo e sexual. Consideramos que, ao tratar do tema, poderemos contribuir com os estudos sobre cultura, sociedade e tecnologia.

Referência Bibliográfica

BENJAMIN, Walter. **A obra de arte na época de sua reprodutibilidade técnica**. Porto Alegre: Zouk, 2014.

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

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

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

DI FELICE, M.; PIREDDU, M. (Orgs.). **Pós-humanismo: as relações entre o humano e a técnica na época das redes**. São Caetano do Sul, SP: Difusão e Editora, 2010.

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

FINKEL, Eli et al. **Online Dating: A Critical Analysis from the Perspective of Psychological Science**. *Psychological Science in the Public Interest*. 2012. Disponível em: <http://psi.sagepub.com/content/13/1/3.full?ijkey=cK9EB6/4zQ0AM&keytype=ref&siteid=spsi> (Acesso em: 03 abr. 2015).

FOUCAULT, Michel. **História da Sexualidade**: a vontade de saber. 16.ed. – Rio de Janeiro: Edições Graal, 1988.

GUATTARI, Félix. Da produção de subjetividade. In: PARENTE, André (Org.). **Imagem-máquina**: a era das tecnologias do virtual. 4.ed. – Rio de Janeiro: Ed. 34, 2011.

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

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

LEMOS, André; LÉVY, Pierre. **O futuro da internet**: em direção a uma ciberdemocracia planetária. 2.ed. – São Paulo: Paulus, 2010.

LÉVY, Pierre. **A inteligência coletiva**: por uma antropologia do ciberespaço. 8.ed. – São Paulo: Edições Loyola, 1998.

_____. **Ciberdemocracia**. Lisboa: Editions Odile Jacob, 2002.

_____. **O que é o virtual**. 2.ed. – São Paulo: Editora 34, 2011.

MAFFESOLI, Michel. **Homo Eroticus**: comunhões emocionais. Rio de Janeiro: Forense, 2014.

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

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

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

PERNIOLA, Mario. **O sex appeal do inorgânico**. São Paulo: Studio Nobel, 2005.

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

_____. **Corpo e comunicação**: sintoma da cultura. 3.ed. – São Paulo: Paulus, 2008.

SILVA, Renata Cristina. Apropriações do termo avatar pela Cibercultura: do contexto religioso aos jogos eletrônicos. **Revista Contemporânea**, v.8, n.2, p.120-131, out. 2010. http://www.contemporanea.uerj.br/pdf/ed_15/contemporanea_n15_10_Silva.pdf (Acesso em 02 de abril de 2015).

SIMMEL, Georg. **Questões fundamentais da sociologia**: indivíduo e sociedade. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2006.

VENCATO, Ana Paula. Body, gender, sexuality and subjectivity among men who practice cross-dressing. **Sexuality, Culture and Politics: a South American Reader**, p.346-365. Rio de Janeiro: CEPESC, 2013.

VENCATO, Ana Paula. Fora do armário, dentro do closet: o camarim como espaço de transformação. **Cadernos Pagu**, n.24, p.227-247, jan.-jun. 2005.