

Cibersexo

Bruno Mendes da Silva

Universidade do Algarve

Resumo

As comunidades virtuais proporcionam anonimato e privacidade, formando espaços lúdicos ideais para a experimentação sexual. Estes laboratórios virtuais possibilitam a recriação, interpretação e aniquilação de todos os tabus.

O cibersexo aparece, assim, como uma opção válida, tendo em conta o risco de contaminação de doenças infecto-contagiosas e outras complicações que possam advir do sexo casual. Esta é uma das principais características do sexo virtual: fisicamente é totalmente seguro. Psicologicamente pode provocar decepção, ultraje e, até, um grau elevado de dependência.

Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e actual [encontro físico]) a pessoa apaixona-se por si própria e não pela outra. Apaixona-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento. Nos casos de paixão virtual, ou melhor de ciber-paixão, essa relação de si para si, onde o outro surge apenas enquanto pretexto, é exacerbada pela mediação tecnológica. Entre tele-enamorados não existe contacto directo, contacto físico, com a suposta pessoa amada, dando uma nova dimensão ao facto da paixão acontecer enquanto mero reflexo. Os tele-enamorados não se apaixonam por um indivíduo, apaixonam-se por uma sensação.

Numa ciber-relação, não importa a idade ou a aparência física, só o tele-contacto, os momentos de prazer proporcionados pelo parceiro virtual independentemente dos seus defeitos ou dos seus problemas. Uma vez que o tele-enamorado constrói uma imagem de si próprio e do seu parceiro virtual, a ciber-relação poderá tornar-se mais intensa que uma relação do mundo físico. É a relação perfeita, no limiar da fantasia.

As comunidades virtuais proporcionam anonimato e privacidade, formando espaços lúdicos ideais para a experimentação sexual. Nestes laboratórios virtuais possibilitam a recriação, interpretação e aniquilação de todos os tabus. Os ciber-amantes gozam de uma liberdade total, por vezes extrema. É o caso de um clube (criado por mulheres) inspirado em RPGs (rol playing games), cujo tema era a violação. Estas mulheres expõem-se, através da Internet, a violações executadas por elas próprias. De acordo com Sherry Turkle ¹ a realidade virtual só pode ser interessante se for baseada na realidade, no entanto também é necessário concretizar virtualmente o que não é concretizável na vida real. Este espaço pleno de significação sexual e social, é propício para simular situações que no plano actual não seriam concretizáveis.

¹ TURKLE, Sherry – *Life on the Screen: Identity in the age of the Internet*. New York: Touchstone Edition, 1995.

O cibersexo aparece, assim, como uma opção válida, tendo em conta o risco de contaminação de doenças infecto-contagiosas e outras complicações que possam advir do sexo casual. Esta é uma das principais características do sexo virtual: fisicamente é totalmente seguro. Psicologicamente pode provocar decepção, ultraje e, até, um grau elevado de dependência.

A Internet funciona também como espaço de pesquisa sexual onde existe a possibilidade de exploração dos limites da sexualidade². Como refere uma cibernauta num estudo sobre cibersexualidade: “*Lo hago sólo por ver y sentirme a mi misma, sólo para hacer algo nuevo*”.³

Encontramos novamente fortes indícios do propósito narcisista de auto-sedução inerente à cibersexualidade. No entanto, também pode ser considerado o aumento da autoconfiança e a estabilidade emocional. A utilização da teletecnologia no âmbito sexual (como em todos os âmbitos) não só transforma as vivências do indivíduo e a sua relação com o mundo, como também o torna poderoso, capaz de romper as barreiras do tempo e do espaço:

“ Da mesma forma que o astronauta se emancipava da realidade do seu mundo originário ao alunar, o cibernauta deixa momentaneamente a realidade espaço-tempo mundano para se inserir na camisola cibernética do programa de controlo do meio ambiente da realidade virtual...

Em ambos os casos, contudo, é evidente a crise tanto do «objecto» como do «sujeito»: no fim de contas, o que se emancipa é o trajecto, um «trajecto» cuja trajectografia é rigorosamente controlada pela velocidade instantânea da emissão e da recepção das- informações fornecidas por um computador⁴ que se tornou subitamente o computador da realidade sensível.”⁵

Actualmente, o modo de vida acelerado e precipitado influenciou inevitavelmente os procedimentos nupciais. Los Angeles é famosa (entre outras coisas) pelos *casamentos expresso*, onde a cerimónia nupcial perde importância relativamente à

² Ibid.

³ CRUZ, Edgar – *Cibersexo; una visita al interior*. http://www.wikilearning.com/cibersexo_una_visita_al_interior-wkccp-3254-7.htm. (27/9/2004).

⁴ Em francês *ordinateur* do latim *ordinator*: aquele que ordena, aquele que dá ordens.

⁵ VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'água, 2000, p.173.

viagem. Ou seja, as núpcias tornaram-se a própria viagem, uma espécie de casamento nómada em jeito de *drive-in*.

Mas tanto o *casamento-drive-in* como o casamento tradicional, parecem condenados ao desaparecimento face ao promissor *casamento virtual*. O primeiro casamento virtual aconteceu em 1995, em Monte Carlo, não no cartório mas no Instituto Nacional Audiovisual, ou melhor: em lugar nenhum. Os tele-cônjuges fizeram juras de amor eterno envergando capacetes de visualização com écrans de cristais líquidos (hoje provavelmente utilizariam um sistema de laser para modular directamente o fundo da retina ocular com imagens do parceiro/a, dos convidados, do padre e do cenário à escolha) e fatos sensoriais para envio e recolha de dados.

No espaço virtual o contacto físico, o tacto, o cheiro, a possibilidade de rejeição física deixa de ser problemática. O distanciamento consequente da reunião à distância parecem anunciar o fim da viagem nupcial. Mas, mais do que isso, as teletecnologias do amor à distância podem trazer consigo, com vimos, um inevitável agravamento do problema demográfico mundial.

Numa relação real (resultante da dinâmica entre virtual [paixão ou amor] e actual [encontro físico]) a pessoa apaixonou-se por si própria e não pela outra. Apaixonou-se pelo seu próprio poder de sedução e capacidade de envolvimento⁶. Nos casos de paixão virtual, ou melhor de ciber-paixão, essa relação de si para si, onde o outro surge apenas enquanto pretexto, é exacerbada pela mediação tecnológica.

Entre tele-enamorados não existe contacto directo, contacto físico, com a suposta pessoa amada, dando uma nova dimensão ao facto da paixão acontecer enquanto mero reflexo. O tele-enamorados não se apaixonam por um indivíduo, apaixonam-se por uma sensação⁷.

Se a paixão limita a capacidade de encontrar defeitos no outro, a tele-paixão amplia essa incapacidade, alterando o estado de consciência da pessoa empenhada em viver numa fantasia em tempo real.

⁶ Liu Ye levou esta ideia ao extremo ao casar, em Fevereiro de 2008, em Zhuhai (cidade que faz fronteira com Macau), com ele próprio (duplo de espuma, em tamanho real, com a fotografia da sua cara) numa cerimónia nupcial típica chinesa.

⁷ NUNES, Luciana – *Relações Virtuais*.www.psicoinfo.com.br. (02/09/2004).

Numa ciber-relação, não importa a idade ou a aparência física, só o tele-contacto (através de *Chat*, *Webcam* ou de ambientes gráficos como a *Second Life*), os momentos de prazer proporcionados pelo parceiro virtual independentemente dos seus defeitos ou dos seus problemas. Uma vez que o tele-enamorado constrói uma imagem de si próprio e do seu parceiro virtual, a ciber-relação poderá tornar-se mais intensa que uma relação do mundo físico. É a relação perfeita, no limiar da fantasia.

Mas, mais do que isso, o relacionamento em rede, é também um modo de cimentar e/ou apimentar relações reais. Em Outubro de 2007, a *Windows Live Services* da *Microsoft* realizou um estudo na Europa (Portugal, Irlanda, Finlândia, Suíça, Áustria, Grécia, Hungria, Polónia e também em África do sul), que abrangeu quase 20.000 inquiridos entre os 16 e os 40 anos, chamado “Amor Online”. Concluiu, esta empresa, que dois terços dos inquiridos utilizam o *Windows Live Messenger* para namorar com os respectivos parceiros, com a finalidade de manter o romance (a relação real) viva. Outra conclusão significativa deste inquérito é que grande parte dos inquiridos prefere comunicar através do MSN (*Messenger*) ao invés de falar cara-a-cara, num encontro físico com o seu par, principalmente aquando da fase de conquista.

De acordo com Paul Virilio⁸, o amor e o prazer real poderão ser substituídos pelos correspondentes virtuais da telepresença. Segundo o autor, brevemente só os poderemos encontrar em sociedades subdesenvolvidas que assegurarão a descendência da humanidade por estarem *mediaticamente subequipadas*.

No cibersexo, o anonimato interactivo liberta o ciber-amante do seu papel social, possibilitando a vivência de experiências relacionadas com a sua personalidade multifacetada. O ciber-amante exercita a auto-exploração, proveniente de uma necessidade de manifestação livre de estigmas sociais.

Esta prática oferece ao ciber-amante uma sensação de controlo da sua actividade sexual no ciberespaço, onde o medo da impotência ou do relacionamento romântico não existe. O anonimato torna-se o veículo libertador dos desejos reprimidos e o ciberespaço o sítio ideal para expor fantasias e curiosidades.

Num *Chat* o ciber-amante pode preservar a sua identidade, identificando-se com um pseudónimo (*nickname*). No entanto, se utilizasse o seu nome verdadeiro muito

⁸ VIRILIO, Paul – *A velocidade de libertação*. Lisboa, Relógio d'água, 2000.

provavelmente não seria reconhecido. O ciber-amante encontra um ambiente de escolha de largo espectro que vai facilitar a sua auto-aceitação moral em relação às preferências. Não existe um ordenamento hierárquico na formação das comunidades virtuais, os territórios são construídos em torno de um interesse comum cuja base é a aceitação, donde resulta um espaço livre de qualquer tipo de xenofobia.

Os encontros realizados na realidade virtual oferecem uma ilusão de controlo sobre a natureza física e humana. Proporcionam, acima de tudo, um controlo do corpo cronologicamente datado, que não pode esconder o seu género e a sua raça.

Segundo Anne Balsamo⁹, o *boom* da realidade virtual acontece nos anos oitenta precisamente por ser a década onde se começa a entender o corpo enquanto algo frágil, vulnerável a infecções (nomeadamente infecções sexualmente transmissíveis, como a sida) e a críticas relativas ao género, etnia e habilidade física. A realidade virtual oferece ao viajante um universo livre do corpo, onde a ténue fronteira entre realidade e ficção das relações no ciberespaço estimula a fantasia do despojamento corporal.

O corpo de Case, o herói da trilogia ciberpunk *Neuromancer* de William Gibson, é reconstruído a partir de fragmentos da sua pele (à semelhança das previsões para o futuro próximo das aplicações da clonagem). Também o seu género (masculino) é, a certa altura, modificado através da reconstrução física.

A narrativa ciberpunk permite uma apresentação distinta, não estanque, do corpo em relação ao género. Case, no início da narrativa, é ligado ao corpo de Molly, aprotagonista feminina, e sente como as roupas femininas são demasiado justas.

Também o corpo de Molly é modificado pela tecnologia. Molly sofreu uma implantação de armamento, como acontece no filme *Tetsuo: The Iron Man* de Shinya Tsukamoto. Essa metamorfose torna a sua identidade feminina poderosa e livre das normas convencionadas de passividade e feminilidade associadas ao género.

Jean Baudrillard¹⁰, defende que a revolução sexual dos anos 70 não foi propriamente uma revolução visto que deu continuidade à sexualidade fálica de Sigmund Freud. Segundo o autor, a mulher deveria afirmar o seu próprio poder ao invés

⁹ BALSAMO, Anne – *The Virtual Body in Cyberspace*. London: Routledge,2000. The Cybercultures Readers.(03/09/2004)

¹⁰ BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papiros, 1991.

de tentar apropriar-se do poder sexual anatómico, não por oposição ao masculino, mas por sedução, pelo poder da sedução, pois só a sedução contraria a distinção sexual dos corpos. Para Baudrillard¹¹ a “proliferação” acerca-se do esbanjamento porque, segundo o autor, o desejo sustenta-se na falta. A ausência de restrições pelo aumento da procura torna-o vazio, sem imaginário.

A Igreja católica (e as religiões em geral) sempre encarou a sedução feminina como algo diabólico, o que contribuiu para uma construção moral colectiva que reprova o estabelecimento da mulher enquanto objecto sexual através do engenho do corpo. A mulher entende a sedução como uma encenação do seu corpo, como uma vassalagem pré-destinada, como algo de que se envergonha. A sedução é encarada como um desvio anormal da mulher, da sua natureza, da sua verdade, que tem de ser combatido. De acordo com Baudrillard¹², se o poder sexual ou político está ligado ao domínio do universo real, então a sedução está ligada ao domínio do universo simbólico.

A manipulação das aparências é o verdadeiro poder das mulheres, poder esse, que, para Baudrillard¹³, estão prestes a perder. O feminino, enquanto aparência, põe em causa a profundidade do masculino. Segundo o autor, o facto de as mulheres se insurgirem contra o ultraje da dominação masculina, torna-se uma tentativa de perda de privilégio do controle total do mundo das aparências. Só as aparências são reversíveis e só as aparências vulnerabilizam e fragilizam os sistemas. Com a revolução sexual o poder de sedução ganha a forma de servidão, de opressão.

Baudrillard põe, assim, em causa a história da opressão imputada às mulheres pelo domínio patriarcal e sugere que o feminino nunca foi dominado, foi sempre dominante.

O masculino vive enclausurado numa sexualidade declarada, num intuito sexual que se esgota no prazer e na reprodução. O masculino representa, simultaneamente, a força e a fraqueza. O homem criou uma ordem social, política e económica masculina para atenuar e diminuir o privilégio original superior feminino: o poder de fecundação.

¹¹ Ibid

¹² BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papiros, 1991.

¹³ Ibid.

Esse poder natural perde-se com a instituição do feminino, enquanto sexo, para denunciar a sua opressão. Quando aclama o direito ao prazer, a mulher abre mão da existência de uma intensidade superior atingida através da negação do prazer, isto é, da sedução. O prazer é a fruição industrial dos corpos, diz Baudrillard¹⁴, é um produto tecnológico de uma maquinaria de corpos, uma logística de gozo de ciborgues.

A pornografia (exemplo extremo do que foi referido e que encontrou na Internet o suporte perfeito para uma difusão vertiginosa) fomenta o prazer feminino, enquanto sujeito, pela consciência do seu próprio desejo e, enquanto objecto, numa entrega total ao prazer. Na pornografia a incitação ao sexo é constante, voraz, devoradora e orbita sempre em torno da mulher.

Este auge do prazer é trazido pela assunção do feminino. Com ele chega o cataclismo do princípio da realidade sexual, transformada em hiper-realidade sexual, onde a imagem do sexo se torna mais real que o sexo real, onde encontramos a ausência total de sedução.

A pornografia exalta os pormenores anatómicos, mostra-nos pontos de vista que nunca vimos por serem fisicamente impossíveis de serem vistos, furta-nos totalmente o espaço do imaginário. A visibilidade integral do sexo, mais exacta e mais que real, extingue a sedução.

Na Internet predomina o telecontacto (embora o telecontacto seja, muitas vezes, utilizado para promover o encontro físico¹⁵).

Quando não há nada para dizer, o telecontacto torna-se um processo de auto-sedução, torna-se contacto pelo contacto. Deixa de haver emissor e receptor, apenas uma alternância de reconhecimento, ao comprovar-se que existe alguém do outro lado.

Existem dois terminais e os sinais emitidos por esses terminais apenas servem um propósito narcisista de auto-sedução. Ama o próximo como a ti próprio. Quando cada um de nós é o seu próximo, acontece o amor global.

¹⁴ BAUDRILLARD, Jean – *Da Sedução*. Campinas: Papirus, 1991.

¹⁵ A Internet é também usada, cada vez mais, para facilitar o reencontro (virtual ou actual) de pessoas que perderam contacto, através de redes sociais como o Hi5, Facebook ou Orkut.

Podemos, então, concluir que o ciberespaço acentua a premissa do auto-conhecimento/enamoro através do outro. A Internet enquanto poderoso meio aglomerador de outros meios de comunicação, disponibiliza múltiplos ambientes de incentivo às relações interpessoais. Estes espaços oferecem ao utilizador condições únicas de anonimato que privilegiam a experimentação de fantasias e o desaparecimento de fantasmas e tabus. Estas circunstâncias singulares promovem o aparecimento de enormes comunidades de âmbito sexual, como é o caso da comunidade de BDSM¹⁶ virtual.

Estas comunidades redefinem as relações interpessoais relativamente aos sistemas enraizados na sociedade, fazendo com que a distância entre domínio público e domínio privado (entre assumir um comportamento ou escondê-lo) desapareça.

¹⁶ A sigla BDSM é composta pela junção de três abreviaturas: B&D (Bondage [fetiche relacionado com a servidão e o cativo] e o cativo que envolve a amarração e imobilização de corpos] & Disciplina), D&S (Dominação & Submissão) e S&M (Sadismo & Masoquismo).