

**UNIVERSIDADE FEDERAL DE SANTA MARIA  
CENTRO DE CIÊNCIAS SOCIAIS E HUMANAS  
PROGRAMA DE PÓS-GRADUAÇÃO EM CIÊNCIAS SOCIAIS**

**Raíra Bohrer dos Santos**

**CASTELOS DE PIXELS: RELACIONAMENTOS BDSM NO MUNDO  
DIGITAL VIRTUAL 3D SECOND LIFE**

Santa Maria, RS  
2016



**Ráira Bohrer dos Santos**

**CATELOS DE PIXELS: RELACIONAMENTOS BDSM NO MUNDO DIGITAL  
VIRTUAL 3D SECOND LIFE**

Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestre em Ciências Sociais**.

Orientadora: Débora Krischke Leitão

Santa Maria, RS  
2016

Ficha catalográfica elaborada através do Programa de Geração Automática da Biblioteca Central da UFSM, com os dados fornecidos pelo(a) autor(a).

Santos, Raíra Bohrer dos  
Castelos de pixels: relacionamentos BDSM no mundo digital virtual 3D Second Life / Raíra Bohrer dos Santos.- 2016.  
160 p.; 30cm

Orientador: Débora Krischke Leitão  
Dissertação (mestrado) - Universidade Federal de Santa Maria, Centro de Ciências Sociais e Humanas, Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais, RS, 2016

1. BDSM 2. Second Life 3. Amor 4. Cibersexualidade 5. Corpo I. Leitão, Débora Krischke II. Título.

---

© 2016

Todos os direitos autorais reservados a Raíra Bohrer dos Santos. A reprodução de partes ou do todo deste trabalho só poderá ser feita mediante a citação da fonte.

E-mail: rairabs@yahoo.com.br

Raíra Bohrer dos Santos

**CATELOS DE PIXELS: RELACIONAMENTOS BDSM NO MUNDO DIGITAL  
VIRTUAL 3D SECOND LIFE**

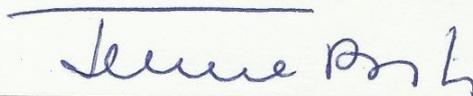
Dissertação apresentada ao Curso de Pós-Graduação em Ciências Sociais, da Universidade Federal de Santa Maria (UFSM, RS), como requisito parcial para obtenção do título de **Mestra em Ciências Sociais**.

Aprovada em 30 de março de 2016:



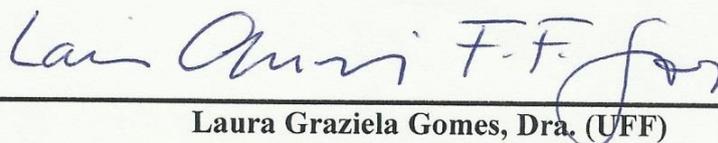
---

**Débora Krischke Leitão, Dra. (UFSM)**  
(Orientadora)



---

**Jurema Gorski Brites, Dra. (UFSM)**



---

**Laura Graziela Gomes, Dra. (UFF)**

Santa Maria, RS  
2016



## AGRADECIMENTOS

Agradeço a CAPES e Fapergs pela concessão de bolsa de estudos que financiou minha pesquisa e possibilitou minha dedicação a esse trabalho. Também ao Programa de Pós-Graduação em Ciências Sociais da UFSM.

Também agradeço aos meus pais, Carla e Edmilson, que fizeram muito esforço e, por vezes, se sacrificaram a fim de me dar uma educação de qualidade e condições para me dedicar aos estudos durante a graduação e o mestrado. Também por seus exemplos de resiliência, otimismo e dedicação para alcançar os objetivos de forma ética e respeitosa. Gostaria de agradecer também por não terem domesticado (muito) minha teimosia, que se na infância lhes parecia um problema, na vida adulta se tornou base de persistência nas minhas lutas diárias e convicções.

Preciso agradecer muito a minha orientadora, Débora Krischke Leitão, que me acompanha desde a graduação e se fez exemplo não só de professora e pesquisadora, mas de pessoa. A tua capacidade de transformar terrenos (não só no Second Life, viu?), ver flores nas sementes e de se relacionar com carinho e cuidado no jardim das afeições, faz de ti mais que uma orientadora de pesquisa, mas uma cultivadora de sonhos. A antropologia tem muito a aprender contigo, assim como eu. Mais do que orientadora tenho em ti a Figura de uma amiga.

Quero agradecer a todos os membros do NEERD por experiências compartilhadas, ideias debatidas e as grandes amizades que surgiram dos nossos encontros.

A minha maninha de coração, Camila, quero agradecer por toda confiança e apoio desde que me conheço por gente (risos). Contigo conheci a mim mesma, somos do mesmo barro e a distância só aumenta nossa ligação. E mais uma vez podemos cantar juntas “és parte ainda do que me faz forte, pra ser honesto só um pouquinho infeliz”.

Sou muito grata a Amanda, que esteve todo o tempo ao meu lado, incentivando, contribuindo, aconselhando. Se tu realmente achas que sou uma mulher empoderada, deverias dar muito crédito ao teu cuidado e dedicação comigo. Mulher forte, tu és parte de mim, da minha história. A Olívia gostaria de agradecer pelo exemplo de rebeldia, no bom sentido é obvio. Fizeste de mim um tanto mais contestadora e curiosa.

Diessica, Andressa e Deivid, amigos do coração, companheiros e incentivadores de pesquisas e projetos, e de aventuras em Congressos, quero agradecer por estarem sempre comigo, sempre ao meu lado, na riqueza ou na pobreza de ideias.

Daniele, Renata, William, Karen, Friedelin, Ciro, Igor, Rodrigo, Jamile, Letícia, Flora, cada um com seu jeitinho, fizeram minha vida mais feliz e divertida durante todo esse tempo entre graduação, festas e mestrado.

E aos queridos colegas de Mestrado, vocês são incríveis, obrigada por dividirem seus dias comigo nos últimos dois anos.

Ciências Sociais é só amor.

*“Sexo é na cabeça: você não consegue nunca. Sexo é só na imaginação. Você goza com aquilo que imagina que te dá o gozo, não com uma pessoa real, entendeu? Você goza sempre com o que tá na sua cabeça, não com quem tá na cama. Sexo é mentira, sexo é loucura, sexo é sozinho, boy”.*

(Caio Fernando Abreu - Dama da Noite)



## RESUMO

### CASTELOS DE PIXELS: RELACIONAMENTOS BDSM NO MUNDO DIGITAL VIRTUAL 3D SECOND LIFE

AUTORA: Raíra Bohrer dos Santos  
ORIENTADORA: Débora Krischke Leitão

A partir de pesquisa etnográfica realizada no mundo virtual digital 3D Second Life entre os anos de 2013 e 2015, identifiquei e analisei as sociabilidades BDSM, bem como as relações sexuais, de afeto e amorosas entre praticantes dessa sexualidade não hegemônica. Essa dissertação perpassa questões como a virtualidade do sexo e construção do corpo para cibersexualidades, a articulação entre dor, humilhação e carinho, amor, gratidão nas relações hierárquicas entre dominadores e submissos englobados nas comunidades BDSM do universo *online*. Com base em observação participante e entrevistas com residentes do mundo virtual SL, busco compreender os relacionamentos amorosos e as negociações que acontecem entre práticas sexuais e moralidades das comunidades. Essas relações entre praticantes traçam uma complexa rede de afetos, possibilitando uma micropolítica das emoções, refletidas em cuidados, gratidão e reciprocidade. É abordada também a noção de BDSM enquanto transgressão, prática que ao ser racionalizada e controlada, na busca por legitimação, cria seus próprios interditos, como o amor romântico e relacionamentos baunilha.

**Palavras-chave:** BDSM. Second Life. Amor. Cibersexualidade. Corpo.



## **ABSTRACT**

### **CASTLES OF PIXELS: BDSM RELATIONSHIPS IN THE DIGITAL VIRTUAL 3D SECOND LIFE WORLD**

**AUTHOR: RAÍRA BOHRER DOS SANTOS**  
**ADVISER: DÉBORA KRISCHKE LEITÃO**

Proceeding from ethnographic research conducted in digital virtual 3D Second Life world from 2013 to 2015, an analysis to identify and study the BDSM sociabilities as the relations of affection, love and sex among practitioners of this non-hegemonic kind of sexuality was carried. In this process, were observed issues such as sexual virtuality and body building for cibersexualities and the relationship between pain, humiliation and affection, love and gratitude in the hierarchical relationships of dominant and submissive participants of the BDSM communities encompassed in the online universe. Based on participant observation and interviews with virtual world SL residents, this work aims at understanding love relationships and negotiations that take place amidst sexual practices and morality values of the community. The relationships between practitioners draw a complex web of affections, enabling a micropolitics of emotions which is reflected in actions of care, gratitude and reciprocity. The notion of BDSM as a transgression, a sort of practice that, by being rationalized and controlled, in the search for its legitimacy, creates its own interdictions- such as romantic love and vanilla relationships- is also addressed.

**Key-words:** BDSM. Second Life. Love. Cibersexuality. Body.



## LISTA DE FIGURAS

Figura 1 – Janela de Busca do programa de acesso ao mundo .....	27
Figura 2 – Janela de perfil de minha avatar Rita .....	31
Figura 3 – Tela inicial do site secondlife.com .....	50
Figura 4 – Interface da plataforma <i>Viewer</i> / Local: <i>Puerto Esclava</i> .....	52
Figura 5 – Inventário .....	54
Figura 6 – Janela de bate-papo: Amigos.....	56
Figura 7 – Janela de bate-papo: Grupos .....	57
Figura 8 – Janela de bate-papo .....	58
Figura 9 – Principais grupos de BDSM da pesquisa .....	59
Figura 10 – Modelagem do corpo ( <i>shape</i> ).....	61
Figura 11 – <i>Shapes</i> (imagem 3D) criados por usuários. À frente minotauro, logo atrás avatar lobisomem. / Local: <i>Bestiality Doglounge</i> .....	61
Figura 12 – <i>Marketplace</i> : Todas as categorias > Acessórios para avatares > Acessórios BDSM.....	65
Figura 13 – Avatar feminino com pênis anexado.....	74
Figura 14 – “ <i>Pose balls</i> ” ou “bolinhas” / Local: <i>Bestiality Doglounge</i> .....	76
Figura 15 – Mapa Mundi do Second Life.....	78
Figura 16 – Marcos/SLurls .....	79
Figura 17 – Rita e Ruth nas primeiras incursões na <i>Bestiality Doglounge</i> .....	80
Figura 18 – Sociabilidades e performances BDSM na <i>Bestiality Doglounge</i> .....	81
Figura 19 – Leilão de escravos – Imagem retirada do site da <i>The Dominion Femdom</i> .....	82
Figura 20 – Print do Flickr da <i>Dominion Femdom</i> .....	82
Figura 21 – Miss e submissa em <i>Puerto Esclava</i> .....	83
Figura 22 – <i>Notecards</i> da <i>The Dominion Femdom</i> salvas no inventário da minha avatar .....	92
Figura 23 – Leilão de escravos na <i>land The Dominion Femdom</i> .....	94
Figura 24 – Pesquisa por locais/escolas de aprendizagem .....	102
Figura 25 – Agenda de eventos da <i>Dominion Femdom</i> .....	103
Figura 26 – Evento de debate educacional na <i>Velvet Thorn Femdom</i> .....	104
Figura 27 – Loja/Clube de BDSM.....	107
Figura 28 – Apresentação da <i>Sweet Domination</i> .....	108
Figura 29 – Ambiente de lazer e prática BDSM/ Local: <i>Sweet Domination Palace</i> .....	109
Figura 30 – Loja de utensílios e roupas para BDSM / Local: <i>Sweet Domination Palace</i> ....	109
Figura 31 – “Mordaça” como punição a escrava de Miss Bella / Local: <i>Puerto Esclava</i> ....	113
Figura 32 – Dominatrix forçando e/ou induzindo sua escrava a praticar sexo com cavalo / Local: <i>Bestiality Doglounge</i> .....	115
Figura 33 – Minotauro fazendo sexo com avatar grávida / Local: <i>Bestiality Doglounge</i> ....	115
Figura 34 – <i>Dolcett - Town of Stepford</i> .....	116
Figura 35 – BDSM e Canibalismo / Fotografia por Débora K. Leitão / Local: <i>Dolcett - Town of Stepford</i> .....	118
Figura 36 – Momento que um escravo está sendo leilado. / Local: <i>The Dominion Femdom</i> .....	147



## SUMÁRIO

<b>PRÓLOGO</b> .....	<b>17</b>
<b>INTRODUÇÃO</b> .....	<b>19</b>
<b>CAPÍTULO 1 PRAZER E EROTISMO NO SECOND LIFE: Desafios e estratégias metodológicas em contextos digitais e eróticos</b> .....	<b>23</b>
1.1 BREVE HISTÓRICO DA ANTROPOLOGIA E SURGIMENTO DA ETNOGRAFIA.....	23
1.2 ETNOGRAFANDO EM CONTEXTOS DIGITAIS.....	25
1.3 AS [IM]POSSIBILIDADES FERRAMENTAIS PARA PESQUISAS EM AMBIENTES ONLINE.....	34
1.4 DESAFIOS E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS EM CONTEXTOS DIGITAIS E ERÓTICOS.....	36
1.5 APRESENTAÇÃO DOS(AS) PRINCIPAIS INTERLOCUTORES(AS) QUE CONTRIBUÍRAM PARA A PESQUISA .....	41
1.5.1 Master Z .....	43
1.5.2 Miss Bella.....	43
1.5.3 Cuckold Slave.....	44
1.5.4 Switcher Rose .....	44
1.5.5 Master Alexandre .....	45
1.5.6 Submissa Indisciplinada.....	45
1.5.7 Submissa Lover .....	46
<b>CAPÍTULO 2 O CIBERESPAÇO E OS MUNDOS VIRTUAIS: Second Life como ambiente de sociabilidades e de práticas eróticas BDSM</b> .....	<b>47</b>
2.1 CIBERESPAÇO E O MUNDO VIRTUAL DIGITAL 3D SECOND LIFE .....	47
2.2 A IMPORTÂNCIA DOS BATE-PAPOS E DOS GRUPOS NA SOCIABILIDADE PRODUZIDA NO SECOND LIFE.....	54
2.3 A CENTRALIDADE DO AVATAR NA INTERAÇÃO ENTRE OS RESIDENTES DO MUNDO VIRTUAL .....	60
2.3.1 Consumo, singularização e resistência.....	64
2.4 A VIRTUALIDADE DO SEXO E A CONSTRUÇÃO DE UM CORPO PARA CIBERSEXUALIDADES .....	66
2.5 ASPECTOS SOCIOTÉNICOS DAS CIBERSEXUALIDADES NO SECOND LIFE ..	73
2.6 OS PRINCIPAIS LOCAIS/LANDS DA PESQUISA.....	77
2.6.1 Bestiality Doglounge .....	80
2.6.2 The Dominion Femdom.....	81
2.6.3 Puerto Esclava.....	83
<b>CAPÍTULO 3 SOCIABILIDADE BDSM NO SECOND LIFE: Agências e scripts sexuais, identidades, comunidades e pertencimentos</b> .....	<b>85</b>
3.1 SECOND LIFE COMO POSSIBILIDADE DE REORGANIZAÇÃO SOCIAL .....	85
3.1.1 <i>Scripts</i> sexuais.....	87
3.1.2 <i>BDSM inworld</i> .....	89
3.2 COMUNIDADES E ESTILOS DE VIDA.....	91
3.2.1 De patologia à estilo de vida.....	96
3.3 SOCIABILIDADES PEDAGÓGICAS .....	99
3.3.1 A pedagogia em Masoch.....	105
3.4 CLUBES E MERCADO ERÓTICO .....	105

3.5	AMBIENTES LIBERAIS .....	110
<b>3.5.1</b>	<b>Da morte em Sade ao canibalismo no Second Life.....</b>	<b>116</b>
3.6	PRATICANTES INDEPENDENTES .....	118
3.7	COMUNIDADES, FRONTEIRAS E IDENTIDADES .....	121
	<b>CAPÍTULO 4 RELACIONAMENTOS BDSM: A transformação da intimidade nas sociedades ocidentais modernas e suas implicações nos relacionamentos BDSM no Second Life.....</b>	<b>125</b>
4.1	TRANSFORMAÇÕES SEXUAIS E AMOROSAS NA HISTÓRIA .....	125
4.2	DO INDIVIDUALISMO MODERNO AO AMOR ROMÂNTICO .....	126
<b>4.2.1</b>	<b>O mito de origem do amor moderno .....</b>	<b>128</b>
4.3	MASTER Z, ESPOSA E ESCRAVAS: O AMOR PODE SER TRANSGRESSIVO E PERIGOSO .....	130
4.4	SUBMISSA LOVER E MISTRESS ADORADA: AFETO E PODER EM RELACIONAMENTOS HIERÁRQUICOS .....	136
4.5	MISS BELLA E MISS JOHANE: O AMOR É NEGOCIÁVEL, O BDSM TAMBÉM. ....	140
4.6	LEILÃO DE ESCRAVOS: SEXO, AMOR, DINHEIRO E OUTRAS TROCAS .....	144
<b>5</b>	<b>CONCLUSÃO .....</b>	<b>149</b>
	<b>REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>	<b>155</b>

## PRÓLOGO

Um castelo reúne diferentes formas de sociabilidades, poderes, normas, classes, disciplinas, punições e relações. Regina Facchini em seu artigo *Comunidades Imaginadas* (2012) usa o termo “castelo” para pensar locais que conectam práticas, comunidades imaginadas e identidades, por meio da organização física de clubes BDSM em área social, masmorra e loja. Em sentido semelhante penso as imbricações entre relações, práticas, narrativas, locais, identidades e pertencimentos.

O escritor italiano Italo Calvino na obra *O Castelo dos Destinos Cruzados*, publicada originalmente em 1969, usa como cenário a taverna de um castelo, na qual diversas histórias pessoais são contadas. Ao decorrer da narrativa, signos (cartas de tarô) são utilizados como forma de linguagem, já que as personagens perderam a habilidade da fala. Esses signos são lidos/traduzidos de acordo com o contexto de cartas expostas, e com as escolhas de sequências, bem como da habilidade expressiva das personagens e criativo-interpretativa dos observadores. As histórias cruzadas seguem a metáfora das cartas que se cruzam na mesa e são ressignificadas a cada narrativa, fragmentos que servem para contar uma história maior, na qual há conexões entre personagens e suas perspectivas, levando todos ao castelo.

Assim como na obra de Calvino, a noção de castelo proposta nesse trabalho é desenvolvida enquanto signo e metáfora, pertence ao domínio do real e do imaginário. A expressão “castelos de pixels” é um recurso para pensar a segmentação de relacionamentos BDSM: relação afetiva (área social), relações e práticas eróticas (se baunilha nos quartos, se cenas BDSM nas masmorras), produção, consumo e sociabilidade (taverna). Trata-se de uma forma metafórica para traduzir a comunidade BDSM online em suas capacidades subjetivas e objetivas, sociais e individuais, além de fazer referência aos locais construídos pelos residentes, que também seguem semelhante estrutura e, por vezes, estética equivalente.

*Castelos de Pixels* pretende também ser uma dissertação sobre destinos cruzados, sobre traduzibilidades, sobre histórias narradas e histórias interpretadas, sobre diferentes perspectivas de um mesmo fato, ou ainda fatos distintos que possibilitam perspectivas que se encontram. Por fim, todos se conectam no castelo.



## INTRODUÇÃO

O meu primeiro contato com o acrônimo BDSM foi durante a disciplina de Temas Antropológicos Contemporâneos, ministrada por minha orientadora, Débora Krischke Leitão, enquanto estava na graduação. A partir de leituras sobre sexualidades dissidentes, e alguns trabalhos etnográficos em comunidades adeptas das práticas envolvidas pelo acrônimo, desenvolvi maior curiosidade sobre a temática, sendo que a sexualidade humana é desde que lembro tema muito presente nas minhas reflexões.

Em certa oportunidade de bolsa de Iniciação Científica (I.C.) eu e a professora Débora resolvemos aliar nossos interesses de pesquisas em realidades digitais com as reflexões acerca da sexualidade dissidente, mais precisamente o BDSM. Começamos então uma pesquisa etnográfica no Mundo Digital Virtual 3D (MDV3D) Second Life interagindo com grupos de usuários que dentro do mundo são adeptos das práticas envolvidas pelo BDSM, a saber, Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo. Dessa pesquisa resultou meu Trabalho de Conclusão de Curso (TCC), que foi em certa medida um mapeamento de práticas fetichistas e sadomasoquistas ambientadas nesse universo online.

Durante o trabalho de campo e minhas interações com os interlocutores de pesquisa, tive contato com um discurso muito rígido sobre a necessidade da prática de BDSM ser dissociada de relacionamentos amorosos, tendo em vista que as práticas deveriam ser sempre regidas por contratos e regras muito claras e consensuais, evitando interações que fugissem desse controle. Não apenas com minhas primeiras impressões de campo, mas também a partir dos materiais recolhidos em blogs e livros que desenvolvem a temática de sadomasoquismo, o BDSM se mantinha afastado da possibilidade de amor. Com o passar do tempo, novos interlocutores surgiam e outras perspectivas sobre seus estilos de vida neste ambiente se fizeram presentes em minhas observações.

Relacionamentos de formas diversas permeados por práticas BDSM aguçavam minha curiosidade sobre a relação de cuidado e afeto entre os parceiros, tendo em vista que até então, em meu campo, as relações se mostravam bastante racionalizadas a ponto de evitar emoções que transbordassem do controle exigido por seus adeptos. Foi ao notar transbordamentos em alguns relacionamentos sadomasoquistas de interlocutores com os quais mantinha contato no mundo virtual Second Life, que percebi a necessidade de uma pesquisa de maior profundidade em busca da compreensão das relações que se formam entre a rigidez e o controle exigidos pelo meio BDSM e o envolvimento emocional crescente, consequente da criação de laços com os parceiros.

Tais reflexões se tornaram essenciais para repensar o campo, meu objeto, e o problema de pesquisa. Resolvi, enquanto proposta de pesquisa para o mestrado, procurar a compreensão dos relacionamentos amorosos, contratos de fidelidade e lealdade entre os adeptos de BDSM no Second Life.

Para responder meus novos questionamentos foi necessário outro processo de estranhamento das práticas sadomasoquistas, que haviam se tornado tão próximas por intermédio da pesquisa na graduação. E aproximar ao terreno do familiar os relacionamentos amorosos entre os adeptos, - que parecia estar no campo do exótico durante a primeira pesquisa de campo -. Ainda que, como frisa DaMatta (1989) “as duas transformações estão intimamente relacionadas e sujeitas a uma série de resíduos, nunca sendo realmente perfeitas”. Esse esforço que DaMatta enfatiza me fez considerar não apenas a participação da realidade dos interlocutores de pesquisa, mas levar em consideração também suas indicações de filmes, leituras, etc.

A Pesquisa Nacional por Amostra de Domicílios (PNAD) 2014<sup>1</sup>, realizada pelo Centro de Estudos sobre as Tecnologias da Informação e da Comunicação e divulgada em abril de 2016, aponta que o acesso à internet chegou a 54,9% ou 36,8 milhões de residências brasileiras em 2014, sustentando a relevância e necessidade de pesquisas em ambientes digitais virtuais.

O acesso à internet modificou a compreensão de mídias, uma vez que a rede possibilita a interação com notícias, outros usuários, aprendizagens e também a construção coletiva do aparato sociotécnico gerado no ciberespaço. Compreendendo a interação e construção coletiva da rede, torna-se mais plausível a escolha de um mundo virtual 3D para pesquisas antropológicas, assim como para o estudo aqui apresentado. Assim como outras plataformas colaborativas, o mundo virtual Second Life, apesar de ser um ambiente idealizado pela Linden Lab<sup>2</sup>, praticamente todo seu conteúdo é criado e modificado pelos usuários, de forma colaborativa, a partir do aprendizado do aparato sociotécnico do *software* de inserção no mundo.

A utilização da internet para redes de relacionamento é um processo já conhecido, e tem se tornado cada vez mais popular<sup>3</sup>, pois grande parte da população tem acesso direto a

---

<sup>1</sup> <<http://cetic.br/pesquisa/domicilios/indicadores>>. Último acesso 12/04/2016.

<sup>2</sup> A Linden Lab é uma empresa privada norte-americana conhecida por ser criadora do Second Life.

<sup>3</sup> Sobre relacionamos amorosos, por exemplo, conferir Zago e Santos (2011), Silva e Takeuti (2011). Conferir Revista Cronos <<http://www.periodicos.ufrn.br/index.php/cronos/issue/current/showToc>>. Acesso em: 29 de outubro de 2013.

estas comunidades ou procura meios alternativos<sup>4</sup>. Pesquisar as redes de sociabilidade tem grande validade devido ao enorme crescimento e a evidência dos relacionamentos afetivos virtuais. Mas existe um fenômeno social que ainda é pouco estudado, as relações representadas por avatares tridimensionais, como os que são encontrados em mundos digitais virtuais tridimensionais (MDV3D). O Second Life (SL) é um dos mais populares mundos virtuais 3D, com um milhão de contas ativas e diversas possibilidades, praticamente tudo que há neste universo é criado pelo usuário/avatar. Dos fenômenos sociais intrigantes neste ambiente, se destacam sexualidade e afetividades, visto que boa parte dos residentes<sup>5</sup> procura o mundo para criar possibilidades de relações sexuais e amorosas.

Pesquisar afeto entre adeptos de BDSM no Second Life é juntar dois assuntos - BDSM e ambientes online - relativamente novos nas Ciências Sociais, porém bastante visionários, com a relevância dos estudos de emoções, em uma só pesquisa. Há muito material sobre sexualidades e emoções na antropologia, porém especificamente sobre BDSM existem artigos e monografias recentes. Podemos citar, entre eles, as pesquisas de Jorge Leite Júnior (2000), Maria Filomena Gregori (2008, 2010), Regina Facchini (2008, 2012, 2013). Pesquisas que buscam compreensão dessas práticas na esfera *online*, ou na mistura entre as fronteiras *offline* e *online*, também tem se destacado nos últimos anos, como os trabalhos de Fátima Almeida Freitas (2010, 2011), Marcelle Jacinto da Silva (2012, 2015), Bruno Zilli (2007, 2009, 2010). Direta ou indiretamente, os autores supracitados colaboraram pra compreensão do universo BDSM e seus contextos *offline* e *online*.

Estudos do ciberespaço existem há mais tempo, como as relevantes pesquisas de Pierre Lévy (1999) nos anos 90. Ainda assim, este meio se desenvolve tão rapidamente, que é preciso estar atento às novidades de pesquisas nos ambientes digitais, e sobre eles. Nas noções de ambientes digitais que utilizo, de acordo com os posicionamentos que a antropologia tem tomado nessa temática de pesquisa, há um distanciamento de teorias como a de Lévy, ou seja, da perspectiva de que o ciberespaço seria apenas um meio de comunicação.

Essa pesquisa consiste em uma observação participante no ciberespaço como um ambiente de sociabilidade e corporificação online, buscando a superação do dualismo corpo/mente. A partir da ideia de que este ambiente é feito de sujeitos homens-máquinas, usuários-avatares, propus uma investigação etnográfica no mundo virtual digital Second Life, a fim de compreender as noções e relações de cuidado e afeto, paixão, amor, amor romântico, lealdade e fidelidade na subcultura do BDSM formada nesse ambiente online.

---

<sup>4</sup> Computadores, tablets, smartphones de pessoas próximas, lan houses.

<sup>5</sup> “Residentes” é como se denominam os usuários/avatares no mundo virtual Second Life.

Aproximo-me da perspectiva de que o MDV3D é um ambiente digital capaz de comportar subjetividades e o imaginário do ser humano, através da construção de identidades, corporalidades (*embodiment*), sociabilidades e aprendizagem.

No primeiro capítulo procuro refletir sobre os desafios e estratégias metodológicas de pesquisas em contextos virtuais digitais, sobretudo com temáticas bastante complexas da dimensão humana, o erotismo e busca de prazer sexual por meio da construção de corpos para cibersexualidades. Além dos desafios metodológicos, apresento ao fim do capítulo os principais interlocutores de pesquisa.

Já no segundo capítulo procuro descrever o espaço simbólico em que se insere o mundo virtual Second Life, fazendo uma breve contextualização da compreensão de ciberespaço e mundos virtuais. Nesse capítulo, ainda, descrevo aspectos sociotécnicos que possibilitam as sociabilidades BDSM no universo, assim como a importância dos grupos, bate-papo, e do avatar pra interação no ambiente. Por fim apresento brevemente os principais locais frequentados dentro do mundo para realização da pesquisa.

No terceiro capítulo apresento o BDSM no Second Life buscando a compreensão da prática no mundo digital por meio de categorias típicas-ideais com a finalidade de compreender as diversas formas de sociabilidade BDSM, bem como as fronteiras que são produzidas entre as comunidades de praticantes nesse ambiente online, trazendo referências das obras de Sade e Masoch, assim como uma contextualização histórica do percurso do BDSM durante o tempo, entre transgressão, patologia e estilo de vida. A partir do entendimento do Second Life como potência de transformação social e sexual, mapeei e descrevi locais, práticas, técnicas a fim de compreender a produção de corpos, sexualidades e afetividades.

Por fim, no último capítulo, abordo os diferentes relacionamentos entre praticantes de BDSM no SL, bem como a força simbólica da matriz do amor romântico nas narrativas dos sujeitos de pesquisa e a tensão entre indivíduo/sociedade como eixo central de análise dos contextos de sociabilidade pesquisados, bem como as noções de cuidados, presentes e outras trocas, e propus algumas reflexões sobre prostituição e práticas de leilão de escravos, muito presentes nesse contexto de pesquisa. Identifiquei também a díade cuidado/gratidão (dádiva/reciprocidade) nos relacionamentos hierárquicos, mostrando como permeia os relacionamentos BDSM. E, por fim, a influência das ideias de amor apaixonado, amor romântico, relacionamento puro e sexualidade plástica no imaginário erótico e amoroso dos sujeitos de pesquisa.

## CAPÍTULO 1

### **PRAZER E EROTISMO NO SECOND LIFE: Desafios e estratégias metodológicas em contextos digitais e eróticos**

#### 1.1 BREVE HISTÓRICO DA ANTROPOLOGIA E SURGIMENTO DA ETNOGRAFIA

O século XIX, período de construção da antropologia, foi orientado pelas ideias liberais e racionalistas, sobretudo o que concerne ao progresso científico, político e social. O evolucionismo cultural rege a antropologia em construção nesse século, porém não está relacionado com o evolucionismo biológico de Darwin, e sim com o período histórico-cultural em que se desenvolvia a ideia de ciência e progresso, um século de otimismo e avanços tecnológicos. Para os teóricos do evolucionismo cultural a existência da evolução apresentava-se como dado, e não era posta a prova. O que os movia era a descoberta das leis gerais do progresso humano, e para isso, acreditavam ser necessário voltar os olhos ao passado, buscando em sociedades ditas primitivas respostas para a história da civilização moderna.

O uso do método comparativo pelos “pais” da antropologia teve o mérito de iniciar a aplicação por meio de observações concretas e assim aumentar o conhecimento do fenômeno cultural, ainda que poucos evolucionistas tenham feito pesquisa de campo, sendo o exemplo de maior importância Morgan junto aos Iroqueses. A falta de empirismo foi uma das críticas dos difusionistas aos pesquisadores de gabinete, como Tylor e Frazer. Morgan também foi criticado por ir a campo com o fim único de confirmar as hipóteses construídas.

Como precursor do difusionismo na América do Norte, Franz Boas foi mentor da escola americana que, como principal característica, delimitou o campo de estudo da antropologia. As pesquisas de campo tornaram-se parte essencial do método. Não necessariamente negavam por completo o método comparativo utilizado pelos evolucionistas, mas rejeitavam a amplitude do objeto e a falta de empirismo, assim como a dedução de leis através de fenômenos, que faz parte do método dedutivo utilizado pelos evolucionistas. Outro aspecto de crítica ao método evolucionista diz respeito ao “nível de evolução da sociedade”, pois se trata de um argumento etnocêntrico e para os difusionistas, precursores do relativismo cultural, inválido. Para o autor a cultura deveria ser considerada como totalidade, em que a vida econômica, estrutura social e política, arte, religião e moral estariam todas inter-relacionadas.

Assim como Boas, Malinowski é também considerado como um dos fundadores do trabalho de campo, embora Boas tenha ido a campo trinta e um anos antes. Malinowski tornou-se um cânone da etnografia por suas obras, principalmente *Os Argonautas do Pacífico* publicada em 1922, na qual desenvolve um longo capítulo sobre o método etnográfico.

Para que o fazer etnográfico pudesse se tornar ciência, em sua concepção, o autor apresentou como princípios do método o conhecimento das normas e critérios da etnografia moderna, guiando-se por objetivos verdadeiramente científicos; a imersão em campo, ou seja, viver entre os nativos, longe dos homens brancos; e métodos especiais de recolha, manipulação e registo das provas. É dada evidência a completa imersão, conhecer e participar de sua rotina, a fim de compreender o ponto de vista do nativo, ou seja, “sua carne, sangue e espírito” (MALINOWSKI, 1984).

Destoando do rigor metodológico proposto por Malinowski, Geertz em *A Interpretação das Culturas*, publicado em 1973, propunha que a prática etnográfica não seria mera questão de métodos. Para além, seria um empreendimento voltado para a “descrição densa”, capítulo inicial da obra mencionada e aspecto fundacional de seu método interpretativo. Para Geertz (2008), a inserção do pesquisador em campo e as interações estabelecidas com os “nativos” são os aspectos constitutivos da etnografia. A busca de significados decorre dessa relação que está em constante construção, entre as teorias nativas e o aparato teórico do pesquisador, tornando a escrita o lugar onde se manifesta a construção do etnógrafo sobre as construções dos interlocutores.

A antropologia contemporânea tende a criticar os trabalhos etnográficos que pretendiam retratar as culturas como um todo, descrições totalizantes que podem ser encontradas nas obras de Boas, Malinowski, Mead, Evans-Pritchard, entre outros. Ao passo que começa a refletir sobre a presença do pesquisador em campo e a produção de dados, traça um novo percurso interrogando a importância da construção da autoridade etnográfica. Essa crítica contemporânea ao modelo etnográfico diz respeito à presença excessiva do etnógrafo e ocultamento da presença dos “nativos”, que só existiriam por intermédio da voz do pesquisador. Mas também à ausência de reflexão do antropólogo sobre a sua inserção em campo e a relação de poder que se estabelecia por meio do colonialismo. Conforme Caldeira (1988), o relativismo cultural consequente da denuncia do etnocentrismo seria a marca do modernismo na antropologia, entretanto,

ao marcar a diferença entre as culturas, ao enfatizar a unidade de cada uma delas e a impossibilidade de que uma fosse avaliada em função de valores e da visão da outra, acabou paradoxalmente dificultando que os antropólogos trabalhassem com o fato da diferença de uma maneira que não fosse para acentuar a distância entre as culturas (CALDEIRA, 1988, p. 140).

Uma vez que os impérios coloniais se desmantelaram do ponto de vista institucional, novas perspectivas surgiram sobre o fazer etnográfico. Surge desse contexto a crítica americana pós-moderna, que por meio de Figuras como Clifford, Rabinow, Marcus, sugere novas discussões epistemológicas e metodológicas.

A crítica pós-moderna não se restringe, todavia, às obras holísticas mencionadas, mas estende sua crítica à Geertz e sua Antropologia Interpretativa, que não teria rompido por completo com o modelo anterior que conferia uma separação radical entre pesquisador e “nativo”. Na compreensão dos críticos, deve-se romper com o caráter de separação das culturas e recriação da totalidade.

A etnografia deixaria de ser uma interpretação sobre uma cultura para se tornar diálogo e negociação. Na obra de Caldeira (1988) é possível identificar novas visões sobre o fazer antropológico na atualidade. A antropóloga enfatiza que o autor é apenas uma das vozes nesse diálogo que deve ser a pesquisa, ou seja, uma “expressão das trocas com uma multiplicidade de vozes”, não um autor onipresente, impondo o conhecimento “verdadeiro”, mas uma construção, negociação de vozes e diálogos que corrigiria o excesso de presença do autor.

## 1.2 ETNOGRAFANDO EM CONTEXTOS DIGITAIS

O fazer etnográfico em um mundo digital virtual tridimensional impõe desafios metodológicos e epistemológicos bastante específicos, desde a reflexão sobre ir a campo, o “estar lá”, discussões sobre o ambiente, suas possibilidades e impossibilidades, a produção de presença nesse ambiente e as estratégias etnográficas que devem ser desenvolvidas no contexto estudado, haja vista que a internet é esse contexto que interliga culturas e sujeitos.

Considerando que o Second Life é uma plataforma virtual 3D de interações com base na representação visual corporificada tridimensional, o avatar (GUIMARÃES JR., 2004), a presença corporificada nesta comunidade online, é, portanto, preceito básico para existir e interagir no ambiente.

Para descrever a entrada em campo, é preciso, então, refletir sobre a primeira vez que conectei no MDV3D Second Life, e toda a implicação de encontrar um meio adequado para “chegar lá”. A compra de um computador, download do programa que suporta o mundo virtual, criação de uma conta, ambientação no universo, busca por grupos e locais onde estavam meus interlocutores e o processo de me fazer presente enquanto usuária, avatar, residente, etnógrafa.

O acesso ao campo de pesquisa fez necessária a compra de um computador com placa de vídeo e boa memória RAM<sup>6</sup> capaz de comportar com maior qualidade a plataforma que dá acesso ao ambiente digital. Ainda que não fosse uma máquina desenvolvida para jogos, possibilitou durante algum tempo minhas incursões em campo. Em meados de 2012 fiz a conta no site do Second Life, no qual fui direcionada a escolher um avatar entre 12 disponíveis, uma representação digital pronta e vestida. Lembro que fiquei confusa naquele momento, pois não havia nenhum que se parecesse comigo - questão que, mais adiante, o campo me levou a problematizar - e acabei por escolher sem outros critérios relevantes além do fato de ser um avatar com características femininas.

Fiz download do programa sugerido (*Viewer*) no site, instalei, abri e *loguei*. Após alguns primeiros contatos com minha orientadora que esperava dentro do mundo, senti que já fazia parte de um aprendizado sociotécnico que abrangia o uso das ferramentas da plataforma e suas funcionalidades. Desde a edição do corpo do avatar, como a possibilidade de busca de locais, grupos e outros usuários, até o uso das ferramentas de bate-papo, voz e transporte entre os locais, conforme abordarei mais detalhadamente no capítulo dois. Essas foram as principais ferramentas da plataforma que permearam minha pesquisa de campo, já que toda a vivência neste ambiente as perpassa. Nesse momento pude perceber que o campo já havia iniciado.

Evidentemente, tratava-se de meus primeiros passos, muito longe ainda da real produção de presença enquanto etnógrafa, mas acarretou maior reflexão sobre o estar em campo e que campo seria esse. Diferentemente do campo analógico, reconhecido nas etnografias tradicionais, “estar lá” em uma comunidade digital tridimensional não implicava necessariamente um deslocamento espacial e temporal, já que por meio de um computador e acesso a internet eu poderia entrar em campo. Portanto, ao sentar em frente ao meu computador na escrivaninha do quarto e efetuar o *login* no Second Life, eu estava entrando em campo.

A ferramenta de busca foi essencial para encontrar grupos e locais relacionados às práticas BDSM. Bastou que, dentro da plataforma, clicasse em um ícone com desenho de lupa e uma janela se abriu com a palavra “Search”, ou seja, “Busca”. Além da barra de busca, três quadradinhos com a legenda “Nível de maturidade” se separavam por: Geral, Moderado e Adulto.

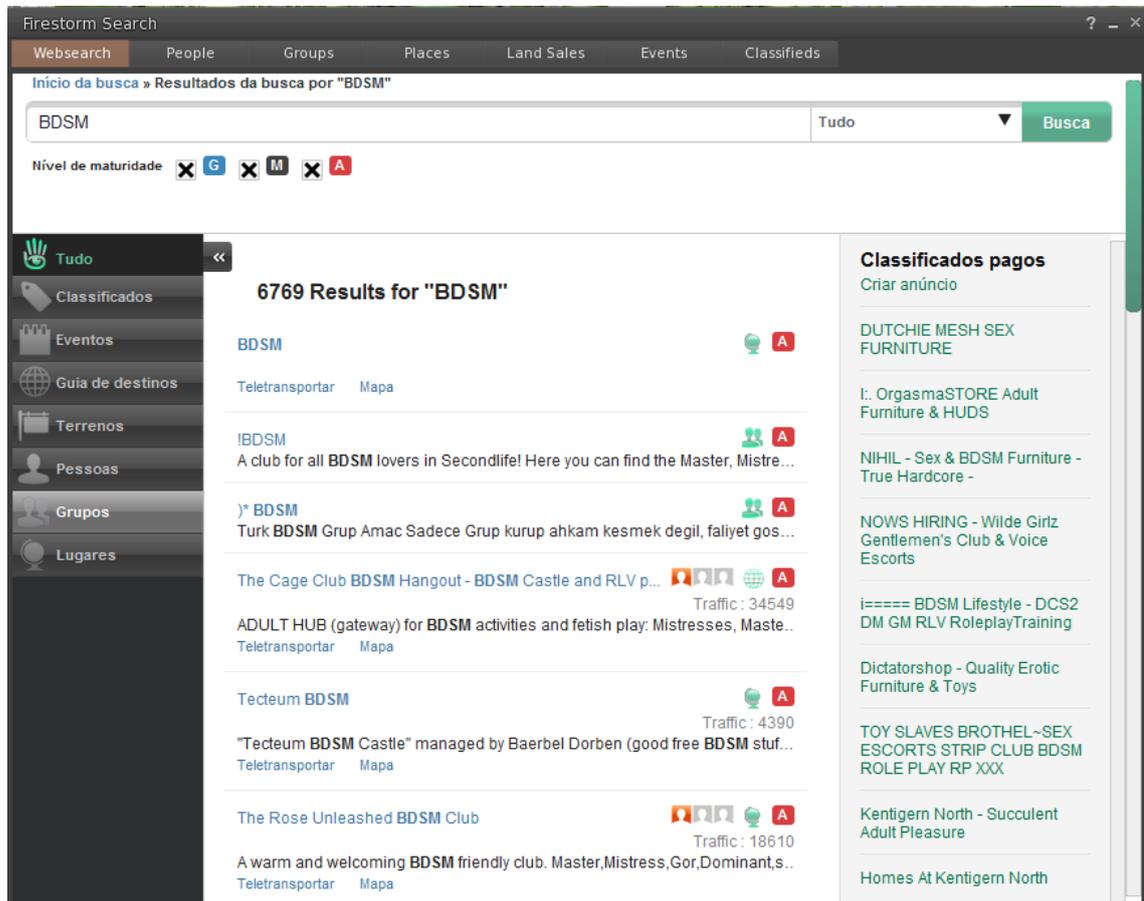
Marquei “x” nas três caixas e digitei BDSM na barra, em seguida cliquei no botão “busca”. Além desses quesitos há ainda um filtro relativo à busca segmentada em

---

<sup>6</sup> Random Access Memory (Memória de Acesso Aleatório).

“Classificados”, “Eventos”, “Guia de destinos”, “Terrenos”, “Pessoas”, “Grupos”, “Lugares” e “Tudo”, como se pode visualizar na imagem abaixo:

Figura 1 – Janela de Busca do programa de acesso ao mundo



Considerando-se que tudo que é feito no SL é criado e gerenciado por residentes, todos os resultados sempre serão referentes ao momento da pesquisa, podendo mudar a qualquer instante. Afinal lugares, eventos, grupos, podem ser criados ou apagados conforme o interesse dos habitantes desse mundo. Atualmente, ao fazer essa mesma busca, o resultado que surge na tela é:

Se filtrado como<sup>7</sup>: 1) Tudo: 6769 Results for "BDSM"; 2) Classificados: 382 Results for "BDSM" in Classifieds; 3) Eventos: 53 Results for "BDSM" in Events; 4) Guia de Destinos: 4 Results for "BDSM" in Destinations; 5) Terrenos: 41 Results for "BDSM" in Land; 6) Pessoas: 3312 Results for "BDSM" in People; 7) Grupos: 4640 Results for "BDSM" in Groups; 8) Lugares: 1660 Results for "BDSM" in Places.

<sup>7</sup> Última busca: 27/06/2015.

Haja vista que dessa busca faz parte apenas resultados que contém o acrônimo BDSM em nome ou descrição, pode-se supor que há nesse mundo muito mais conteúdo envolvido pelas práticas BDSM do que sugere a ferramenta de busca. Nesse contexto, após a primeira busca pelo acrônimo, resolvi entrar em alguns dos grupos mais relevantes, utilizando o filtro “Ordenar por: relevância”, e posteriormente busquei por “BDSM Brasil”. Atualmente a busca por grupos em “BDSM Brasil” sugere quatro resultados: “\* BDSM - BRASIL \*”, “BDSM Brasil”, “Fetish Castle – BDSM Brasil” e “BDSM BRASIL CLUB”.

O processo de ir a campo tem sido, desde então, um processo de aprendizado não somente social, mas também técnico, visto que estar lá não é tão semelhante ao etnografar que enfatizava Malinowski (1984). É, na verdade, um processo igualmente contínuo, árduo, ainda que necessariamente adaptável.

Em um ambiente digital, o processo de imersão acontece de diferentes formas. Ainda que semelhante a como descreve Malinowski sobre sua incursão em campo, ao chegar na ilha e observar o barco se afastar para enfim viver a rotina e cotidiano dos nativos, ao acessar o mundo, era apenas eu e meu alterego pesquisadora – representada pela imagem da avatar Rita - e meus “nativos” em suas ilhas (locais e grupos). Em contraponto eu poderia *deslogar* a qualquer momento, assim como os outros residentes. Já Malinowski não poderia voltar para casa todas as noites, e demonstrou nesse aspecto uma das principais características de seu método, assim como a imersão, o uso dos sentidos e os diários de campo.

Geertz (2009) nos revela que atingir realmente o campo e ser atingido por ele deve estar contido na qualidade da escrita etnográfica, dando menor ênfase para as técnicas que antes foram colocadas como centrais por Malinowski, e maior relevância para o esforço intelectual na busca por significados que decorre das interações estabelecidas com os interlocutores e a constante construção de inserção em campo por intermédio da relação entre o etnógrafo e os sujeitos de pesquisa, relação que deve estar contida na escrita interpretativa. Nesse contexto, o ambiente tem menor importância que a relação entre o etnógrafo e os “nativos”.

Geertz, ainda que com foco na relação social, está fazendo referência a um campo analógico, material. Mas a noção de social também já foi repensada por autores que se propuseram a compreender o ciberespaço como um espaço social.

Segata propõe refletir sobre esse “social” a partir de uma recuperação da ideia de associação de Gabriel Tarde, levando em conta a associação entre elementos heterogêneos, ou seja, “como o tipo de conexão entre coisas, que não são sociais por si mesmas” (SEGATA, 2008a, p. 5). Em sua compreensão, o social não seria uma construção material, domínio, mas

movimento, relação, estado de afetos. A partir dessa noção de social enquanto relação e estado de afetos que o “estar lá” deve ser pensado nesse estudo, muito mais como as relações entre os usuários, seus computadores, o ambiente propiciado por estes, os avatares.

O “estar lá” pode ser entendido, dessa forma, como fazer parte de uma associação que pode ser traduzida nesse contexto de pesquisa como a relação pesquisadora enquanto corpo biológico, meio de acesso, corpo digital, aprofundando-se no campo e sendo atingida e absorvida na relação com os sujeitos de pesquisa, seus meios de acesso ao mundo, seus corpos biológicos e digitais. E é nesse contexto que a produção de presença deve ser pensada.

Hine (2000) já alertava que a presença em campo não era descartada por tratar-se de uma pesquisa em ambiente online, do contrário, a presença do pesquisador é fundamental, assim como o profundo compromisso com a vida cotidiana dos habitantes desse campo. Em consonância, Boellstorff (2008) retoma a importância da presença em uma vizinhança virtual criando uma comunidade online. O campo que o autor faz referência é especificamente o *Second Life*, no qual desenvolveu a pesquisa que deu origem ao livro *Coming of Age in Second Life*. Baseado nessa experiência etnográfica, o autor sustenta que a presença virtual corporificada é fundamental para o método, fazendo referência não somente a utilização de um avatar, mas no investimento em sua presença enquanto habitante do ambiente e enquanto pesquisador, embarcando em um exercício participativo que produz material para análises que, em muitos casos, é concebida depois dos fatos.

Criar um avatar vai além, portanto, de escolher uma representação semelhante de si entre os avatares pré-dispostos no site como um instrumento de pesquisa. É, para além, a construção de uma identidade e biografia, assim como a construção de sua aparência, aspectos que serão modelados de acordo com as convivências no ambiente. Foi devido a essas condições que minhas primeiras incursões em campo pareciam inférteis, já que buscava grupos específicos. Um aprendizado sociotécnico estava em curso, e eu ainda não conseguia visualiza-lo.

O trabalho de campo evidentemente não pode ser concebido como uma experiência simples e/ou rápida, tendo em vista que se trata de “um empreendimento que supõe um determinado tipo de investimento, um trabalho paciente e contínuo ao cabo do qual [...] os fragmentos se ordenam” (MAGNANI, 2009, p. 135). A etnografia enquanto prática e experiência nos guia por uma rotina que possibilita ver além do exótico e reconhecer regularidades, produzindo o que Magnani chama de *insights*.

Fonseca (1999) também alerta para as problemáticas de usar o método etnográfico de forma superficial, e de como seguir o método é essencial, procurando semelhanças onde

parece haver tantas especificidades, reconhecendo nossas afetações, acertos e dificuldades e refletindo sobre essa dupla face da investigação, de um lado como é vivida pelos atores e por outro lado como é percebida e descrita pelo investigador.

Desta maneira, a rotina de suposta infertilidade foi de suma importância para que se tornasse possível entrar em contato com residentes, locais, grupos. A cada contato era direcionada a algum lugar, ou levada a refletir sobre meu lugar no ambiente. Meu primeiro movimento foi transformar minha avatar Rita em algo próximo de mim, mudando medidas do corpo, tom da pele, cabelo, aparelhando de óculos de grau e a vestindo como costumava me vestir. Calça jeans, sapatilha, cardigan *petit poá*. Ela parecia ótima em minha visão, uma representação bastante fiel de como eu me parecia naquela época.

É claro que naquele momento não existia em minhas reflexões a compreensão de que construir quem se é nesse ambiente nunca é uma experiência puramente individual. Ao refletir sobre essas primeiras transformações fui levada a pensar sobre as primeiras pessoas que tive contato, as lojas em que me levaram, ou seja, as primeiras socializações no mundo digital virtual. Ruth Latour<sup>8</sup> foi essencial para essas decisões iniciais, ao me levar em suas lojas preferidas e locais que frequentava. Ao observar sua identidade de pesquisadora, de certa forma, já estabelecida dentro do mundo, me senti “orientada” a seguir semelhante caminho, o que tornou Rita muito mais semelhante à Ruth do que aos outros residentes.

Aos poucos fui interagindo em grupos destinados aos praticantes de BDSM e montei um perfil com uma foto de Rita, onde explicava meu interesse como pesquisadora em um pequeno parágrafo. No início, apenas em português, me identificava assim: “Pesquisadora na área de Antropologia e Cibercultura, mais especificamente nas temáticas de sexualidade e BDSM. Quer me ajudar?”.

Apesar de participar em pequenas doses das conversas que no bate-papo dos grupos aconteciam, não havia muito interesse por parte dos participantes em falar comigo. É preciso lembrar que a inserção na comunidade faz parte de uma negociação de identidade, com o pressuposto básico da consensualidade em participar da pesquisa (CARDOSO DE OLIVEIRA, 2004). Apesar da frase “Quer me ajudar?” fazer bastante sucesso entre os residentes em geral, muito interessados em saber como poderiam me ajudar, notei que a descrição era um tanto ampla, e por ser apenas em português, tornava bastante restrito o público que me procurava ou respondia aos meus recados. Resolvi, por fim, ampliar a descrição para:

---

<sup>8</sup> Avatar da Débora Krischke Leitão, professora do Departamento de Ciências Sociais da Universidade Federal de Santa Maria, minha orientadora nessa pesquisa.

“Interested in first and second life, friendships and anthropology. Researcher in the area of cyberculture, sexuality, and emotions. Mainly BDSM relationships. Do you want to help me?”

Interessada na first e second life, amizades e antropologia. Pesquisadora na área de cibercultura, sexualidade e emoções. Principalmente relacionamentos BDSM. Quer me ajudar?:)”

Figura 2 – Janela de perfil de minha avatar Rita



A nova descrição, sem dúvida, teve maior repercussão, não só por possuir uma versão em inglês, apesar de ser muito relevante, mas também por tratar de relacionamentos, e ainda por fazer uso de um pedido de ajuda que produz certo impacto com os residentes, que imediatamente iniciavam diálogos por meio de frases como: “como posso te ajudar?”, “de que tipo de ajuda precisa?”, entre outras abordagens.

Antes dessa mudança na descrição do perfil, havia maior dificuldade em manter contato com os residentes. Em uma das minhas visitas a locais adultos, mais precisamente em um local denominado “Clube do Sexo”, fiz os primeiros contatos que tiveram grande

relevância para a reflexão sobre o papel central do avatar nesse mundo virtual. Alguns residentes disponibilizaram ajuda para encontrar praticantes de BDSM, mas alertaram que eu deveria repensar a aparência de minha avatar, pois ela não lhes parecia interessante. Ao questionar em que aspecto deveria melhorar a aparência de Rita, obtive como retorno não só dicas estéticas, mas também de como a avatar deveria ser uma parte de mim, como um alterego, provido de personalidade.

Segui boa parte das sugestões e, por fim, minha avatar estava mais magra, usando roupas de látex e cabelos lisos compridos. Não aceitei a sugestão de tirar os óculos e de certa forma eles se tornaram em parte atrativo para alguns residentes, e em parte uma forma de demarcar meu posicionamento de pesquisadora. Aspectos que eu consegui compreender apenas depois, enquanto refletia sobre como minha avatar afetava o campo e era afetada por ele.

Enquanto davam sugestões para minha aparência, faziam diversas perguntas sobre minha presença ali, meus interesses, minha área de estudo, preferências e orientações sexuais, lugares onde eu comprava cabelo e roupas, clubes e locais que frequentava, grupos que participava, minhas redes de relações com outros residentes. Inicialmente eu não sabia se queriam saber também sobre minha *Real Life* (RL) – denominação dada pelos próprios residentes para referenciar o mundo fora do Second Life, isto é, categoriaêmica – ou se procuravam saber sobre minha experiência no Second Life apenas.

Interlocutores mais pacientes avisaram-me que todas as interações no mundo virtual diziam respeito a eles enquanto residentes, portanto a não ser que fosse explicitado o contrário, as perguntas eram direcionadas para Rita, sobre a sua vida enquanto residente e pesquisadora. A separação entre RL e SL aparece em grande parte dos diálogos travados dentro do mundo virtual, mostrando-se um ponto de extrema relevância para pensar qualquer realidade ambientada nesse universo. É claro que a residente Rita faz parte do meu ser RL e vice-versa, produzindo identidades fragmentadas em ambas as esferas.

Os questionamentos me fizeram perceber que para conviver com outros residentes, fossem ou não adeptos do BDSM, seria necessário dar algo em troca, não presentes, mas identidade. Para Bhabha (1998), existir é ser chamado à existência em relação a uma alteridade. Como residente eu deveria ter interesses, preferências, gostos, desejos, e ser esse atravessado de identidades. Assim como no mundo analógico, esse processo acontece de forma coletiva por meio das alteridades que se manifestam nas relações sociais, assim somos perpassados por outras histórias, interesses, desejos. De acordo com Bhabha (1998, p. 73),

a questão da identificação nunca é a afirmação de uma identidade pré-dada, nunca uma profecia autocumpridora - é sempre a produção de uma imagem de identidade e

a transformação do sujeito ao assumir aquela imagem. A demanda da identificação - isto é, ser para um Outro - implica a representação do sujeito na ordem diferenciadora da alteridade.

Ou seja, nossa identidade permanece em constante transformação por intermédio das experiências que vivemos na tentativa de ser para um “Outro”. Somos assim atravessados do eu e do Outro enquanto representação de si. E se no mundo analógico estamos nos transformando por meio dessas relações, não seria diferente no mundo digital virtual. Ao compreender que precisava dessa conexão com meus interlocutores, passei a me relacionar melhor com minha avatar, dedicar mais tempo a ela, desde melhorar sua aparência de acordo com os padrões estéticos do mundo e dos grupos que eu estava inserida, como também frequentar lugares que parecessem interessantes para mim e meus sujeitos de pesquisa.

Nesse meio tempo fiz também contato com vários residentes, trocando informações sobre assuntos diversos, deixando-me levar por seus interesses e compartilhando os meus. Era preciso me identificar enquanto Rita, residente e etnógrafa, para que assim pudesse ser reconhecida por meus interlocutores. A convivência com outros residentes que conhecia por meio de grupos ou de locais que visitava foi um dos aspectos que contribuíram para uma maior imersão no ambiente, pois era por intermédio dessas conversas informais que eu me sentia – e me tornava – parte do mundo. Vivendo em uma lógica espacial e temporal diferente, por vezes esquecia que estava em frente a uma tela, e me sentia na “pele” de Rita.

Para que essa convivência fosse possível, não bastaria apenas acessar a plataforma do Second Life por alguns dias da semana. Tornar-se residente enquanto pesquisador, não com a finalidade de tornar-se nativo, mas de fazer parte dessa vizinhança a ponto de estar apto a reconhecer seus rituais e costumes, significa estar, assim como eles, envolvida por diferentes esferas que constituem o ambiente.

Nesse contexto a pesquisa lança mão da participação e observação noutras plataformas além do Second Life, pois não se trata de um ambiente cercado. Os residentes circulam por plataformas 2D periféricas como blogs, fóruns, sites de fotos, redes de relacionamento. Portanto, para melhor compreensão das relações entre residentes, tornou-se necessário frequentar as diversas plataformas deste ambiente de sociabilidade virtual (GUIMARÃES JR., 1999a).

Marcus (2001) aborda a necessidade de se pensar a etnografia no contexto do sistema mundo capitalista/globalizado, no qual os objetos de estudo estão mult-situados. Por meio da estratégia de seguir literalmente as conexões, associações e relações que se encontram no centro do desenho da investigação etnográfica. A internet é um ambiente que proporciona o

encontro de diversas culturas e se transformou em um espaço social que transgride fronteiras. O ambiente de sociabilidade virtual traçado por Guimarães Jr. é uma forma de delimitar o ambiente de pesquisa e converge com a compreensão de etnografia multi-situada de Marcus, que descreve a etnografia como

un ejercicio de mapear un terreno, su finalidad no es la representación holística ni generar un retrato etnográfico del sistema mundo como totalidad. Más bien, sostiene que cualquier etnografía de una formación cultural en el sistema mundo es también una etnografía del sistema y que, por tanto, no puede ser entendida sólo en términos de la puesta en escena convencional de la etnografía unilocal, suponiendo realmente que el objeto de estudio sea la formación cultural producida en diferentes localidades, y no necesariamente las condiciones de un grupo particular de sujetos (MARCUS, 2001, p. 113).

Faz-se necessário, nesse sentido, seguir as conexões e associações a fim de colocar em prática a pesquisa multi-situada nesse ambiente de sociabilidade virtual traçado pelos interlocutores da pesquisa.

Perfis de residentes no *Facebook* são bastante usuais, assim como grupos gerenciados por residentes nessa mesma plataforma 2D, com diferentes interesses. Alguns para orientar por meio de compartilhamento de recursos técnicos ou compartilhamento de informações conteúdos para vivenciar melhor o ambiente. Seja para tirar dúvidas de outros residentes, ou ainda para troca de presentes e divulgação de festas e ambientes.

Quando menciono residentes, é preciso frisar que os perfis são para os avatares, reforçando a identidade dentro do mundo. Aspecto que retoma a importância da separação RL/ SL já mencionada nesse capítulo.

Montei um perfil para Rita no *Facebook* com a finalidade de manter contato com meus interlocutores para além da plataforma do Second Life, tendo em vista que o ambiente de sociabilidade desta plataforma periférica pode, de certa forma, facilitar o contato quando os residentes estão com acesso restrito. Neste perfil deixei bastante explícita minha intenção enquanto pesquisadora, e mantenho uma rede de amigos constituída por residentes, mesmo que não sejam interlocutores diretos. Sendo o *Facebook* uma rede social que conecta diferentes sociabilidades de/em diversas plataformas, por intermédio do perfil que criei posso dar conta do que está se tornando parte desse ambiente online formado por residentes do SL.

### 1.3 AS [IM]POSSIBILIDADES FERRAMENTAIS PARA PESQUISAS EM AMBIENTES ONLINE

É claro que, ainda que se possa compreender o ciberespaço como espaço social, decorrem dessa etnografia online algumas [im]possibilidades. Se para Malinowski os sentidos

(visão, audição, olfato, paladar, tato) se tornaram ferramentas fundamentais, em uma pesquisa em mundos digitais tridimensionais os sentidos irão colaborar de diferentes formas. Ainda assim, os aspectos biológicos não deixam de ser parte constituinte da pesquisa.

O conhecimento que temos sobre etnografia analógica nos aponta para uma “sensibilidade extraordinária” de colocar-se no lugar dos interlocutores, sendo os sentidos do etnógrafo suas principais ferramentas em uma observação participante. Como seria possível então o uso de tais ferramentas ao pesquisar um mundo tridimensional como o Second Life? Se necessário abrir mão de sentidos como tato, olfato e paladar ao pesquisar nesse ambiente, quais são as ferramentas que podem nos auxiliar?

O aspecto de imersão se faz extremamente importante nessa questão, a produção de presença, o “sentir-se lá”, a memória sensorial, as corporalidades e o imaginário são instrumentos por meio dos quais os residentes vivenciam o ambiente. Colocar-se no lugar dos interlocutores é, portanto, lançar mão de suas estratégias imersivas. A visão e a audição são os sentidos que, em primeira mão, podemos dizer estarem presentes na experiência dos usuários ao acessar o mundo. As estratégias no ambiente tentam dar conta dos outros sentidos por meio da produção e reprodução de imaginários e do acesso a memória sensorial, principalmente por intermédio das narrativas e performances dos avatares. Sons, imagens e texto são, portanto, as principais ferramentas objetivas nesse ambiente.

Nesse sentido, ir a campo compreende utilizar dos mesmos dispositivos usados por outros residentes, inserindo-se nesse processo imersivo que compreende narrativa, corporalidades, performances, absorvidas por visão e audição, mas que, no processo cognitivo, acessa a memória sensorial e o imaginário que temos formado sobre os cinco sentidos.

Andrade Pereira (2006), ao tentar dar conta das materialidades dos meios por intermédio das práticas contemporâneas de comunicação mediada, gera um debate sobre corporificação, afetividade e sensorialidades muito pertinente aos estudos antropológicos do ciberespaço. Ao requisitar o corpo como primeira mídia, nos informa a necessidade de pensar as dinâmicas de acoplamentos e extensões que o corpo irá apresentar em suas relações com as tecnologias. Em sua concepção o corpo transforma e é transformado por tais tecnologias, sendo ele mesmo base para criação dos códigos e símbolos dessa nova mídia que é a internet. Nas palavras do autor:

o que ora se busca é pensar como, no processo de formação de cada corpo, ou nos processos de subjetivação, a cultura é apreendida a partir das dinâmicas de comunicação e, neste sentido, analisar como as mídias podem participar de tais dinâmicas (PEREIRA, 2006, p. 97).

Portanto nos cabe pensar como a internet influencia no corpo por meio de suas linguagens, símbolos, identidades, padrões estéticos, práticas eróticas, sensorialidades, afinal “todo conjunto de materialidades é afetado e transformado diretamente pelas culturas onde os corpos estejam inscritos”, nos lembra Pereira (2006, p. 97).

A sensorialidade daria conta de perceber e processar o conjunto de signos que tocam o corpo a todo instante, sons, imagens, textos, “conquistando através do aprendizado, um repertório de significações, ações, emoções” (PEREIRA, 2006, p. 98) que orientam o sujeito frente à experiência em questão. A afetividade seria a “força que impulsiona o corpo na transformação de suas sensorialidades e materialidades, para melhor atuar diante de imagens/estímulos/contextos” (PEREIRA, 2006, p. 99). A afetividade pode ser pensada, portanto, como um imaginário que leva em conta imaginários anteriores e as sensorialidades do corpo.

É por intermédio desse imaginário que acessamos no processo imersivo, que se torna possível a conexão sensível com os sujeitos de pesquisa, colocar-nos no lugar deles. E as ferramentas de pesquisa não poderiam ser diferentes das utilizadas por eles, ou seja, por meio de conversas por texto ou voz, e a relação entre os avatares, sendo a performance e a narrativa recursos reprodutores e produtores de imaginários. A partir desse aparato que as estratégias de observação participante e os diários de campo foram pensados e construídos nesse estudo.

O MDV3D Second Life proporciona registro das conversas, assim como de imagens. É evidente que o diário de campo exige muito mais do que apenas registros, ainda que sejam fundamentais para repensar o momento vivido e refletir sobre aqueles momentos em campo em que não é possível assimilar tudo que acontece ao redor. Fotografias, vídeos, e registros dos bate-papos auxiliam para compor o diário de campo, assim como o relato *a posteriori* das impressões do pesquisador sobre o campo. É esse conjunto de aparatos que se forma por meio da relação, negociação e diálogo com os interlocutores, que se constitui a base para a descrição densa.

#### 1.4 DESAFIOS E ESTRATÉGIAS METODOLÓGICAS EM CONTEXTOS DIGITAIS E ERÓTICOS

Para que a pesquisa proposta fosse viável, fez-se necessário todo um estudo direcionado para as novas tecnologias de informação, mais precisamente o ambiente propiciado por uma rede de computadores interligados, da qual surgiu e se desenvolveu a internet como a conhecemos hoje, assim como reflexões sobre o método etnográfico e como o

desenvolver em ambientes propiciados por essa rede interconectada. É preciso frisar, que a transposição da etnografia tradicional para a internet não pode ser um processo simplista, desprovido de reflexão epistemológica e metodológica.

Boellstorff (2012) afirmou, em seu artigo para defesa e construção de uma Antropologia Digital, que a tecnologia está presente em quase tudo, e poucos trabalhos de campo futuros poderiam ser etnografia “desconectada”. E se o digital for compreendido apenas como espaço ao qual se conecta, a antropologia digital se faz irrelevante desde seu início.

O autor compreende a Antropologia Digital como uma técnica para investigar o online, a qual permite abordar o objeto de estudo em seus próprios termos, e não como um derivado do *offline*, e se baseia na etnografia. Seu argumento sugere que, diferente do que outros autores propuseram em seus estudos, não seria necessário que o trabalho de campo se desse também no *offline*, se o contexto estudado não sugerisse tal interação. É evidente que o trabalho de campo que definirá a manutenção ou transposição dessa fronteira entre *online* e *offline* por meio da relação entre pesquisador e interlocutor.

Ao realizar o debate da vigilância semântica e metodológica nas pesquisas no ciberespaço, Máximo (2012) problematiza a transposição do método de forma irrefletida e constrói seu argumento com base na perspectiva de Hine (2000) de que os usos e sentidos específicos da internet devem ser entendidos contextualmente, tendo em vista que a internet pode ser considerada como um espaço onde a cultura é produzida e/ou reproduzida, mas também como um artefato cultural, produto da cultura. Conclui que a etnografia deve contemplar os dois pontos, sendo que somente a experiência etnográfica iluminará a compreensão das especificidades do campo de pesquisa.

O que interroga Máximo é como as ferramentas do etnógrafo, desde a observação participante aos diários de campo, serão adaptadas à comunidade online estudada, enfatizando a problemática da transferência simplificada desse aparato. Ou seja, não é porque os ambientes online proporcionam a posição de *lurker*<sup>9</sup>, que a produção de presença e interação com os residentes se tornam de alguma forma desnecessárias. Assim como a produção de um diário de campo não pode ser substituída por mero registro de conversas por texto ou por imagens.

---

<sup>9</sup> Aquele que apenas observa sem nunca interagir. Ver em Máximo (2012, p. 305).

As reflexões epistemológicas aliadas às minhas experiências enográficas, orientam escolhas e perspectivas metodológicas, traçando ao longo do meu percurso em campo concepções que melhor refletem o ambiente em que me encontro inserida como pesquisadora.

Assim, tornou-se fundamental em meu campo não só o “estar lá” por meio da produção de presença, como já mencionado, mas também a produção de um diário de campo bastante específico. Dele faz parte vídeos, fotografias e as conversas registradas com meus interlocutores, mas para além disso, cada experiência registrada por mim, impressões e conclusões sobre os locais, experiências, sujeitos de pesquisa e os momentos vivenciados com eles.

Ainda que todas as técnicas sejam pensadas para corresponder às especificidades desse campo de pesquisa, é preciso refletir sobre a análise de Geertz do que se trata etnografar:

Se a etnografia é uma descrição densa e os etnógrafos são aqueles que fazem descrição, então a questão determinante para qualquer exemplo dado, seja um diário de campo sarcástico ou uma monografia alentada, do tipo Malinowski, é se ela separa as piscadelas dos tiques nervosos e as piscadelas verdadeiras das imitadas (GEERTZ, 2008, p. 12).

Considerando-se que retratar a realidade estudada não significa transpô-la para o papel, mas trata-se, na verdade, de uma representação traçada pela experiência do etnógrafo em campo, a partir do que Geertz compreende por “estar situado”, ou seja, não significa se tornar “nativo”, mas estar de fato em contato com os sujeitos de pesquisa, e, assim, tornar-se capaz de identificar as diferentes piscadelas trocadas por eles. É claro que não pretendo manter uma autoridade etnográfica rígida, mas como sugere Caldeira (1999) negociar e dialogar com os interlocutores.

O contexto estudado, de práticas sexuais dissidentes, exige muita reflexão sobre como estar situada, e até que ponto fazer parte dessas interações enquanto observadora participante. Isso porque ser afetado pelo campo é tema bastante debatido na antropologia e requer uma análise bastante específica do grupo estudado.

Segata (2008b) ao pesquisar em salas de bate-papo destinadas a temática sexual, deparou-se com uma situação comum em pesquisas sobre práticas sexuais, que é a reflexão sobre o lugar do pesquisador observador em um ambiente em que se desenrolam práticas sexuais. Em suas primeiras incursões decidiu escolher um apelido com o qual poderia apenas observar. O apelido “Apenas Olhando”, em cor cinza, poderia ter sido uma forma de não ser inserido nas práticas sexuais do bate-papo, já que em outro momento a escolha da cor vermelha fez com que fosse considerado “com fogo” pelos participantes. Porém, ao imaginar

estar camuflado, estava na verdade, na visão dos interlocutores, participando como *vouyeur*. O pesquisador se remete a Geertz em sua crítica ao antropólogo camaleão que se camufla entre os nativos, sustentado classicamente na obra *malinowskiana* (SEGATA, 2008b), lembrando que a ideia de não chamar atenção é insustentável para o antropólogo, e, portanto cabe aqui a noção de situar-se.

Braz e Moraes da Silveira no Grupo de Trabalho (GT) sobre sexualidade da RAM<sup>10</sup> de 2013 também problematizaram a questão de observações participantes em pesquisas sobre práticas sexuais/eróticas, ainda que no contexto de um clube de *swing* da cidade de Goiânia. Ou seja, a participação sexual do antropólogo em campo. Ao relativizar a noção de sexualidade do “nativo”, os autores demonstram que, mesmo em nossa intenção de não participar das práticas, podemos ser englobados pelos interlocutores em suas próprias categorias de práticas sexuais.

O texto me ajudou a refletir sobre o papel de pesquisadora em campo. Como meus interlocutores me veem? Ao revisitar meus diários de campo notei que algumas vezes fui tratada como pesquisadora *vouyeur*. Ao permanecer observando os ambientes de prática de BDSM fui provocada e também recebi investidas pesadas para participar das práticas, e por fim, meus interlocutores brincavam com o fato de eu preferir apenas observar e conversar sobre suas sexualidades. Acredito que não se pode deixar de pensar nessas questões quando definimos nossa suposta neutralidade em campo, assim como quando negociamos os afetos envolvidos.

Favret-Saada (2005), ao comentar a dimensão do afeto em seu trabalho de campo sobre feitiçaria no Bocage francês, reconhece a necessidade de repensar a Antropologia e seus cânones. Problematiza o trabalho do etnógrafo que compreende o “estar lá” como uma participação mínima necessária, método que, em certos casos, pode custar caro aos resultados da pesquisa.

Nas minhas primeiras incursões em campo, enquanto notava certa infertilidade, estava muito distante da realidade do grupo que me propus a estudar, assim como também me distanciava da relação com minha avatar, parecendo ela apenas ferramenta para minha entrada em campo. Mas minha percepção começou a ser transformada quando, em certa oportunidade, um de meus interlocutores mais atuantes considerou que eu deveria fazer uma experiência de Dominação e Submissão (D/S).

---

<sup>10</sup> Reunião de Antropologia do Mercosul. Em 2013 a RAM aconteceu na UNC (Universidade de Córdoba / Argentina).

Minha primeira reação foi negar, pois temia que a experiência pudesse prejudicar a interpretação dos fatos, mas assim como Favret-Saada, sentia-me em um dilema. Tentar manter uma suposta neutralidade, ainda que estivesse inserida de alguma forma em suas práticas, e talvez prejudicar uma compreensão mais aprofundada da relação D/S, ou então aceitar a experiência e abrir um novo caminho de possibilidades.

A decisão teria sido mais difícil e preocupante se eu tivesse maior ligação com minha avatar naquele momento, mas como estava ainda no início da pesquisa de campo, acreditava ser um processo que não me afetaria, já que, em tese, as punições seriam no corpo de Rita. Aceitei, por fim, que durante quinze minutos participaria da relação D/S, em que eu seria a submissa, com a finalidade de compreender melhor as afetividades envolvidas. A intensidade desses minutos, daquilo que pensava ser apenas representação, não poderia ser explicado no momento em que os vivenciei, pois marcou o início do entrelaçamento do meu corpo biológico com o corpo digital, mesmo que ainda não compreendesse tal processo.

A experiência afetou minha compreensão do campo, não como nativa, pois como lembra Favret-Saada, temos nossas próprias representações, mas finalmente como etnógrafa, tornando Rita parte de mim, ou me tornando parte dela, processo que me fez perceber a intensidade de afetos vividos nesse universo digital. Foi nessa condição de estar afetada que pude construir minha observação do campo, como reforça Goldman (2005, p. 150),

Basta que os etnógrafos se deixem afetar pelas mesmas forças que afetam os demais para que um certo tipo de relação possa se estabelecer, relação que envolve uma comunicação muito mais complexa que a simples troca verbal a que alguns imaginam poder reduzir a prática etnográfica.

Estar afetada nesse contexto envolveu não só o enlace entre Rita e eu, mas também a intensidade psicológica das relações sadomasoquistas, gerando certa preocupação sobre até que ponto eu poderia me deixar envolver. Meinerz (2007), ao colocar pontos fundamentais sobre as suspeitas que cerceiam as intenções etnográficas em estudos que envolvem a sexualidade humana, demonstrou como enfrentar estas questões em campo.

Já que fui desafiada diversas vezes a participar de práticas eróticas, recebendo investidas dos adeptos de BDSM que frequentam os grupos e locais em que me fazia presente, tomei como inspiração o posicionamento de Meinerz em campo, que mesmo ao deixar claro seu papel de pesquisadora era vista como parceira em potencial, e fez desse aspecto, ou seja, da participação mesmo que involuntária nos jogos de sedução, uma forma de apreender e explorar as formas como as parcerias se constituíam.

Por fim, minhas estratégias para enfrentar essas questões foram manter um perfil explícito, tanto na plataforma Second Life como no perfil da minha avatar Rita no *Facebook*, sobre meu papel enquanto pesquisadora, e sempre lembra-lo ao iniciar diálogo com um novo interlocutor. Se mesmo com a lembrança ainda existam momentos em que os interlocutores confundem meus interesses, busco ser sutil ao responder suas questões, e sincera em minhas respostas, afinal como o interlocutor abriria sua intimidade para mim se eu nada pudesse lhe dar em troca?

Ainda assim, mantenho meu papel em campo definido frente aos preceitos acadêmicos de vigilância epistemológica, mantendo certo jogo de cintura com as noções de envolvimento que os sujeitos percebem em minha presença e com constantes problematizações da minha interferência na pesquisa.

### 1.5 APRESENTAÇÃO DOS(AS) PRINCIPAIS INTERLOCUTORES(AS) QUE CONTRIBUÍRAM PARA A PESQUISA

A interação entre residentes é um processo narrativo e visual, ou seja, acontece por intermédio da escrita ou voz, mas principalmente e significativamente pela escrita na janela de bate-papo e na interação direta entre os avatares envolvidos. As conversas podem ser pessoais, restritas a algum outro avatar, ou em bate-papo aberto, ao qual todos residentes que estão no local tem acesso, isto é, esse bate-papo fica restrito aos locais/ilhas. E também por meio dos grupos que são distintos por temáticas, interesses, locais.

Ainda assim, é essencial para a sociabilidade que os avatares estejam interagindo quando se inicia a conversa escrita, pois os residentes defendem que se não fosse dessa forma, as conversas poderiam acontecer em qualquer *chat* como salas de bate-papo do *Terra*, *Uol*, etc. Nesse sentido, a interação entre os avatares é muito valorizada e determinante no mundo. Outro aspecto central destas interações corporificadas está ligado à criação de scripts de animações: dançar, sentar em determinada posição, e também movimentos e posições sexuais.

Assim sendo, meus contatos com os sujeitos de pesquisa, em grande medida, se deram por texto nos grupos, bate-papos locais, bate-papo privado e na interação entre nossos avatares, em locais públicos, ou em locais privados para os quais eles me convidam. Por vezes mantenho contato por texto com vários dos interlocutores, mas a interação corporal é com apenas um ou dois, se em locais públicos. Os interlocutores frequentam diferentes locais, portanto não tive oportunidade de encontrar todos em um mesmo ambiente, como se dá em salas de bate-papo de sites.

Uma das principais questões que reconheci como problemáticas em campo tem relação com o anonimato dos interlocutores. O ambiente pesquisado é composto por identidades relacionadas ao *status quo* do avatar, muito raramente é mencionada a identidade Real Life (RL) dos mesmos.

Enquanto encontro sujeitos interessados em me relatar tudo sobre suas práticas eróticas, também descubro que muitos usam avatares alternativos para estas práticas, enquanto mantém a identidade principal protegida. Nesse mesmo contexto dei início a uma negociação para fazer fotografias e filmagens do campo, explicando aos sujeitos o uso acadêmico e divulgação apenas sob consentimento dessas imagens. Pois cabe aqui lembrar que a “pesquisa com seres humanos” (CARDOSO DE OLIVEIRA, 2004) deve respeitar preceitos éticos estipulados pelos comitês de ética e pela ABA.

Por fim, passei a negociar com meus interlocutores a menção ou não dos nomes utilizados no Second Life, pois reconheci a preferência deles em manter sua identidade virtual protegida, mesmo porque as temáticas de sexualidade e relacionamentos podem ser bastante sensíveis e necessitam uma conduta ética e profissional por parte do pesquisador.

Devo frisar aqui que meu compromisso não é necessariamente com a verdade, mas com a dimensão simbólica formada pelo imaginário dos interlocutores adeptos das práticas permeadas pelo BDSM, que concedem espaço em suas “second lifes” para a pesquisadora.

A historiadora Janaína Amado no artigo O Grande Mentiroso demonstra como tradição, imaginação e cultura, seja erudita ou popular, se combinam para produzir um depoimento, que apesar de ser considerado mentiroso, se revela rico e fértil para a análise histórica.

A dimensão simbólica das entrevistas não lança luz diretamente sobre os fatos, mas permite aos historiadores rastrear as trajetórias inconscientes das lembranças e associações de lembranças; permite, portanto, compreender os diversos significados que indivíduos e grupos sociais conferem às experiências que têm (AMADO, 1995, p. 135).

Assim como Amado, considero que todo depoimento, relato, ou vivência durante o trabalho de campo tenha como papel fundamental dar pistas para essa dimensão simbólica construída pelos habitantes do MDV3D. Com essa abordagem, meu compromisso passa a ser com as experiências compartilhadas com os residentes e seus relatos, respeitando suas escolhas de identidade e suas verdades.

Considerando tais pressupostos, apresento alguns dos principais personagens desse estudo, todos praticantes de BDSM, com seus respectivos nomes modificados. É preciso frisar

que cada perfil foi construído a partir das diferentes vivências que tive com esses interlocutores.

### **1.5.1 Master Z**

Master Z não foi meu primeiro contato entre os adeptos de BDSM, muito menos o primeiro contato no Second Life, mas foi, sem dúvida, o primeiro praticante de BDSM, que realmente se dispôs a mostrar seu mundo. Z me encontrou. Suas primeiras palavras foram relacionadas à sua identidade de Dominador, e como sua vida enquanto adepto de BDSM no SL era reflexo de suas práticas de BDSM na RL, mas não se deteve por muito tempo nessas experiências fora do universo online. Para ele, ser Dominador era algo intrínseco em seu ser, já que em seu primeiro contato com o BDSM não aceitou ser subjugado, pelo contrário, sentia que dele fazia parte subjugar alguém.

Master Z me informou ter quatro escravas e uma esposa, que embora não fosse adepta de BDSM, sabia de suas práticas e por vezes participava de cenas de S/M. Master Z foi protagonista de uma das primeiras experiências em que realmente me senti afetada pelo campo, pois considerava que para entender a relação D/S eu precisaria sentir. Participar.

Z se mostrava extremamente educado e paciente, demonstrando e contando detalhadamente sobre suas práticas, suas escravas, lugares que frequentava, sua companheira. Em alguns momentos me levou para conhecer sua casa, sua esposa, seus “brinquedos”. Infelizmente Z não aparece há meses no SL. Em seu perfil se relacionam alguns grupos de BDSM, além de uma pequena descrição onde oferece uma viagem, na qual só a ida é garantida.

### **1.5.2 Miss Bella**

Bella frequenta o Second Life há pouco tempo, apesar de demonstrar enorme conhecimento sobre a plataforma e suas ferramentas, assim como pela prática do BDSM dentro do mundo. Encontrei-a após uma busca por residentes online em um dos grupos de BDSM Brasil. Bella prontamente respondeu meu convite para conversar sobre relacionamentos BDSM, mas logo advertiu que raramente se relacionava com outros brasileiros, porque, em geral, estes estariam mais interessados no ato sexual (animação) dos avatares do que na narrativa criativa que envolve a performance.

Miss Bella apresentou-se como dominadora e me levou a alguns lugares que frequenta, apresentou-me algumas de suas escravas e sua namorada, também dominadora. Por vezes, ela e sua namorada dividem escravas, mas uma não se subjuga a outra. Bella relatou sua preferência por mulheres, mas lembrou que isso pode não refletir o que são na RL, e que na verdade isso não importa para ela, mas sim o que representam no SL.

Bella é uma defensora do amor no BDSM, e sempre frisa que o BDSM entrou em sua vida de modo apaixonado. Fidelidade e lealdade são premissas básicas exigidas de seus submissos. Bella se diz bissexual, ainda que seu corpo no SL seja considerado por ela como transexual ou “shemale”.

### **1.5.3 Cuckold Slave**

Cuckold Slave me encontrou, e sua intenção era ser meu escravo, ainda que tivesse conhecimento da minha pesquisa. Apesar de explicar meu posicionamento enquanto pesquisadora, ele sempre tentava, de alguma forma, me convencer que a única forma de entender sua prática era sendo sua dona. Ainda assim mantém contato comigo e me convidou, em certa ocasião, para lhe assistir atuando enquanto escravo de um casal.

Ele me contou que seu interesse é basicamente na prática de *Cuckolding*, que em seu entendimento concerne em ser um eterno apaixonado por sua dona que lhe faz de corno, sem nunca poder toca-la, não seja para limpar os fluidos sexuais de suas relações com outros homens.

Cuckold Slave se descreve como um “fraco sexual”, incapaz de satisfazer sexualmente uma mulher, e, por conseguinte, tenta satisfazê-la obedecendo toda e qualquer ordem, inclusive preparando seu parceiro através de sexo oral. Ele frisa que não é homossexual, mas que teve de se acostumar, pois faria tudo que sua dona lhe pedisse, tamanho é seu amor por ela.

### **1.5.4 Switcher Rose**

Rose veio até mim impressionada por encontrar outra brasileira em terras estrangeiras. Encontramo-nos no mesmo local que Bella me apresentou no primeiro dia de contato, *Puerto Esclava*. Rose se diz switcher, ou seja, dominadora ou escrava, dependendo da ocasião. Portou-se em nossos encontros públicos como dominadora, com postura altiva e seu chicote

na mão. Mantém esse posicionamento no bate-papo local, no qual participa da humilhação de escravos que estão sendo submetidos à humilhação pública por seus donos.

Rose acredita que o amor nos relacionamentos BDSM é ilusão, ou, ao menos, uma forma de manter os escravos fiéis. Diz-se desesperançosa de encontrar amor, pois em sua opinião as pessoas se escondem por trás das regras e controle exigidos do BDSM.

Switcher Rose tentou me convencer em vários momentos que eu deveria começar a praticar sadomasoquismo, pois estava certa de que minha curiosidade estava ligada a desejos íntimos.

### **1.5.5 Master Alexandre**

Alexandre é um interlocutor diferente dos outros. Seu interesse nas práticas de BDSM se originou de seu envolvimento com RPGs que o Second Life proporciona. Contou-me que, ao fazer parte de um RPG de vampiros ambientado nesse universo online, descobriu que as ilhas destinadas às práticas BDSM eram lugares onde se encontravam “vítimas” facilmente.

A partir desses contatos de Master Alexandre com submissos que se deixavam morder por seu avatar vampiro, começou a ter interesse na prática D/S e nas punições. Porém Alexandre frisa que seu interesse é basicamente de representação, assim como em RPGs que joga dentro e fora do MDV3D. Ainda que se envolva sexualmente nas práticas sadomasoquistas, repele qualquer possibilidade de amor e relacionamentos. Ainda assim Master Alexandre se mostra um interlocutor importante por mostrar diferentes perspectivas das relações BDSM no mundo virtual.

### **1.5.6 Submissa Indisciplinada**

Submissa Indisciplinada foi apresentada a mim por Bella, de quem foi parceira na RL, conforme me contaram. Apesar de seus primeiros contatos com o BDSM terem sido parte de uma “brincadeira”, como ela diz, identifica-se como uma submissa “nata”, e entrou no Second Life com a intenção *a priori* de praticar BDSM.

Logo em nossos primeiros contatos fez questão de deixar claro que como submissa não era rígida e nem disciplinada, e que procurava uma Senhora para disciplina-la.

Residente nova no Second Life, apesar de suas interações no SL serem, até o momento, mais casuais, Submissa Indisciplinada me contou que acredita que o amor pode surgir de qualquer relação, e principalmente do BDSM. Ainda afirma que nunca se submeteria

seriamente a alguém se não houvesse um forte sentimento de adoração, paixão, ainda que o amor não aconteça necessariamente. O amor e a adoração seriam, em sua opinião, os sentimentos que manteriam sua fidelidade e lealdade à sua dona em um relacionamento duradouro.

### **1.5.7 Submissa Lover**

Submissa Lover me encontrou em um dos locais que frequento, no qual se pratica o BDSM em público. Questionara o tipo de pesquisa que eu faço, e sempre me trata como Miss, mesmo que eu tenha deixado claro que era apenas pesquisadora. Submissa Lover escrevia sobre si em terceira pessoa, mas não se chamava pelo nome, mas sim como “vadia”.

Contou-me que é uma submissa/escrava e que já havia sido dominadora em certo momento, apesar de sentir-se mais feliz enquanto escrava. Serve uma dona há anos, por quem diz nutrir um sentimento muito forte de amor, o qual acredita ser recíproco. Submissa Lover me disse que quem não aceita o amor nos relacionamentos BDSM, em sua opinião, não sabe do que realmente se trata esse estilo de vida.

Para Lover, ter vários escravos não faz um dominador melhor, mas sim a qualidade do relacionamento que há entre os parceiros D/S. Também rejeita a ideia de Dominadores acharem-se donos de um Submisso após alguma(s) relação(ões) sexual(is).

## CAPÍTULO 2

### O CIBERESPAÇO E OS MUNDOS VIRTUAIS: *Second Life* como ambiente de sociabilidades e de práticas eróticas BDSM

#### 2.1 CIBERESPAÇO E O MUNDO VIRTUAL DIGITAL 3D SECOND LIFE

Durante muito tempo os principais aspectos que uniam os seres humanos eram a territorialidade e a cultura. Podemos dizer que a modernidade e tecnologia trouxeram um novo leque de possibilidades, telefones, aviões, computadores e, não menos importante, a internet, essa rede global de computadores interconectados que desafia limites geográficos, culturais e imaginários. Um novo universo aparentemente ilimitado surge causando grandes questionamentos e reflexões aos pensadores das últimas décadas. Para compreender em que concerne esse novo mundo, é interessante retomar discussões que o retratam enquanto estava em seu início.

O ambiente constituído por essa rede de computadores interconectados é descrita por Lévy como ciberespaço, ou seja,

espaço de comunicação aberto pela interconexão mundial dos computadores e das memórias dos computadores. Essa definição inclui o conjunto dos sistemas de comunicação eletrônicos, na medida em que transmitem informações provenientes de fontes digitais ou destinadas à digitalização [...] Esse meio tem a vocação de colocar em sinergia e interfacear todos os dispositivos de criação de informação, de gravação, de comunicação e de simulação (LÉVY, 1999, p. 85-86).

Ainda conforme o autor, o ciberespaço utiliza três princípios para orientar seu crescimento inicial: “a interconexão, a criação de comunidades virtuais e a inteligência coletiva” (LÉVY, 1999, p. 117), ou seja, uma prática de comunicação interativa, recíproca, comunitária e intercomunitária, onde cada ser humano pode participar e contribuir.

A cibercultura surgiria desses processos de “criação de comunidades virtuais” e “inteligência coletiva” que podem ser apreendidos da interação na rede, que tão somente pode existir por intermédio desta interconexão gerada pela internet. Lévy ainda afirma que a inteligência coletiva é um processo essencial e evolutivo das transferências de conhecimento a partir das interações. Seria então esta Inteligência Coletiva a intenção final e melhor de toda esta interconexão, através da interação por correio eletrônico, sistemas de conferências eletrônicas, compartilhamento de informações. Tendo em vista que o autor escreve nos primórdios da internet, podemos atualmente compreender essas interações em sites, blogs, redes sociais, mídias alternativas, bate-papos.

A partir de comentários e debates entre os interatores, que sustentam diferentes posicionamentos e opiniões, surge um caminho fundamental para a inteligência coletiva, que nada mais é do que essa ampla troca de conhecimentos na rede, que gera transformações. Afinal, “o ciberespaço encoraja uma troca recíproca e comunitária, enquanto as mídias clássicas praticam uma comunicação unidirecional na qual os receptores estão isolados uns dos outros” (LÉVY, p. 203).

Na compreensão de Lévy, a internet vai além das mídias como televisão, rádio, jornais, revistas, posto que assume uma função de transferir/trocar informações de modo mais amplo, de todos para todos, e não somente de um para todos. Assim, a formação de um posicionamento crítico é sem dúvida, como parte dessa inteligência coletiva, muito mais abrangente e consciente do que o incompleto posicionamento que temos com as mídias tradicionais, apenas absorvendo e reproduzindo um conhecimento pré-estabelecido.

Para Joon Ho Kim (2004) o que tem comumente se chamado de ‘cibercultura’ é uma resposta positiva da cultura na criação de uma ‘nova ordem real’ frente aos novos contextos práticos que desafiam as categorias tradicionais de interpretação da realidade. Esta nova ordem real que o autor cita, pode ser compreendida como a interação que há entre os sujeitos, humanos e não-humanos, em uma nova cultura de novos significados, baseados na nossa íntima relação com as novas tecnologias, que se tornam parte de nós. De acordo com o autor,

quanto mais humanizamos e tornamos ‘amigável’ a nossa relação com o ciberespaço, por meio de simulações que imitam a nossa realidade não-virtual, mais nos tornamos cibernéticos. A contrapartida da naturalização do ciberespaço é que nos tornamos, também, extensão dele: à medida que a virtualidade se transforma em campo de ação prática, cada vez mais a realização total do ser humano prescinde de sua inserção como coisa virtual do ciberespaço (KIM, 2004, p. 216).

Em consonância com a ideia de hibridismo de Kim (2004), o ciberespaço é compreendido nos estudos de Guimarães Jr. (1999a, 1999b, 2004) como um espaço social, formado por certa fluidez, ou seja, sociabilidades que transpassam diferentes esferas e não se limitam a construções materiais, mas se desenvolve em redes de afetos. Para o antropólogo este ambiente deixa de ser compreendido como meio de comunicação como propunha Lévy, para se tornar ambiente propiciado e propiciador de sociabilidades, e também sujeito de relações sociais, tornando-se parte de nós e nos tornando, por vezes, extensão dele.

Este ambiente de sociabilidade virtual proposto por Guimarães Jr. (1999a) pressupõe diferentes formas de interações, possibilitadas por plataformas variadas que constituem espaços simbólicos, ou seja, sites, ferramentas de bate-papo, mundos virtuais. De acordo com o autor,

o Ciberespaço, da mesma forma que o "espaço" social, longe de ser um contínuo homogêneo, é territorializado e fragmentado em diferentes espaços simbólicos, constituídos e operacionalizados pelas práticas de sociabilidade que ocorrem em seu interior (GUIMARÃES JR, 1999a, p. 2).

O espaço simbólico constituído pelo Second Life, sendo essa a principal plataforma dessa pesquisa, pode ser compreendido como um mundo virtual, pois de acordo com Bell (2008), um mundo virtual é uma rede sincrônica e persistente de pessoas representadas por avatares e facilitada por uma rede de computadores. O Second Life é um mundo virtual como diversos outros que povoam o ciberespaço contemporaneamente. Um mundo virtual, no entanto,

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

Iniciei o processo de apreensão da complexidade dos mundos virtuais ao acessar o site do Second Life<sup>11</sup>. Deparei-me com a pergunta: “*O que é Second Life?*”, e a resposta disponível para aqueles que estão descobrindo o mundo é: “*O Second Life é um mundo em 3D no qual todas as pessoas que você vê são reais e todos os lugares que você visita são construídos por gente como você*”. Em nova atualização da página surge a seguinte chamada: “*Seu mundo. Sua imaginação. Jogue de graça. O maior mundo virtual 3D criado totalmente pelos seus usuários*”.

---

<sup>11</sup> <<https://secondlife.com/index.php?lang=pt-BR>>. Último acesso em 28/06/2015.

Figura 3 – Tela inicial do site secondlife.com



O Second Life foi idealizado e disponibilizado ao público pela empresa norte-americana Linden Lab em 2003. Tratava-se de uma terra a ser “semeada”. Neste mundo havia terras, céu, e mar, e, principalmente, ferramentas para que os usuários construíssem tudo que pudessem imaginar. A empresa responsável pela administração do ambiente lucra através do câmbio do Linden Dólar e dos impostos das terras, todo resto do conteúdo é produzido pelos residentes.

Foi apostando na criatividade dos usuários que a Linden Lab viu crescer diante de si, um vasto mundo de possibilidades. Essa possibilidade de criação livre por parte dos usuários era inclusive promovida enquanto diferencial desse mundo virtual pela empresa que o criou. Conforme os dados de pesquisa de Leitão (2012a, p. 258), o Second Life

até novembro de 2010 possuía 21 milhões de contas registradas. Relatórios econômicos e demográficos periódicos divulgados pela Linden Labs indicam que nos anos de 2010 e 2011 o número de contas efetivamente ativas no Second Life girava em torno de 1 milhão de usuários por mês. A cada conexão no Second Life somos informados do número de usuários on-line naquele momento, e minha própria experiência tem mostrado uma média de 80 mil pessoas conectadas ao mesmo tempo.

A primeira etapa para acesso ao mundo é registrar uma conta no site do Second Life, em seguida surge na tela a opção de escolher um dos avatares pré-dispostos, e por fim o site nos direciona para o download do programa que dá acesso ao mundo, no qual colocamos nosso nome de usuário e senha, definidos na criação da conta, e enfim podemos dar nossos primeiros passos enquanto residentes.

Todo um aprendizado sociotécnico tem início no momento da criação do avatar no site, e é contínuo na interação homem-máquina, do sujeito que acessa o mundo através do programa de acesso e encontra diversas ferramentas disponibilizadas pela empresa para edição, modificação e criação de objetos e animações. Este aprendizado ocorre principalmente *inworld*, dentro do mundo, mas de acordo com Leitão, “residentes que chegam ao Second Life trazendo na bagagem experiências anteriores em outros mundos virtuais, em jogos on-line ou mesmo em jogos de videogame tradicionais, adaptam-se muito rapidamente” (LEITÃO, 2012a, p. 280).

Cada residente tem a possibilidade de criação a partir das ferramentas que a Linden Lab oferece através do *software* de acesso ao mundo para modificação e transformação da matéria básica referida como *prims*; cubos, prismas, cilindros, esferas que podem ser alterados em formato e tamanho, e anexados uns aos outros. O último passo para que o objeto esteja parcialmente concluído é a aplicação de transparências e/ou texturas, e, se for o caso, *scripts*/animações.

Existe um *Viewer* padrão disponibilizado para *download* pela Linden Lab no site do Second Life. Esse programa é o meio de acesso ao mundo que todo usuário precisa para se tornar um residente. Versões mais “leves” e alternativas foram lançadas por usuários descontentes com algumas limitações do programa original, cada um com diferenciais específicos para o tipo de uso que o residente pretende fazer do programa.

Durante minhas primeiras imersões, alguns usuários sugeriram *Viewers* mais leves que poderiam dar resposta mais rápida a meus comandos, facilitando a imersão, ainda que a qualidade de imagem e sombra fosse menor. O *Viewer* é uma escolha do usuário, e deve fazer parte de um processo de adequação técnica, no sentido da capacidade do computador, e criativa, ao escolher o programa que melhor corresponde às necessidades das atividades de usuário dentro do mundo.

Utilizei o *Singularity Viewer* como uma alternativa para as primeiras inserções em campo, já que possuía um computador com potência e placa de vídeo mediana-baixa. Um financiamento de pesquisa<sup>12</sup> possibilitou a compra de um computador muito mais potente proporcionando o uso de um *Viewer* com melhor qualidade de imagem, sombra, etc. Fui aconselhada a usar o *Firestorm Viewer*, que seria uma alternativa ao original, mas que disponibilizava ferramentas singulares, além das ferramentas padrão. É possível visualizar na imagem abaixo a plataforma *Firestorm Viewer* e algumas das ferramentas que ficam

---

<sup>12</sup> Projeto de pesquisa Processos sociotécnicos propiciadores de imersão em mundos digitais virtuais tridimensionais (MDV3D), coordenado pela professora Débora Krischke Leitão e financiado pelo CNPq.

disponíveis para o usuário. Entre as principais: Bate-papo, controle de voz e áudio, controles de movimentos, controles de câmera, Pessoas e Grupos, Aparência, Busca, Mapa, Fotografia, Inventário (ver botões de atalho na barra inferior da plataforma). Apesar de a ferramenta de construção não ter um botão de atalho é uma das principais atividades que constituem o ambiente.

Figura 4 – Interface da plataforma *Viewer / Local: Puerto Esclava*



Ao longo do tempo, a partir das técnicas de construção exploradas pelos residentes, cidades foram erguidas, casas, praias, lojas, shoppings, museus, carros, clubes destinados a todos os tipos de festas ou atividades, recriaram pontos turísticos mundiais. Composto por diversas ilhas nas quais os residentes constroem ambientes diversificados, o Second Life possui locais que são reproduções de lugares da *Real Life*, como Rio de Janeiro, Lapa, Buzios, Paris, Londres, entre muitos outros. Os usuários criaram ou readaptaram também diversas opções de customização para avatares, como posturas, movimentos, roupas, sapatos, cabelos, peles, corpos, genitálias, entre outros acessórios.

O avatar é um corpo tridimensional que representa o usuário ao acessar o mundo virtual. Para criá-lo não é preciso necessariamente de dinheiro, mesmo para modificá-lo, pois existem itens grátis disponibilizados no mundo por outros residentes, principalmente em locais de ajuda destinados a usuários/avatars iniciantes. Ainda assim existe possibilidade de compra e venda de itens, através de lojas construídas no mundo virtual com vitrines, modelos, itens *demo* para experimentação, e também no site *Marketplace*, semelhante ao *Mercado*

*Livre* ou *Ebay*, no qual outros usuários/avatars expõem suas criações para venda intermediada pelo site. Tudo que é adquirido nas lojas ou através do *Marketplace* ficará guardado no inventário de cada residente.

O perfil (ver Figura 2) é como uma página de rede social. Fica disponível uma foto do avatar colocada ali pelo residente, o nascimento – data da criação da conta –, relacionamentos, investimentos financeiros na conta, os grupos que o residente faz parte, além de lugares preferidos frequentados, entre outros interesses. Tem espaço também para uma autobiografia. O perfil é acessível mesmo quando o residente não está online e além de todos os dados disponíveis sobre a “segunda vida”, há também uma aba para anexar fotografia e narrativas sobre a “primeira vida”, isto é, que concerne ao usuário.

O Inventário é uma ferramenta de extrema importância para os usuários-residentes, pois é nele onde fica concentrado e organizado todo conteúdo referente ao avatar e suas propriedades, localizações do mapa, informações, etc. Funciona em formato de um ficheiro, com pastas que organizam conteúdos referentes à: Corpo, Aparência (*Outfit*), Animações, Anotações (*notecards*), Marcos (locais salvos através da geolocalização no mapa do SL), Objetos, Sons, Texturas, entre outros.

Como pode ser visto na imagem abaixo, o inventário possui uma ferramenta de busca, tornando possível encontrar o conteúdo por seus nomes, além de uma subdivisão entre “Todos os itens”, “Itens Recentes” e “Worn”, que diz respeito ao conteúdo que o avatar está vestindo. Bem como os controles de câmera e de movimento, o inventário é uma das mais importantes ferramentas para vivenciar o mundo.

Figura 5 – Inventário



## 2.2 A IMPORTÂNCIA DOS BATE-PAPOS E DOS GRUPOS NA SOCIABILIDADE PRODUZIDA NO SECOND LIFE

Ainda que a construção do corpo no Second Life se manifeste inicialmente no avatar, é preciso compreender que este corpo não é dotado apenas desta imagem 3D, mas também de perfil, inventário e tudo que envolve o bate-papo, como texto, imagens, gifs, vídeos que os usuários fazem uso. O avatar é elemento constituinte deste corpo, porém não é único, tendo em vista que a interação é também, e principalmente, um processo narrativo como já mencionado.

A centralidade do processo narrativo em bate-papos ou mensagens instantâneas é bastante claro, mas em um ambiente como o MDV3D Second Life, é preciso uma atenção

maior. Mesmo com a possibilidade do uso de voz, o bate-papo não perdeu sua função central de sociabilidade, afinal além de muitos residentes terem preferência pelo uso de texto nas interações em detrimento do uso da voz, há ainda outros elementos como a disponibilização de *notecards*, uso de grupos para divulgações, busca de parceiros e outras interações, como também o uso de tradutores instantâneos de texto para facilitar a comunicação entre pessoas que falam diferentes idiomas.

Somos aqui levados a questionar sobre a percepção, de como algo pode ser traduzido de fora para dentro, do mundo para a mente. Conforme Tim Ingold (2000) a percepção não é uma operação “dentro-da-cabeça”, executada sobre o material bruto das sensações, mas ocorre em circuitos que perpassam as fronteiras entre cérebro, corpo e mundo. Ingold oferece, por meio de um ensaio que pretende colaborar para uma antropologia dos sentidos, importante reflexão sobre a contínua invenção e reinvenção das convenções verbais por meio dos esforços das pessoas para fazerem sentido para as outras.

O que o autor sugere é que com a narrativa se torna possível compartilhar uma experiência sensorial por meio de metáforas, e que podem ser apreendidas por outra pessoa que tenha diferentes experiências e práticas sensoriais. Essas metáforas seriam feitas a partir de experiências sensoriais em comum e fariam referência a algo que foi vivenciado apenas por aquele que está narrando. Dessa forma, a experiência sensorial pode ser traduzida por aquele que escuta ou lê, o que afetaria sua percepção. O antropólogo acredita que é preciso manter foco no “entrelace criativo de experiência no discurso e às maneiras como as construções discursivas resultantes, por sua vez, afetam as percepções das pessoas do mundo que as cerca” (INGOLD, 2000, p. 39),

Conforme a obra *Género Chat* (2002) de Mayans i Planells, a narrativa textual permite reflexão e planejamento, ou seja, maior nível de abstração. Desvantagens em relação ao uso de voz como falta de componentes gestuais, entonações, cadencia, volume, são diminuídos ao passo que os usuários criam, a partir das ferramentas disponíveis, novas formas de expressarem-se. O autor ao pesquisar o IRC demonstra a transformações dos códigos do teclado em expressões, sejam através do uso de caixa alta ou baixa, combinações entre letras e números, uso repetido de letras. A linguagem disponível pelo uso dos códigos do teclado é transformada por seus usuários, que ressimbolizam e repassam o aprendizado através de usos alternativos de tais códigos.

Este gênero textual que vem sendo criado e transformado ao longo do tempo e dos usos em conversações de banda estreita gerou uma linguagem textual que necessita aprendizagem daqueles que estão iniciando contato com essas tecnologias.

Levando em consideração a importância da narrativa nesse MDV3D, torna-se de extrema relevância descrever as sociabilidades propiciadas pela ferramenta de bate-papo disponível no SL. Ao clicar no link que se diferencia através do desenho de um balão de diálogo, uma janela se abre com o título “CONVERSAS – Contacts”. Logo abaixo se pode encontrar o botão “Contacts”, que ao ser acionado abre outras três opções: “Friends”, “Groups” e “Contact Sets”. Importam-nos aqui, como principais, as duas primeiras. Ao clicar no botão “Friends” aparece uma lista com todas as amizades oficializadas dentro do mundo. Não diz respeito a todos os contatos feitos *inworld*, mas sim àqueles que, de comum acordo, foram adicionados à lista de amigos. Em “Groups” é possível encontrar os grupos dos quais o residente faz parte.

Abaixo de “Contacts” está fixado o “Nearby Chat”, ou seja, o bate-papo local, referente ao lugar em que a avatar está naquele dado momento. Todas as conversas que outros residentes estiverem travando no local de forma pública, aparecerão nessa janela. Faz-se necessário evidenciar que, ao se transportar para outro lugar, o bate-papo local irá também mudar. É também nessa janela que se recebe avisos como amigos que estão online, ou ficaram off-line, entre outros avisos que concernem ao local frequentado no momento. É possível ver nas imagens abaixo as janelas mencionadas.

Figura 6 – Janela de bate-papo: Amigos

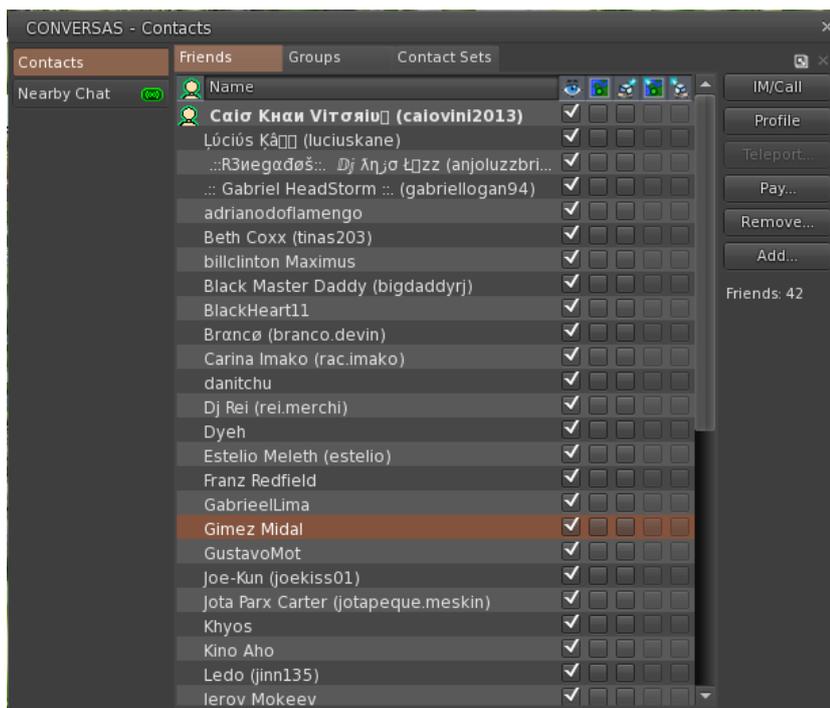
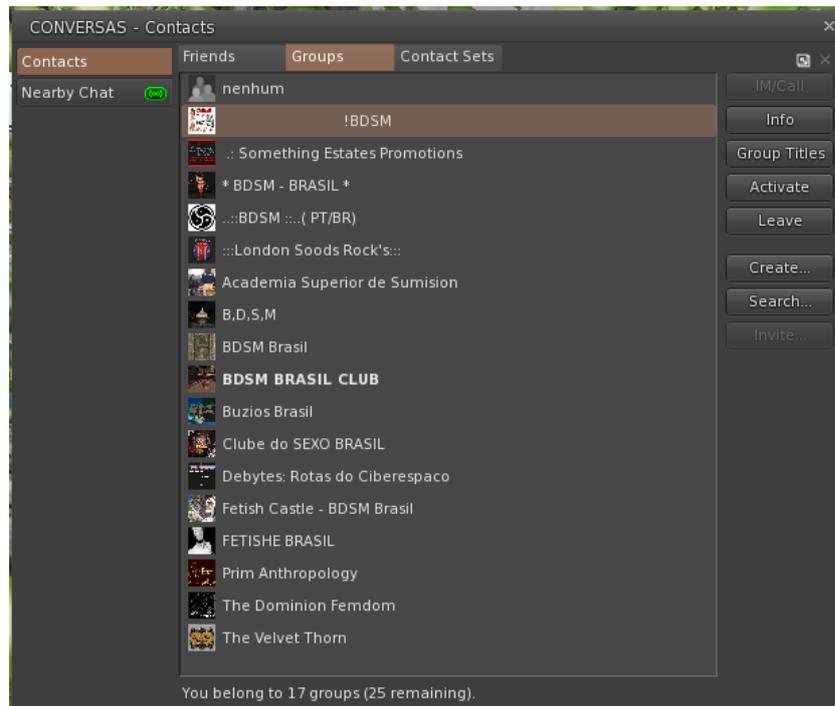
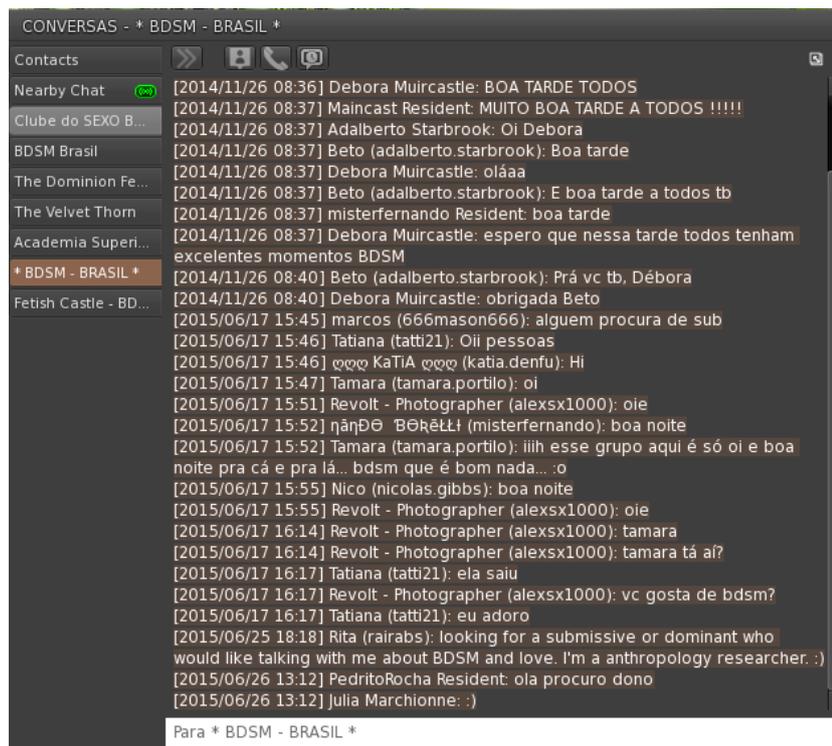


Figura 7 – Janela de bate-papo: Grupos



Assim como o bate-papo local, existe a possibilidade de mensagem privada aos amigos, chamada de IM, ou mensageiro instantâneo em português. Essa ferramenta possibilita o contato textual com outro residente de forma privada, ou seja, somente os envolvidos no bate-papo tem acesso. Ainda nessa janela existem ícones que possibilitam a visualização do perfil do outro residente, que poderá ser acessado a partir de um clique, e a possibilidade de efetuar ligação com voz. Um terceiro ícone seria para liberar ou bloquear o registro do diálogo. Assim como o bate-papo individual, há também a possibilidade de iniciar bate-papo com os grupos, basta clicar no grupo desejado na janela “Groups”. Todos os participantes do grupo terão acesso a essa troca de mensagens, podendo não apenas visualizar, mas também participar. Na imagem abaixo, a fim de exemplificar, o bate-papo registrado no grupo “\*BDSM – BRASIL \*”:

Figura 8 – Janela de bate-papo

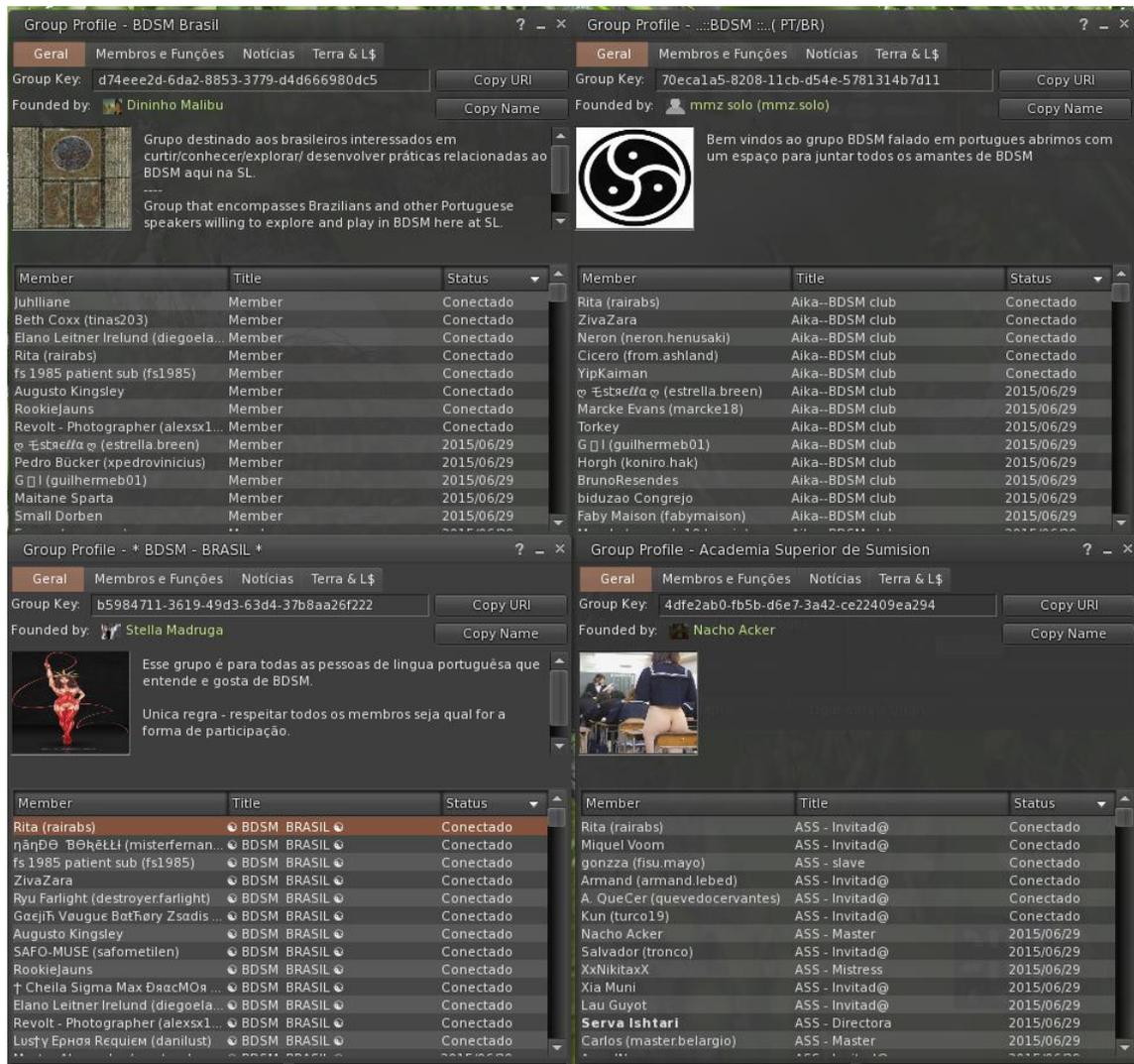


A imagem demonstra também como se organizam as janelas de bate-papo abertas/em uso. Acumulam-se na coluna esquerda as janelas de bate-papo de grupos e residentes, logo abaixo do “Nearby Chat”, tornando o controle das conversas mais dinâmico.

Como mencionado no capítulo inicial da dissertação, os grupos tiveram papel fundamental para o desenvolvimento da pesquisa, dessa forma se faz essencial apresentar alguns dos principais grupos em que me inseri como residente-pesquisadora. Com essas ferramentas pude não só mandar recados com meus interesses de pesquisa para que qualquer interessado pudesse entrar em contato, como também tive acesso aos seus membros, tendo a oportunidade de visualizar se estavam conectados no momento, ou seus últimos acessos. Dessa forma poderia visualizar o perfil dos membros e direcionar mensagens privadas convidando para um diálogo e explicando minhas intenções enquanto pesquisadora.

Na imagem abaixo é possível conferir alguns dos principais grupos, assim como seus fundadores, membros e uma breve descrição com uma imagem escolhida por seu criador.

Figura 9 – Principais grupos de BDSM da pesquisa



O uso do bate-papo é, portanto, um dos elementos constitutivos do corpo homem-máquina, e continua em transformação. Com a implementação da banda larga, e a possibilidade de acesso em mundos virtuais facilitados, o bate-papo se tornou parte de uma realidade maior, um mundo tridimensional que comporta avatares, objetos, movimentos, subjetividades. Para além do texto, outros elementos têm sido adicionados às possibilidades de criação do corpo por meio da ferramenta de bate-papo, tais como imagens, gifs, vídeos linkados ao texto, que ajudam a construir uma corporalidade.

## 2.3 A CENTRALIDADE DO AVATAR NA INTERAÇÃO ENTRE OS RESIDENTES DO MUNDO VIRTUAL

Existir nesse mundo virtual depende da mediação de um avatar, e mesmo que as interações entre residentes seja um processo também narrativo/textual, como vimos até o momento, não se exclui de modo algum a importância do avatar na relação entre os residentes. O avatar tem papel central na sociabilidade, tornando a produção do corpo um processo bastante delicado e trabalhoso que dispense tempo e paciência. Além dos cuidados com a aparência, animações e movimentos dão vida para a performance do avatar, assim como o AO (*animation override*), movimentos customizados da hexis corporal. *Scripts* criados ou readaptados pelos usuários para os avatares, que permitem sentar, dançar, abraçar, beijar, e também movimentos e posições sexuais. Muitas animações foram disponibilizadas pela Linden Lab e readaptadas pelos usuários para transformá-las em animações de cunho sexual. Os objetos são os mediadores das animações, contendo scripts em si. Utiliza-se o comando de “sentar” nos objetos para fazer variados usos das animações.

O primeiro passo para a criação do avatar é a escolha de um pré-definido no site, onde há opções limitadas. Mas logo abaixo dos avatares uma mensagem esclarece que a aparência poderá ser personalizada ao entrar no mundo. Além da possibilidade de edição do corpo (*shape*) com ferramentas que alteram altura, largura, comprimento de braços e pernas, tamanho de quadril, coxa, seios, gordura corporal, formato da cabeça, olhos, boca, nariz, queixo, entre outros, há também a possibilidade de adquirir *shapes* prontos criados e comercializados por outros residentes, assim como a pele (*skin*), cabelos, roupas, sapatos, entre outros itens que possibilitam a personalização do avatar.

Figura 10 – Modelagem do corpo (*shape*)



Figura 11 – *Shapes* (imagem 3D) criados por usuários. À frente minotauro, logo atrás avatar lobisomem. / Local: *Bestiality Doglounge*



Não só edições e comercializações são possíveis para a transformação desse corpo, é possível também construí-lo a partir das ferramentas do *Viewer*. Muitos residentes dão “asas” à imaginação e criam avatares antropomorfos, animais mitológicos, entre outros seres e objetos de todo tipo que são construídos para compor o avatar. Envolvendo transações econômicas ou não, a criação e transformação do avatar é uma experiência central para

compreensão do MDV3D, pois o avatar é o principal diferencial desse ambiente e é através dele que nossa existência ali se concretiza.

Inicialmente se pode imaginar que personalizar o avatar é um processo individual, de acordo com o gosto do usuário e sua criatividade, como em outros mundos virtuais MMORPG<sup>13</sup>, porém não é isso que as pesquisas empíricas no ambiente demonstram. Leitão aponta para a centralidade da aparência do avatar e o processo coletivo de personalização que decorre da socialização.

O trabalho sobre as aparências faz com que os usuários se dediquem a aprendizados que dizem respeito tanto a aspectos técnicos da plataforma quanto aos valores que permeiam os espaços de sociabilidade ali construídos. Tais valores conformam uma série de padrões estéticos que são aprendidos pelo novo usuário ao longo de sua socialização. Assim, podemos dizer que o processo de construção do avatar é um trabalho em alguma medida coletivo, fruto da convivência entre os usuários e da experiência acumulada (LEITÃO, 2011, p. 29).

Assim como Leitão, minha pesquisa aponta para esse processo desde o momento em que me inseri em campo, com minha socialização. Procede desse processo coletivo, mencionado por Leitão, a formação de padrões estéticos hegemônicos, reforçados por revistas e desfiles de moda (LEITÃO, 2011). Em um dos primeiros esforços reflexivos acerca da aparência no Second Life, o outrora colega de pesquisa Gustavo R. Silveira e eu descrevemos nossa experiência com esse processo coletivo de transformação do avatar da seguinte forma:

A convivência e conversas com esses avatares e seus corpos hiperbólicos nos fez perceber a importância desta estrutura coercitiva de aparências, que cria um forte marcador do que é belo e bem querido por todo o grupo, definindo um padrão estético que é aprendido pelo residente à medida que começa a socializar com outros usuários/avatares. Uma situação muito interessante nos ocorreu quando, ao entrar no SL com um avatar negro e cabelo black power, fomos abordados por um grupo de avatares que começou uma conversa com a intenção de ajudar a melhorar o avatar, para melhor socialização no mundo. Recebemos assim, um novo shape, uma skin, cabelo, e roupas. O novo conjunto de itens transformou o avatar em questão, em um avatar branco, muito forte, com tatuagens, visual despojado e vestindo trajes que deixavam desnuda parte das nádegas do avatar. Notamos, então, que para sentir-se parte deste mundo, segue-se esta hegemonia dos corpos, por vezes, sem refletir (SANTOS; SILVEIRA, 2013, p. 73).

---

<sup>13</sup> Massively Multiplayer Online Role-Playing Game. Jogos para uma grande quantidade de usuários, que utilizam muitos dos elementos existentes nos jogos de interpretação de papéis, os famosos RPGs. O World of Warcraft (WoW), mundo virtual no qual fiz pesquisa de campo nos anos de 2011 e 2012, é um exemplo de MMORPG em que você cria o avatar antes de acessar e não tem possibilidade de criação e comercialização de itens para aparência. O que irá personalizar o avatar serão os itens de conquistas que compõem o corpo e são escolhidos por qualidades de defesa, ataque e etc., mas não por aparência. Existem formas de criar itens, mas não escolher suas características estéticas. Isso não significa que não exista comércio no WoW, mas que ele não está centrado na estética e singularização, mas em potência.

Corpos grandes, magros e musculosos, cabelos lisos, peles brancas, roupas justas e curtas, ou poucas roupas, fazem parte desse padrão de beleza hegemônico, principalmente entre os usuários/residentes brasileiros. Outro aspecto bastante visível é a juventude dos corpos. Gomes, em sua pesquisa empírica no Second Life aponta para esse aspecto a fim de mostrar a relação de afeto e cuidado entre o usuário e seu avatar construídos sobre os valores contemporâneos de beleza e juventude. Segundo Gomes (2012, p. 21),

se inicialmente a relação com o avatar é pautada pelo estranhamento, pelo espanto, pela diferença e até mesmo por uma certa rejeição ao avatar recebido através do sistema da Linden Lab que é um avatar genérico, impessoal, à medida que passa a ser singularizado, isto é, manipulado por seu dono ele se torna um objeto único, singular, diferenciado que pode vir a ser identificado com seu dono, ao ponto de tornar-se um ícone dele naquele ambiente.

Dessa relação de singularização que demanda tempo e paciência, surge, conforme Gomes, uma relação de “apego, criada a partir do cuidado, supondo, portanto a criação de um vínculo forte entre um usuário e seu avatar” (GOMES, 2012, p. 22). Gomes volta a enfatizar essa relação do usuário com o avatar, bem como a singularização e o cuidado em seu artigo para a Revista Vivência, “*Os modos de existência*” de um avatar: *imagem, inventário e perfil* (2015). Gomes define o modo de existência no Second Life centralizado no avatar, que é composto por três partes, a saber:

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

A tríade imagem 3D, inventário e perfil define o avatar por meio de processos de corporificação – “conjunto de práticas e representações que permite tornar aspectos intangíveis em físicos, isto é, corporificados e incorporados em [...] um corpo digital, portanto, objeto técnico” (GOMES, 2015, p. 105) -, estrutura e memória – “[o inventário] além de ser o arquivo onde estão guardados os objetos do avatar, [...] é também a sua memória em termos de sua existência e trajetória no mundo, o lugar onde ficam guardados vários registros de sua passagem pelo mundo” (GOMES, 2015, p. 112) - e narrativas e biografias – o perfil é acessível a todos no universo, mesmo quando o residente não está *online*, estabelecendo uma forma de “apresentação de si” e construção de sua reputação, “é

um miniblog no qual o usuário e avatar vão criando narrativas de si no mundo” (GOMES, 2015, p. 116), “mais do que os demais modos, o perfil é o modo que denuncia e põe em destaque o híbrido formado pelo usuário-avatar” (GOMES, 2015, p. 117).

### 2.3.1 Consumo, singularização e resistência

É no contexto de singularização, cuidado e afeto do usuário com o avatar, da dedicação de tempo, paciência, e também do dinheiro investido para essa singularização, que surge a necessidade de pensar a questão do consumo dentro desse ambiente de sociabilidade. De acordo com Leitão (2011, p. 29),

o consumo é uma esfera importante da vivência no Second Life, como podemos perceber pela complexidade do campo da moda no ambiente. Ele está estruturado não apenas em torno de produtos de vestuário, mas também por meio da construção de marcas, revistas que produzem e propagam tendências de moda e inúmeros setores profissionais, da divulgação à apresentação dos modelos em desfiles de moda, passando por cursos de formação de manequins e fotógrafos de moda.

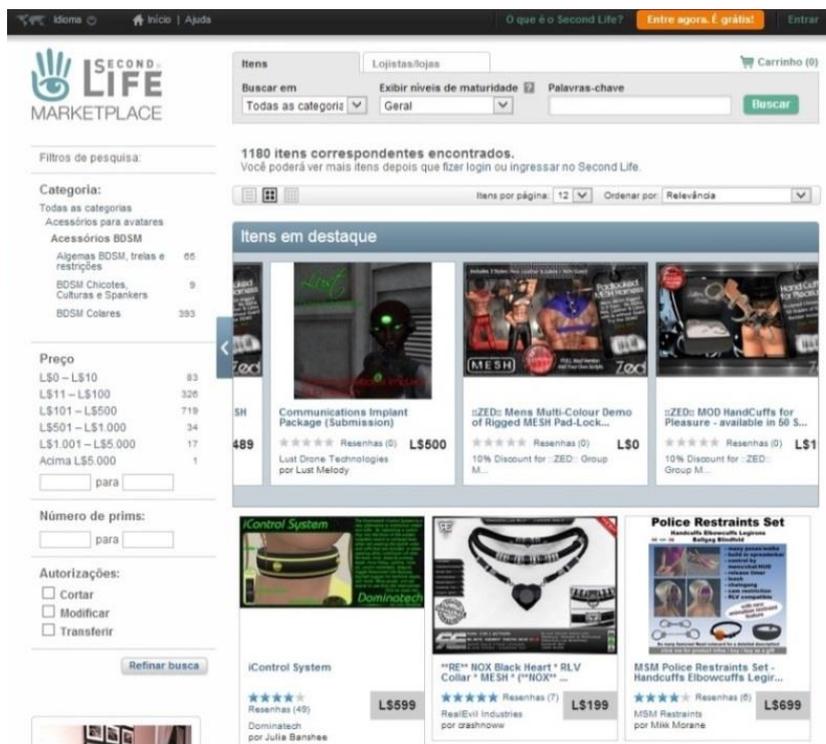
Como já mencionado, adquirir conteúdo não é um processo que envolva sempre dinheiro, tendo em vista que muitos itens são gratuitos e disponibilizados nas Ilhas de ajuda para residentes novatos (*noobies*). Há também itens gratuitos disponibilizados no *Marketplace*<sup>14</sup>. Apesar disso, o que se nota através das socializações é que os itens gratuitos costumam ser menos elaborados ou considerados feios por residentes mais experientes, que mantêm uma relação de zelo com seus avatares, o que, por sua vez, envolve muito investimento econômico.

Existem, dentro do mundo, lojas especializadas em diferentes produtos, como loja de roupas, de cabelos, de móveis, de utensílios sexuais e fetichistas. No *Marketplace* os produtos são separados por Categorias - acessórios para avatar, avatar completo, itens usados -; Comunidades - Gor, gótico, vampiro, steampunk -; Gênero; Preço; e o usuário pode fazer sua busca através do nome do item estimado.

---

<sup>14</sup> <<https://marketplace.secondlife.com/>>. Último acesso em 30/06/2015.

Figura 12 – *Marketplace*: Todas as categorias > Acessórios para avatares > Acessórios BDSM



No que diz respeito ao plano econômico, o Second Life tem uma moeda local chamada Linden Dólar que pode ser convertida a partir de dólares americanos ou obtida através de trabalho dentro do Second Life. Essa moeda, assim como em qualquer sistema de câmbio real, tem uma cotação flutuante e seu valor está relacionado com a demanda monetária dos residentes.

Residentes que fazem uso apenas de itens gratuitos são apreendidos como novatos ou usuários que usam os avatares de modo instrumental. Um dos usos instrumentais mencionados é o avatar construído apenas para prática sexual, em outro caso, os avatares dos residentes construtores. O consumo, dentro do mundo, parece estar imbricado com a relação de afeto e cuidado do usuário com seu avatar, mas decorrem desse laço algumas reações adversas, como estratégias de resistência aos padrões estéticos, ou mesmo à prática de consumo.

Leitão (2011) ao trabalhar com a questão do consumo no Second Life menciona a possibilidade de transgressão e (auto) crítica social, apreendidos de três casos: “a “irrealidade virtual” de Eupalinos, o “hiper-realismo histórico” de Jo e a “estética vagabundo” de Arcadia” (LEITÃO, 2011, p. 24). Enquanto Eupalinos critica a reprodução da realidade analógica, a crítica de Jo, seguindo direção oposta, decorre da “vulgaridade” do mundo, que parece ter

apenas nudez, sexo e shoppings. Ambos se utilizam da possibilidade de criação no ambiente para transgredir esses padrões. Já a crítica de Arcadia é direcionada ao consumo, e sua estratégia de resistência consiste em distribuir sem custos os itens que construiu.

Outras estratégias de resistência podem ser encontradas em Santos e Silveira (2013), ao relatar o uso de peles negras, de avatares velhos, cadeirantes, entre outros considerados desviantes, como transgressão do padrão estético hegemônico constituído nesse ambiente digital virtual. As diferenças e desvios estavam em seus corpos,

que fugiam completamente da hegemonia do belo hiperbólico. Desde crianças, negros, cadeirantes, animais, robôs, alienígenas, ou mesmo avatares antropomórficos, minorias no mundo, mas, ainda assim, conscientes desta postura, como forma de se diferenciar do padrão estético hegemônico, e também satisfazer as possibilidades de criação (SANTOS; SILVEIRA, 2013, p. 74).

É possível perceber que existe autocrítica e reflexão dos residentes a cerca das práticas estéticas e de consumo no SL, o que possibilita a compreensão de que a vivência nesse ambiente é muito mais multifacetada do que se pode imaginar nas primeiras incursões em campo, e reflete a complexidade das relações humanas.

#### 2.4 A VIRTUALIDADE DO SEXO E A CONSTRUÇÃO DE UM CORPO PARA CIBERSEXUALIDADES

O psicanalista e escritor Contardo Calligaris, em entrevista para o Café Filosófico<sup>15</sup>, aborda uma temática bastante debatida por entusiastas e conservadores, o sexo virtual. Enquanto muitos aderem ao cibersexo, a prática é alvo de reprovação moral por significativa parcela da sociedade. Em sua interlocução, Calligaris explica que sempre só existiu sexo virtual, não sendo uma condição imposta pela internet, mas desenvolvida principalmente com o começo da modernidade. Contardo afirma que “não é porque duas pessoas estão dividindo a mesma cama, que elas estão realmente presentes nesse lugar” e que “normalmente transar na realidade significa que cada um se masturba graças a sua fantasia própria com o pretexto da presença do outro”. O psicanalista usa a metáfora do cabide para explicar como cada um coloca suas fantasias, como uma roupa, no parceiro, que seria apenas um cabide. Em seu entendimento, o sexo virtual pode ser uma forma de contornar fobias, problemas de

---

<sup>15</sup> O Café Filosófico é um programa disponibilizado *online* pelo Instituto cpfl cultura com o intuito de abordar “os anseios e angústias dos indivíduos na sociedade contemporânea”, ver mais em <<http://www.institutocpfl.org.br/>>. Ver entrevista de Contardo Calligaris em <<https://vimeo.com/82088816>>. Último acesso em 10/03/2016.

autoestima, dificuldades e ainda há possibilidade de se aventurar ao fazer coisas que lhe seriam inaceitáveis ou dolorosas, ou ainda, nojentas, na realidade *offline*.

Contardo compreende o sexo virtual não como masturbatório ou substituto do “sexo real”, mas como um tipo próprio de sexualidade, e ainda, “a verdade de todo sexo”. Em sua compreensão sobre sexualidade e transformações da intimidade ao longo da história, o cibersexo é mais uma transformação prática do que subjetiva, considerando a virtualidade inerente ao sexo. É nesse sentido que o psicanalista analisa o cibersexo, tão provido de realidade e imaginação quanto trabalhoso e necessariamente coordenado.

A cibersexualidade, em sua perspectiva, exige uma construção explícita e narrada muito detalhadamente de uma fantasia que funcione para ambos, a fim de produzir um encaixe bom o suficiente para manter o interesse dos parceiros, já que a possibilidade de desconectar é tão presente. Diálogos e narrativas para a produção de um bom encaixe são muito mais cruciais para o sucesso desse sexo do que para o sexo *offline*.

Por fim, Calligaris defende que a internet e o fácil acesso à pornografia e ao sexo virtual estão mudando a noção de sexo e práticas sexuais em adolescentes e jovens, produzindo outros *scripts* sexuais. É preciso pensar que a pornografia tem tanto poder de domesticação da sexualidade como a ciência tem tido desde o século XVIII.

A afirmação de que o sexo sempre foi virtual pode ser pensada em termos de transformações do hedonismo tradicional ao hedonismo moderno, que Colin Campbell aborda em *A Ética Romântica e o Espírito do Consumismo Moderno* (2001). Para o autor, a imaginação humana é faculdade comum e desempenha papel importante desde o hedonismo tradicional ao contemporâneo. O que diferencia o hedonismo moderno é a capacidade do indivíduo de procurar prazer por meio de estímulo emocional e não apenas sensorial, como seria no tradicional. A habilidade de fantasiar, isto é, a capacidade dos indivíduos de empregar “poderes imaginativos e criativos para construir imagens mentais que eles consomem pelo intrínseco prazer que elas proporcionam” (2001, p. 114), é também ponto distintivo do hedonismo moderno em detrimento do tradicional.

Desde o hedonismo tradicional o indivíduo se utiliza de imagens provindas da memória que “compelem para a consciência, criando uma eficiente antecipação dos acontecimentos” (CAMPBELL, 2001, p. 114) - como vimos também na discussão sobre os sentidos e memória sensorial com Ingold (2000) na seção sobre bate-papo e narrativas -, processo fundamental para o surgimento do desejo. Ainda assim no hedonismo moderno o indivíduo é mais artista da imaginação, redistribuindo as imagens da memória e as

aperfeiçoando de tal forma que as imagens se tornam muito mais agradáveis, “elaboradas para produtos únicos, sendo o prazer o princípio orientador” (CAMPBELL, 2001, p. 115).

É claro que o indivíduo contemporâneo, enquanto “artista do sonho” (CAMPBELL, 2001), não necessariamente se satisfaz somente com a aptidão de obter prazer das emoções, havendo necessidade do prazer sensorial. Aqui podemos problematizar com a metáfora do cabide e perceber que a união dos corpos carne em prática sexual pode ser uma forma de aplicar fantasias um ao outro e não necessariamente compartilha-las. Como coloca Calligaris, nesse sentido, o sexo virtual seria uma forma muito mais árdua de encaixar narrativas e fantasias, já que é preciso detalhamento da imaginação e desejos. Por isso é preciso pensar nas estratégias dos praticantes desse cibersexo para representar essas fantasias, seja por narrativas (voz ou texto) ou por imagens (2D e 3D), elementos - como vimos em Gomes (2015) - constituintes do avatar no Second Life.

Para Waskul (2003), a internet é um contexto desprovido de materialidade corpórea para interação em tempo real. Mas como o sexo requer um corpo, os participantes dos cibersexos evocam um, e nesse processo o corpo não é apenas ampliado, mas transformado. São fragmentos reunidos para servir de conteúdo a este corpo digital virtual na busca por relações amorosas e sexuais através da construção de corporalidades não orgânicas que ampliam o corpo orgânico, por meio de texto, imagem, vídeos, e na construção e transformação de um avatar.

Para além da virtualidade do sexo, pretendo demonstrar nesse espaço as transformações do corpo para interações afetivas e sexuais no ciberespaço. O que me levou a desenvolver esta questão foi a leitura do livro *Adeus ao Corpo* (1999) de Le Breton, e a conclusão de que meus dados empíricos apontavam diferentes perspectivas teóricas, o que fez com que eu procurasse outros autores para pensar o corpo na era dos relacionamentos afetivos online.

Refletir sobre a noção do corpo pós invenção da internet em um texto escrito antes da internet se tornar o fenômeno que é hoje poderia parecer estranho, porém, tendo em vista que muitos pesquisadores ainda tomam como central essa obra de Le Breton, acredito ser de suma importância demonstrar, por meio da reflexão do meu trabalho de campo, que é possível ter outra compreensão do corpo aliado às tecnologias no desenvolvimento de relacionamentos sexuais e amorosos. Com essa questão norteadora, é preciso inicialmente buscar compreensão do que é o corpo na contemporaneidade.

Descartes imprimiu no pensamento ocidental o dualismo que separa corpo e mente, ocasionando um imenso debate entre teóricos de diversas áreas. Em sua busca pela essência

etérea e eterna da vida, gerou uma ruptura metafísica entre a consciência e o corpo orgânico. Em contraposição ao dualismo cartesiano, autores pós-dualistas compreendem que a consciência pura é tão carente de vida como a matéria pura, por isso a necessidade de superar esta concepção. A necessidade do vínculo entre corpo e mente é compreendida como a resposta para a importância da interação com o meio: As experiências e interação do corpo com o meio ambiente sensível e com os outros, a locomoção, a percepção e diversas ações e reações exercidas pelo entorno físico se torna fundamental para desenvolver a consciência, como nos informa Paula Sibilia no livro *El hombre postorgánico* (2005).

Thomas Csordas em *A corporeidade como um Paradigma para a Antropologia* (2008) aborda o corpo como ponto de partida para analisar cultura e sujeito, ao fazer uma crítica à cultura como texto, que legitimaria a divisão cartesiana corpo/mente, se encaminha para uma abordagem mais fenomenológica. Em seu argumento demonstra que uma abordagem da percepção, enquanto pré-objetivo (conceito emprestado de Merleau-Ponty), e da prática, enquanto *habitus* (conceito emprestado de Bourdieu), fundadas no corpo ocasionam um colapso na distinção convencional entre sujeito e objeto. Para o autor, seria exatamente esse colapso que possibilita “investigar como os objetos culturais (incluindo sujeitos) são construídos ou objetificados [...] no fluxo e na indeterminação em curso da vida cultural adulta” (CSORDAS, 2008, p. 146).

Essa corporeidade, trabalhada pelo autor do ponto de vista da pesquisa empírica com práticas e rituais religiosos, coloca questões sobre experiência e percepção que geram colapsos, para além de sujeito/objeto, nas dualidades mente/corpo, eu/outro, cognição/emoção, subjetividade/objetividade.

A forma como o corpo vive, como percebe o esquema e imagem corporal é resultado da influência permanente da construção do corpo: “percepção interna, percepção, percepção externa, emoções, sensações, sentimentos, pensamentos” (GUZMÁN, 1999, p. 24), constituem a experiência do corpo. O conhecimento do mundo que habita o sujeito vem da experiência, o que só é possível no corpo.

Nessa linha de pensamento, o corpo poderia ser pensado em três dimensões de acordo com o artigo “Reflexiones Encarnadas: Cuerpos que se piensan a sí mismos” de Adriana Guzmán (1999). A primeira dimensão seria a do corpo vivido, o que não é explicável, a vivência interior. A segunda dimensão diria respeito ao corpo percebido, como se percebe o próprio corpo, em correspondência com o outro, a percepção que está vinculada com a forma como o outro me percebe, ou seja, o imaginário, o universo da percepção que pode estar ligado a objetividade ou permanecer nas imagens virtuais ou imaginárias. Por último, a

dimensão do corpo interpretado, implica a significação do corpo, a interpretação que o outro faz do meu corpo, que por vezes condiciona minha própria interpretação, tanto de mim como do corpo do outro, ou seja, o simbólico, do corpo como domínio, da normatividade, auto-reconhecimento, o sujeito existe na medida em que existe para os demais.

Uma vez compreendido este argumento, assim como a superação dos dualismos, entre eles corpo/mente, é preciso pensar o corpo frente às tecnologias de informação, mais precisamente a internet e as afecções que surgem nessas relações online, seja com a mídia em si, e da mídia como meio.

Em *Adeus ao Corpo*, Le Breton compreende que o chat e os mundos virtuais possibilitam o contato provisório com indivíduos afastados no tempo e no espaço, ainda que para o autor o corpo se apague na mistura das fronteiras. O outro existe, mas sem corpo, sem rosto, sem outro toque além do toque do teclado, seria o espaço de celebração do espírito, onde o peso dos corpos seria eliminado, um mundo sem corpo que colocaria a carne entre parênteses. Le Breton também defende que nesse ambiente o sensorial é infinitamente simplificado e possibilita também o fim das coerções de identidade.

Por tais considerações, comecei a questionar minhas experiências de campo e meus estudos até então, e minhas conclusões apontaram diferentes perspectivas. Primeiro porque os corpos não ficam entre parênteses enquanto celebra-se o espírito, afinal a mente é a construção fenomenológica do mundo e não é diferente no relato dos meus interlocutores. Estes vivem as afecções virtualmente e organicamente, narram experiências da carne e da mente em complemento um ao outro.

Outra reflexão importante nesse contexto é a compreensão da materialidade dos meios. Argumento que o corpo não esvazia como argumentava Le Breton. Nossos corpos modificam e são modificados por essa nova mídia por intermédio de afetividades e sensorialidades, materialidades corpóreas e imaginação. Esses elementos frente ao contato com a internet e os mundos virtuais, no caso da minha pesquisa, o mundo virtual Second Life, geram novos processos de corporificações. O que nos faz questionar os limites entre corpos e objetos, na linha proposta por Csordas (2008), e essa possível hibridização que transborda da relação corpo-tecnologia.

Ingold em *Trazendo as coisas de volta à vida* (2012), por meio de sua teoria da teia da aranha, nos informa que os fios da aranha não conectam pontos ou ligam coisas, na verdade os fios que emergem do corpo da aranha, são extensões do seu próprio corpo, na medida em que ela vai trilhando o ambiente. O que Ingold tenta nos explicar é que as linhas ao longo das quais a aranha vive, conduzem sua percepção e ação no mundo. Essa metáfora para

compreender a ação do sujeito no mundo, nos faz perceber que os corpos estão traçando um fio entre o corpo orgânico, o computador, as imagens, o texto, o avatar. Portanto nos cabe perguntar aqui: onde termina a aranha e onde começa a teia? Se a teia conduz nossa percepção e ação do mundo é parte do nosso corpo? Se sim, como defende Ingold, então nosso corpo é composto de orgânico, computador, texto, imagem, avatar.

Donna Haraway (2009) constrói a imagem do ciborgue como um organismo cibernético, criatura de ficção, mas também de realidade social, experiência vivida. O ciborgue é um híbrido de máquina e organismo, nossa ontologia, pois é “uma imagem condensada tanto da imaginação quanto da realidade material” (HARAWAY, 2009, p. 37). São essas duas esferas conjugadas, isto é, imaginação e realidade material, que estruturam possibilidades de transformações históricas. Para a autora o que está em jogo nessas fronteiras são os “territórios da produção, da reprodução e da imaginação” (HARAWAY, 2009, p. 37), reclamando necessária a reflexão e argumentação em favor de uma confusão de fronteiras, bem como a possibilidade de um organismo pós-gênero, um mundo sem gênero.

É nesse sentido que se posiciona Beatriz Preciado na obra *Manifesto contrassexual* (2014). Tanto Preciado quanto Haraway enxergam esse ciborgue surgir muito antes da difusão da internet, enquanto o computador era apenas uma máquina de guerra. Preciado vê na Figura da *butch*<sup>16</sup> o resultado de uma cultura plástica pós-guerra nos Estados Unidos dos anos 40, em que a indústria bélica transforma os restos materiais em objetos, produzindo uma plasticidade de objetos e corpos ao longo de todo país. A *butch* surge nas fábricas, incorporando instrumentos de trabalho, acoplando-se a máquina, ela está “mais próxima da objetivação das máquinas do que da suposta subjetividade dos seres humanos” (PRECIADO, 2014, p. 205).

Além de suas incorporações na fábrica, outros aparelhos são acoplados a ela, a motocicleta, a máquina de escrever, câmera, computador e, finalmente, o dildo e os hormônios, modificando a própria carne. O dildo é uma prótese, a *butch* reconhece sua condição prostética. É por meio dessa máquina manual, que poderia compensar uma “falta”, que a *butch* produz corpos.

Alternando a reprodução da ordem heterossexual, introduzindo um corte na cadeia da imitação da natureza, a *butch* é extraída das leis da evolução. É pós-humana e pós-evolutiva. Trata-se de uma mutação política que acontece nas células, nos órgãos... (PRECIADO, 2014, p. 209-210).

---

<sup>16</sup> Ver em Preciado (2014, p. 73, rodapé): “As práticas *buch and femme* aparecem na cultura lésbica americana no final dos anos quarenta como declinações da masculinidade (*butch*) e da feminilidade (*femme*) e dos papéis sexuais tradicionalmente entendidos como masculinos e femininos.”

Esse momento não foi revolucionário, afirma a filósofa. O ciborgue de Haraway e a *butch* de Preciado foram tidos apenas como ficções e aberrações, até que a internet fez necessário repensar a noção de ciborgue, esse ser híbrido de carne e tecnologia que dispensa o gênero. Um híbrido que não é recente como o usuário-avator, mas que, ao contrário, já existe há décadas, talvez séculos, na incorporação da tecnologia ao corpo carne.

Enquanto Le Breton compreende que as coisas nos tornam menos corpo, o argumento defendido aqui é que nos tornamos mais corpo, produzimos um corpo híbrido. Para elucidar a questão, transcrevo o depoimento de uma usuária do Second Life, por meio de um post do blog <<unbethicalbehavior.blogspot.com.br>>:

E é aí que imaginação e palavras entram em jogo. Você vê, eu não o posso tocar fisicamente. No mundo real, quando seus sentimentos são demais para palavras, você pode mostrá-los em ações. Você pode envolver seus braços em volta de alguém e espremer e espremer e espremer e deixar transbordar tudo para fora através do toque. Mas é aí que... e eu sei que não estamos sozinhos nisso... cybering torna-se algo mais do que um monitor e teclado. Há uma conexão tangível, real, que transcende o virtual. Estamos conectados. Em todos os sentidos, exceto o físico... exceto, mas de alguma forma que não é exceto... de alguma forma que só os amantes virtuais podem entender... pois é extremamente físico! Eu sinto isso. No meu corpo, nos meus ossos. Eu posso sentir o toque dele. O gosto de seus beijos. E quando ele está dentro de mim... eu posso sentir isso também. Os lugares que nos tocamos um ao outro... o êxtase... a reação física do meu corpo não poderia ser mais real. Quando eu gozo com ele no Second Life... eu gozo, como se ele estivesse comigo. Eu posso sentir o peso dele em cima de mim. Eu sinto seu coração batendo contra os meus seios. Os tremores através do seu corpo. Eu sei que muitos casais no mundo real que não sentem isso tão profundamente quanto nós. Que não se conectam em um nível tão etéreo. Tenho vontade de rir quando estes meus amigos reais olham para mim quase com um olhar de pena, porque eles simplesmente não entendem a profundidade da emoção que pode ser sentida, mesmo com a distância física que partilhamos.

Como reflete Viveiros de Castro (1996) ao explicar a perspectiva ameríndia sobre a singularização e construção social do corpo, trabalho do Xamã, que transita entre as coisas deste mundo, entre os objetos, os animais, as plantas e os outros seres e elementos cosmológicos, estabelecendo uma comunicação entre eles. O que podemos notar através do depoimento no blog é um corpo que, nas palavras do autor,

não é sinônimo de fisiologia distintiva ou de morfologia fixa; é um conjunto de afecções ou modos de ser que constituem um habitus. Entre a subjetividade formal das almas e a materialidade substancial dos organismos, há um plano intermediário que é o corpo como feixe de afecções e capacidades, e que é a origem das perspectivas (VIVEIROS DE CASTRO, 1996, p. 128).

Este corpo como feixe de afecções transita nesse ambiente social por meio de uma sociabilidade que transpassa diferentes esferas e não se limita a construções materiais, mas se

desenvolve em redes de afetos, nas quais se identifica a relação entre corpos estendidos dos usuários; orgânico, avatar, ambientes e meios de acesso.

Alguns interlocutores fazem uso, inclusive, de diferentes avatares para que possa incorporar diferentes afecções. O uso de avatares alternativos é bastante comum para práticas sexuais, e nos remete a uma questão de gênero, a saber, a escolha dos corpos transita entre os sexos e gêneros. Assim se constituem diferentes construções de corpos para cibersexualidades.

Já no fim do livro, após o capítulo *O fim do corpo*, Le Breton faz uma defesa do corpo carne, e diz que a carne ainda existirá, que o homem só existe por formas corporais e que qualquer modificação de sua forma provoca outra definição de sua humanidade. Lembra também que esse discurso de fim do corpo é uma ficção que diz respeito à condição depreciada do corpo contemporâneo, do ódio ao corpo. É preciso lembrar que Le Breton escreve antes dos anos 2000, quando a compreensão da internet está numa fase de ou exaltação de suas potencialidades, ainda um tanto ficcionalizadas, como na teoria de Levy nos anos 90, ou de pessimismos com a possibilidade do fim das cidades, do fim do corpo, tendência na ficção científica.

O que se vê atualmente, por meio da ampla aceitação da internet na vida cotidiana é, porém, uma ressignificação que equilibra a vivência no mundo orgânico e no mundo virtual digital. E também, uma celebração do corpo, por meio da representação do corpo no avatar, com suas imperfeições, roupagens, e muitas vezes, no âmbito sexual, com seus fluídos, sejam representados no avatar ou por intermédio do texto. É a produção de um corpo híbrido, tão real e modificado quanto a carne.

O corpo permanece modificando e sendo modificado; sendo construído e reconstruído, ampliado. Assim como permanece a celebração de suas imperfeições, seus fluidos, seus cheiros. O texto faz parte constituinte da construção de um corpo para cibersexualidades, que faz questão de marcar aspectos do corpo orgânico. Não só marcar como celebrar. Em minha pesquisa não há indícios de ódio ao corpo, mas sim de uma total dedicação a ele.

## 2.5 ASPECTOS SOCIOTÉNICOS DAS CIBERSEXUALIDADES NO SECOND LIFE

Como enfatizado, os aspectos essenciais da interação entre os usuários são visuais e narrativos. Nas interações sexuais, portanto, essa combinação é ainda mais relevante. Neste contexto é necessário abrir um grande espaço para compreender a relevância da aparência do avatar como mediador erótico das relações.

As ferramentas de criação disponibilizadas para o usuário são vitais para a compreensão da aparência do avatar, pois no momento de criação no site, além de opções restritas, os avatares disponíveis seguem certos padrões que não diferem muito da Real Life (RL). *Skins*, *Shapes*, roupas, sapatos, cabelos, genitálias, entre outros, utensílios criados e vendidos pelos residentes dentro do mundo ou no site, geram grande influência visual para a escolha dos parceiros.

Figura 13 – Avatar feminino com pênis anexado



Muitas vezes encontrei avatares femininos com pênis anexados, porém os discursos dos residentes são diversos em relação ao item. Alguns dizem ser travestis, transexuais, ou praticantes de femdom substituindo o uso de *strap-on*, outros apenas experimentam a experiência de ter um pênis, outros tem intenção de provocar reações adversas aos demais residentes. O sexo e sexualidade dos usuários RL variam - quando revelados -, ainda que os aspectos visuais dos avatares possam ser semelhantes entre si.

Por questões assim os residentes rejeitam rotulações. Mesmo porque o item pode ser colocado e retirado a qualquer momento, como qualquer outro aspecto do corpo também pode ser modificado, transformando as características femininas de um avatar em aspectos masculinos, animais, entre outros.

A beleza neste universo tem ligação com padrões culturais RL, como corpos esbeltos e bem produzidos, mas também tem forte relação com o tipo de item que compõe o corpo. Itens gratuitos são constantemente desvalorizados na aparência do avatar, assim como aqueles

pertencentes aos avatares iniciais disponibilizados no site. Portanto, para diferenciação e valorização, se faz importante para os residentes o uso de complementos bem feitos e de alguma marca reconhecida *inworld*. É preciso considerar que as marcas valorizadas no SL são de criações dos residentes e não tem relação com marcas RL, as quais não obtiveram sucesso na tentativa de levar a marca para o MDV3D. Dependerá também dos locais frequentados, da forma que os outros avatares se caracterizam, e de quais aspectos deste corpo são valorizados por eles.

Conforme Leitão (2012b), o Second Life é muitas vezes apelidado pelos próprios residentes como “Sex Life” ou “Shop Life”, demonstrando as principais transações que acontecem no ambiente. A união do sexo e do consumo imbrica em uma noção de mercado erótico peculiar. O mercado erótico é um comércio sexual que “aponta para um processo concomitante de legitimação de práticas em torno de uma sociabilidade erotizada” (BLANC, 2011). No SL é possível comprar movimentos sexuais, genitálias, avatares prontos para o corpo que faz sexo, roupas e brinquedos para fetiches, e muitas vezes há possibilidade de contratar os serviços sexuais de outro residente.

Leitão (2012b) ainda afirma que avatares de uso instrumental, podem ser alvo de críticas, como aqueles criados apenas para construção ou com o intuito de manter interações sexuais, pois é esperado um investimento real na construção identitária do avatar. Avatares instrumentais criados por residentes que possuem um avatar principal são denominados *alts*, alternativos. Neste contexto, questões como tempo de vida - data da criação do avatar -, e desenvolvimento do perfil, também são observados por residentes ao investigar os perfis ou iniciar interação.

Já sobre o aspecto narrativo é necessário enfatizar que a principal ferramenta é a escrita no bate-papo em detrimento do uso da voz através da ferramenta *Voice*, relativamente nova no *Viewer*. Poucos são os residentes que utilizam voz, que em certos locais é utilizada apenas como mecanismo de verificação identitária, a fim de confirmar gênero ou idade, de acordo com as regras dadas pelos gerenciadores dos locais.

Ainda na questão da narrativa, é preciso frisar a importância da qualidade da escrita, e do envolvimento do usuário na representação escrita, tendo em vista que as práticas sexuais online exigem dedicação e criatividade, como elementos propiciadores da imersão. Esta qualidade é bastante evidenciada pelos residentes e adeptos de práticas sexuais online, assim como a aparência e qualidade dos utensílios do avatar. Ambos os aspectos são fundamentais para a performance do residente.

Para a interação sexual ser completa, os residentes fazem uso da narrativa, e dos scripts de movimentos e posições sexuais entre avatares. Normalmente estas animações estão em objetos como camas, cadeiras, entre outros aparelhos destinados às práticas mais específicas de BDSM, por exemplo. Conforme Leitão (2012c, p. 10-11),

Em geral esses objetos mediadores possuem mais de um par de animações sincronizadas e, quando acionados, o residente imediatamente vê um menu onde poderá optar pela posição sexual e/ou número de envolvidos e/ou tipo de atividade. Uma vez escolhendo o que deseja no menu o objeto fará aparecer em local próximo a ele duas (ou mais, dependendo do número de avatares envolvidos) pequenas bolas que contém a animação escolhida e nas quais os avatares deverão sentar-se para que seja executada. Essas bolas costumam ser referidas pelos residentes como “pose balls” ou “bolinhas”.

Figura 14 – “Pose balls” ou “bolinhas” / Local: Bestiality Doglounge



Na imagem acima é possível notar as “pose balls” ou “bolinhas” mencionadas pela antropóloga, uma rosa e outra azul. O objeto mediador das animações é o cavalo, que neste contexto é apenas objeto, não um avatar, e a avatar que está interagindo com o ele é uma *furry*.

Em minhas visitas nas diferentes ilhas destinadas às práticas sexuais de BDSM, visitei a ilha que consta na imagem acima – Figura 7/Bestiality Doglounge - com minha orientadora. Este ambiente é destinado ao BDSM e sexo com animais. Os frequentadores são variados, entre avatares meio humanos meio animais (*furry*), avatares mitológicos (dragão, minotauro, lobisomem), avatares humanos (mulher grávida e/ou com pênis, intersex, homem/mulher cis), entre outros.

É neste contexto de interação sexual que as genitálias tem maior relevância, assim como roupas fetichistas e utensílios como toys, chicotes, *strap-ons*, entre outros. Os avatares disponibilizados pela Linden Lab são desprovidos de genitálias, fazendo-se necessário adquiri-las para interagir sexualmente.

O consumo de genitálias é bastante relevante para o mercado erótico do SL, tendo em vista a gama de variedades disponíveis para venda e os diferentes valores. Segundo Leitão (2012c, p. 12),

Há, na imbricação entre consumo, construção do avatar e práticas sexuais, o comércio e uso de genitais. Um avatar padrão não é dotado de nenhum tipo de órgão sexual, estes precisam ser comprados à parte e posteriormente adicionados aos corpos dos avatares pelo residente. Assim como sapatos, brincos, colares e chapéus, pênis, mamilos, vaginas e ânus são objetos que precisam ser comprados separadamente e vestidos.

A diversidade de genitálias não diz respeito apenas a estilos de genitálias humanas; homens, mulheres, intersex, mas também de *furrries* e animais, como cachorros, cavalos, e seres mitológicos como dragões, lobisomens, minotauros, os quais têm genitálias específicas para compor o corpo do avatar. Ainda que ao buscar genitálias no *Marketplace* o resultado de pênis humanos é muito mais elevado que vaginas, ou genitálias de outra natureza.

A internet costuma ser o ponto de encontro de gostos e práticas, pois em um ambiente comum reúne usuários do mundo todo, no SL não é diferente. Durante a estada em campo foi possível mapear muitas ilhas de sexo, contendo diferentes características, como clubes de sexo com sexo “ao vivo”, sexo com ET’s, com animais - forçado ou induzido pelo dominante (humilhação) -, Canibalismo - baseado nas histórias em quadrinho de Dolcett<sup>17</sup> - GOR - práticas originárias de obra de ficção científica<sup>18</sup> -, Femdom - dominação feminina, feminização do homem -, sadomasoquismo. Muitas dessas práticas são contempladas pelo BDSM.

## 2.6 OS PRINCIPAIS LOCAIS/LANDS DA PESQUISA

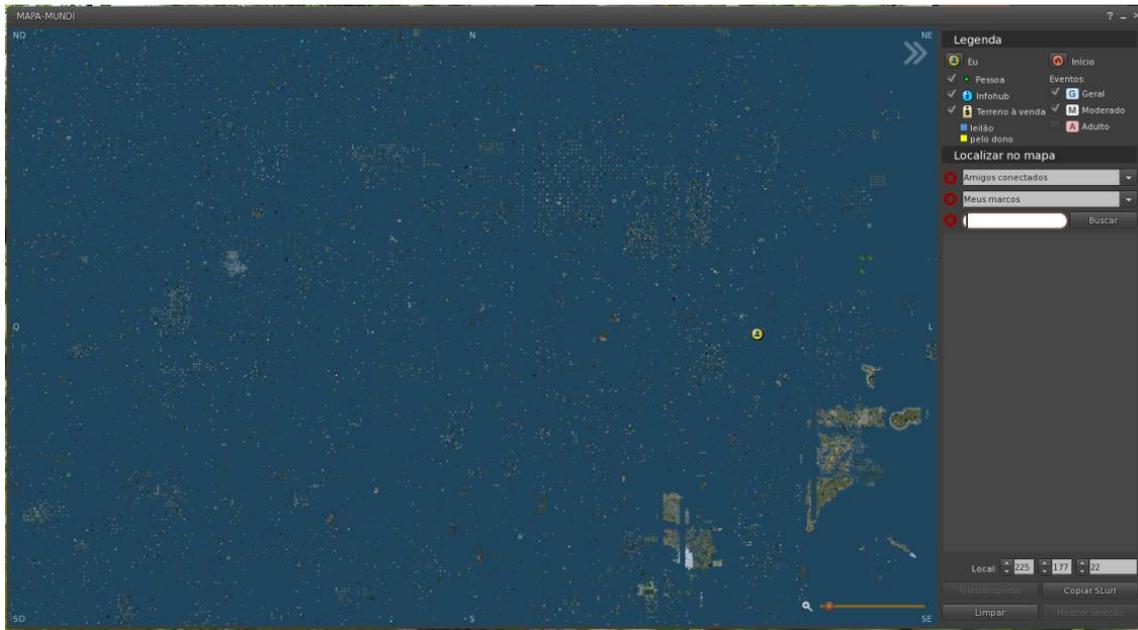
O MDV3D Second Life é baseado na representação analógica de território, com mar, continentes e ilhas, e permite sua visualização através de um Mapa Mundi que pode ser acessado dentro do mundo através do botão de atalho “Mapa” na barra inferior da plataforma *Viewer*. Esse mapa é equipado com uma ferramenta de zoom. Ao clicar no botão de atalho,

<sup>17</sup> Dolcett é o pseudônimo de um desenhista que criou nas décadas de 1970 e 1980.

<sup>18</sup> Mundo de ficção criado pelo filósofo e escritor John F. Lange com o pseudônimo de John Norman.

surge o mapa com a *land* (ambiente) em que o residente está, ainda que ao diminuir o zoom, torna-se possível a visualização do mundo como um todo, ou seja, Mapa Mundi do SL. Imagem ilustrativa abaixo.

Figura 15 – Mapa Mundi do Second Life



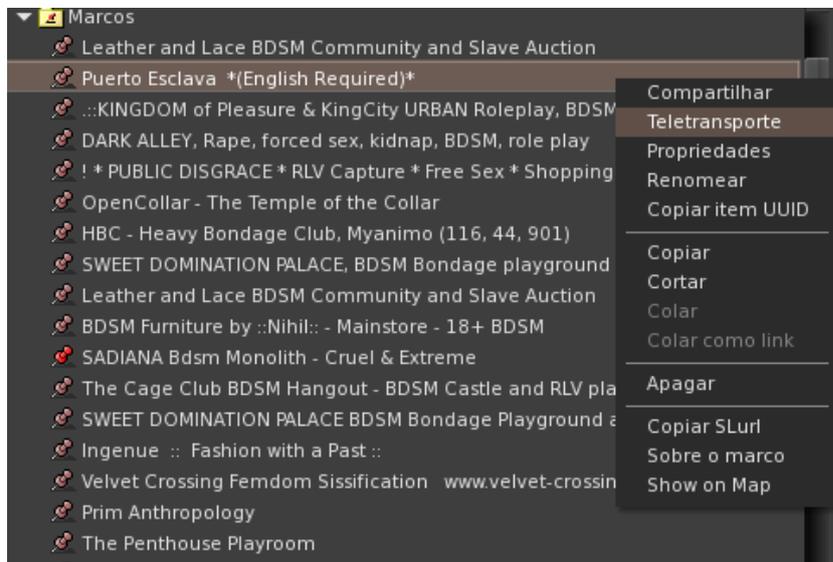
Na visualização do Mapa Mundi, pode-se notar duas grandes faixas de terras, e muitos outros pontinhos que dizem respeito às ilhas que compõe o território simbólico do ambiente virtual. Ainda na imagem é possível identificar Legenda (referente aos símbolos contidos no mapa) e Localização equipada de uma ferramenta de busca que pode ser filtrada por “amigos conectados” e “meus marcos”.

O transporte entre continentes e ilhas pode ser feito “a pé”, ou “voando”, ainda que uma ferramenta muito mais eficiente seja disponibilizada na plataforma: o Teletransporte (TP). O território do Second Life é bastante extenso e demandaria muito tempo para atravessá-lo caminhando. A ferramenta de voo é disponibilizada para o avatar, ou seja, além de caminhar e correr, o residente pode voar, mas ainda assim o percurso demandaria tempo. Alguns residentes utilizam aviões, mas mais para brincar com as possibilidades do mundo, pois o TP é, sem dúvida, o transporte oficial.

A localização geográfica (*SLurl*) das lands pode ser armazenada no inventário, tornando, assim, mais fácil o TP para os locais favoritos de cada residente. As *lands* ficam salvas por nome, ainda que ao clicar sobre elas uma janela se abra com possibilidades de

visualizar no mapa, teletransportar, informações/descrições sobre o local, compartilhamento com outros residentes, ou ainda, renomeação. Como se pode visualizar na imagem abaixo:

Figura 16 – Marcos/SLurls



Na imagem acima é possível visualizar a pasta “Marcos” do inventário, na qual ficam salvas as *lands* de lojas, clubes, praias, locais de práticas de BDSM, entre outros. As *lands* dizem respeito aos locais (com variadas demarcações territoriais), e podem estar contidas em (ou serem) ilhas ou no continente.

Entre muitas *lands* salvas no inventário com a temática de BDSM, algumas das principais frequentadas nessa pesquisa não estão contidas na imagem: “*Puerto Esclava*”, um dos últimos ambientes que tenho frequentado, e atualmente o que mais tem possibilitado interações, está bem no topo dos marcos na imagem. Outros ambientes que tiveram muita importância para a pesquisa em torno do BDSM foram, em ordem cronológica de inserção: *Bestiality Doglounge*, *The Dominion Femdom*, e *The Velvet Thorn Femdom*. As duas últimas *lands* possuem *blogs* para divulgação dos eventos *inworld*.

Farei abaixo uma breve apresentação das *lands* “*Bestiality Doglounge*”, “*The Dominion Femdom*” e “*Puerto Esclava*”. É preciso ter em mente que a experiência foi diferente em cada uma delas, não só na intensidade de convivência com os residentes, mas também na relação que eu tinha com o *Viewer* e com minha avatar.

### 2.6.1 Bestiality Doglounge

Esse ambiente foi o primeiro destinado a práticas de Fetish e BDSM em que me inseri, e possui a seguinte descrição:

*Animal Beast Bestiality Hangout. Bestiality Dog Horse Breedable Breedables Amaretto Auction Stud zoo BDSM canine bondage slave fuck sex BDSM Dogsex Horsesex porn golden shower pee pissing fetish masturbation fisting toilet RLV cum orgy zyngo.*

Destinado às práticas zoofílicas que envolvem também práticas de sadomasoquismo *inworld*, foi nesse ambiente que fui apresentada para as diferentes possibilidades que o SL possibilita para adeptos de BDSM. Avatares antropomorfos, animais e humanos frequentam a *land* com diferentes interesses sexuais.

Figura 17 – Rita e Ruth nas primeiras incursões na *Bestiality Doglounge*



Figura 18 – Sociabilidades e performances BDSM na *Bestiality Doglounge*



Ainda que tenha sido um ambiente bastante impactante para compreensão das sociabilidades BDSM dentro do universo, não foi nesse ambiente que travei os diálogos mais importantes para a pesquisa. Servindo mais para observação e contatos iniciais com os residentes que frequentam a *land*.

### 2.6.2 The Dominion Femdom

Ambiente destinado à prática de dominação feminina e feminização do homem. O Femdom é considerado constituinte do BDSM no SL. Na descrição do local consta:

*The Dominion Femdom is an adult community focusing on female-led relationships in a BDSM context. Visit <http://www.DominionFemdom.com> for more info about this thriving community.*

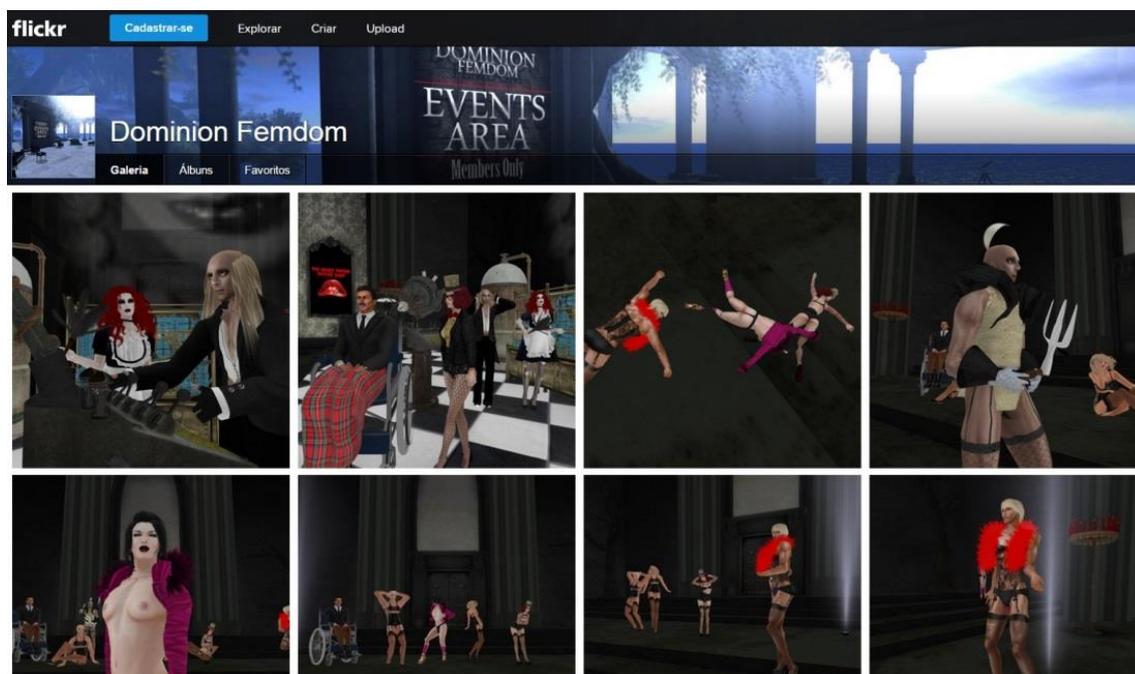
Frequentar essa *land* não só serviu aos propósitos de compreender a prática de Femdom, mas do BDSM como um todo, através de atividades frequentes como Leilões de escravos, atuações públicas de D/S e humilhações, aulas e diálogos entre as Mistress para aperfeiçoamento da prática de dominação, entre outros.

Figura 19 – Leilão de escravos – Imagem retirada do site da *The Dominion Femdom*<sup>19</sup>



Além das práticas *inworld*, A *Dominion Femdom* mantém um site que divulga os eventos através de uma agenda e disponibiliza conteúdo, por meio do uso de ferramentas como Youtube, Flickr, Fetlife, referentes ao que acontece na ilha.

Figura 20 – Print do Flickr da *Dominion Femdom*



A vivência nesse ambiente mostrou as possibilidades de uma comunidade online de se utilizar de diversas plataformas para constituir um ambiente de sociabilidade regido pela prática de BDSM. A *Dominion Femdom* é uma comunidade que está sempre em movimento,

<sup>19</sup> <<http://www.dominionfemdom.com/events.html>>. Último acesso: 30/06/2015.

com diferentes eventos e performances, possibilitando uma variedade de contatos e observações para essa pesquisa.

### 2.6.3 Puerto Esclava

Diferentemente dos locais anteriores, não encontrei essa *land* através de buscas, mas por convite de alguns interlocutores de pesquisa. Destinada à prática de D/S inter-racial, é um ambiente que prega respeito e tolerância, como se pode verificar da descrição:

*Raceplay...where a person of one race dominates another. Respect is a must here. No hate will be tolerated. Interracial, breeding, humiliation, asian, white, black, Master, Mistress, serve.*

Comecei a frequentar o ambiente para manter contato com Miss Bella que é assídua na *land*, e em algum tempo a partir da interação no bate-papo público com a interlocutora, comecei a fazer novos contatos, e deles surgiram outros interlocutores importantes.

Figura 21 – Miss e submissa em *Puerto Esclava*



Atualmente *Puerto Esclava* se tornou um dos principais locais de pesquisa para entrar em contato com alguns dos interlocutores. Manifestações públicas, seja através do bate-papo local ou das performances dos avatares, são práticas constantes nesse ambiente fornecendo muito material etnográfico através das sociabilidades travadas ali.



## CAPÍTULO 3

### SOCIABILIDADE BDSM NO SECOND LIFE: Agências e *scripts* sexuais, identidades, comunidades e pertencimentos

#### 3.1 SECOND LIFE COMO POSSIBILIDADE DE REORGANIZAÇÃO SOCIAL

Muito tenho refletido sobre como o computador, a rede, a escrita e o avatar estendem o corpo e extrapolam as fronteiras da realidade que conhecíamos até poucas décadas atrás. No segundo capítulo do presente trabalho fica bastante evidente que as mudanças tecnológicas estão acontecendo com maior rapidez e as transformações sociais decorrentes são inegáveis, e mais, notadas por toda população. Se o êxodo rural e a urbanização tanto mudaram nossa realidade, não é possível ignorar o enorme impacto das tecnologias de comunicação na nossa história e cotidiano. A internet tomou forma a ponto de deixar de ser apenas meio de comunicação para se tornar ambiente de sociabilidade, comportando subjetividades, identidades, e, sem dúvida, mudando nossa compreensão de mundo e de realidade.

As redes sociais se tornaram palco para disputas políticas e sociais cada vez mais acirradas, e estamos falando apenas da superfície. Existe toda uma realidade “escondida” das profundezas da *Deep Web* que poderia ser capaz de provocar a terceira guerra mundial. Vazamento de documentos oficiais, diversos tipos de organizações e atividades fora da lei. Ao contrário da superfície<sup>20</sup> na qual vinculamos tudo que fazemos, falamos ou lugares que frequentamos à nossa identidade/RG, a *Deep Web* aparece como a possibilidade do anonimato, o mascaramento do IP. Não é a toa que as profundezas da internet foram englobadas por uma atmosfera de pânico moral.

Ao voltar para a superfície, temos nas redes sociais as manifestações mais sinceras de angústia e ansiedade social. Alguns apelidaram de sociedade agonística. É em meio a essa realidade que o Second Life aparece como uma alternativa para o anonimato, ainda que não esteja livre das disputas sociais e sexuais. Como já vimos, a sociabilidade nesse ambiente não é desprovida de status e reputação. Os residentes constroem suas personas e realmente vivem essa “segunda vida”.

Em seu artigo para o dossiê *Antropologia da Cibercultura* (2015) da Revista Vivência, Jair Ramos faz uma análise comparativa sobre essas duas possibilidades, do realismo identitário (convergência de identidades) a exemplo de redes sociais como o *Facebook* e da experimentação identitária (divergência de identidades) como em jogos online e no Second

---

<sup>20</sup> Em exceção alguns mundos virtuais e jogos online que possibilitam anonimato.

Life. Ramos traça um paralelo em que divergência e convergência identitárias engendrariam respectivamente afastamento ou aproximação das realidades *online*/público e *offline*/privado. De acordo com o antropólogo,

essa divergência tem um papel importante na organização do debate público que se realiza ali, uma vez que garante a separação entre o espaço público *on-line* e o privado *off-line*, tornando possível que os embates discursivos travados no espaço *on-line* não resultem em prejuízos aos indivíduos no espaço *off-line*. Não se trata de um completo anonimato, uma vez que o indivíduo constrói uma persona e uma reputação *on-line* e pode, inclusive, ser alvo de prejuízos à sua participação naquele espaço público *on-line*, mas ainda assim, a divergência identitária permite o anonimato da persona *off-line* e uma determinada liberdade de expressão e de embate de ideias (RAMOS, 2015, p. 66-67).

Distante da convergência identitária das redes sociais, o Second Life, em decorrência da divergência identitária, possibilita ambiente propício para realizações e disputas sexuais. Para Rubin (1984) o sexo é sempre político e este mundo virtual é também palco na luta por legitimidade de todas as (ciber)sexualidades, fetichismo, sadomasoquismo, sexo com animais, entre outros imaginários eróticos diversos, que antes faziam parte apenas do mundo da fantasia.

Pesquisar as comunidades de BDSM no Second Life possibilitou perceber uma reorganização social que pode ser pensada para além do BDSM. Se até então o “Mundo Real” era organizado por territorialidade e linguagem, a internet e, principalmente, o MDV3D Second Life, demonstram uma nova organização, que já não se baseia estritamente a esses critérios, mas sim por afinidades e interesses. A torre de babel parece ter sido superada, e o uso do inglês como idioma “universal” é característica dominante como intermédio dessas relações.

Ainda que, seja necessário abrir parênteses para refletir sobre as diferenças culturais interferindo na compreensão da linguagem, bem como o emprego de tradutores automáticos, que são usados para mediar o diálogo entre os sujeitos, mas em alguns casos geram enormes confusões dadas as limitações das traduções literais.

Pensar a universalidade de uma língua pode ser um erro grotesco, tendo em vista que traduções literais geralmente não condizem com a necessidade de expressão dos sujeitos, bem como suas formas de interagir e conduzir o diálogo. Uma forma de exemplificar essas discrepâncias é na compreensão dos emoticons, que não só podem ser usados em contextos diferentes, como, por vezes, possuem diferentes conotações ou ainda diferentes formas. Essas lacunas entre sujeitos podem diminuir com a prática, aperfeiçoamento da língua e conhecimento dos parceiros.

Dentre tantas relações que este universo digital possibilita, algumas se destacam por meio de sua visível adaptação ao aparato sociotécnico e decorrente reelaboração. Não é a toa que a temática sexual, especificamente o BDSM, se tornou central na pesquisa desde que tomei conhecimento do universo online. A reorganização social possibilitada pelo SL fica bastante evidente na reelaboração sociotécnica e dos *scripts* sexuais.

### 3.1.1 *Scripts* sexuais

O sociólogo Michel Bozon no livro *Sociologia da Sexualidade* (2004) descreve o percurso histórico e cultural da sexualidade e do desejo sexual desde as sociedades mais tradicionais até a contemporânea. Nessa trajetória abrange a construção de si mesmo como uma característica do individualismo moderno demonstrando como o desejo sexual constitui esse “eu”. Bozon faz referência aos *scripts* sexuais, teoria elaborada por Gagnon e Simon e publicada em 1973 sob o título *Sexual conduct: the social sources of human sexuality*.

Os *scripts* sexuais decorrem de aprendizados sociais, se constituindo menos por meio de interditos e regras do que por relatos e acontecimentos, bem como da interiorização dos modos de funcionamento das instituições. Os aprendizados dão conta também de habilidades técnicas e corporais. O individualismo moderno possibilita três tipos de *scripts*, intrapsíquicos (esquemas cognitivos estruturados que tomam forma como sequencias narrativas, planos e fantasias sexuais), interpessoais (presentes nas interações entre parceiros, coordenam a realização prática das relações sexuais) e culturais (também chamados de cenários culturais, são prescrições coletivas, interditos culturais e não representam a simplicidade da lei). Conforme Bozon (2004, p. 132),

a evolução e a história longa, que produziu a individualização, a intimidade e a interioridade psíquica, também levou ao desenvolvimento da dimensão intrapsíquica dos *scripts*. No decorrer dessa evolução, os cenários culturais tenderam a perder a homogeneidade e as normas sexuais a ser cada vez menos evidentes, provocando um aumento das necessidades de improvisação mental de cada indivíduo e de adaptação mútua entre parceiros, assim como relações mais complexas entre os níveis de *scripts*: as fantasias sexuais, por exemplo, correspondem a uma realidade subjetiva historicamente recente.

Nesse sentido, o autor aponta para uma estruturação, a partir dos *scripts*, do imaginário sexual dos grupos, relacionamentos e indivíduos, na medida em que permitem identificar, interpretar e estabilizar os conhecimentos e práticas sexuais.

Um exemplo bastante evidente da transformação do imaginário erótico dos grupos é pornografia, que tem papel fundamental na elaboração de *scripts* sexuais

contemporaneamente. Para Leite Jr. (2006, p. 15) “mais do que liberar a fruição dos prazeres, a pornografia legalizada explicita uma padronização dos desejos e uma domesticação dos corpos talvez nunca encontradas antes”. Se a ciência subdividiu o gozo sexual em doente e saudável, a pornografia proporcionou subdivisões dentro das próprias produções, “conhecidas como bizarra, sadomasoquista ou fetichista, [...] ou o ‘gozo legítimo’ (LEITE JR., 2006, p. 16)”, produzindo *scripts* sexuais específicos.

Ao observar os *scripts* sexuais dos praticantes de BDSM do Second Life, notei características que dizem respeito às três ordens: intrapsíquica, interpessoal e cultural. O que precisa ser levado em consideração aqui é essa nova organização social e sociabilidades possibilitadas por esse ambiente, capazes de reelaborar os *scripts* sexuais a ponto de transformar as práticas de BDSM dentro do mundo em dramaturgias bastante diferentes do que conhecemos até agora em termos de fetichismo e sadomasoquismo.

O MDV3D se inscreve em uma realidade recente e ainda passível de estudo. O que se pode afirmar é que nesse ambiente prevalece a ideologia do individualismo, mas não se rompe com as relações interpessoais e os cenários culturais. Ao contrário, formam-se comunidades, organizadas ou não, que reúnem as pessoas por interesses específicos, gerando cenários sexuais semelhantes por meio das relações e da convivência nesses grupos, além das estruturas intrapsíquicas que se transformam nessas vivências, como aponta Simmel sobre as influências do estilo de vida urbano no psiquismo individual, em *A Metrópole e a Vida Mental*. Conforme o autor, os “problemas graves da vida moderna derivam da reivindicação que faz o indivíduo de preservar a autonomia e individualidade de sua existência em face das esmagadoras forças sociais, da herança histórica, da cultura externa e da técnica da vida” (SIMMEL, 1973, p. 11). Nesse conflito, habilidades e práticas também são aprendidas, assim como imaginários e subjetividades são elaborados e reelaborados.

Um exemplo bastante didático a respeito da elaboração e reelaboração de *scripts* sexuais dentro do mundo é a produção de pornografia em *machinimas*<sup>21</sup>, feita por e para residentes, bem como todo o universo de premiações e glamour que engloba essas produções.

A seguir farei uma breve apresentação de práticas, comportamentos, estética e utensílios mais recorrentes nas comunidades BDSM dentro do universo. Portanto meu

---

<sup>21</sup> Vídeos produzidos dentro do mundo virtual. Ver mais em: LEITÃO, Débora K.; GOMES, Laura G. - Machinima and Ethnographic Research in Three-Dimensional Virtual Worlds. in: Vibrant – Virtual Brazilian Anthropology, v. 9, n. 2. July to December 2012. Brasília, ABA. Available at <<http://www.vibrant.org.br/issues/v9n2/debora-k-leitao-laura-g-gomes-machinima-and-ethnographic-research-in-three-dimensional-virtual-worlds/>>.

compromisso nos próximos parágrafos será com a prática *inworld* (dentro do mundo) e não com sua concepção em outras esferas.

### 3.1.2 BDSM *inworld*

Tive oportunidade de conversar e observar adeptos de diferentes práticas, que no universo do Second Life fazem parte da comunidade BDSM<sup>22</sup>, como Femdom<sup>23</sup>, Gor<sup>24</sup>, Canibalismo, sexo com animais, além das historicamente englobadas pela comunidade.

Ainda dentro de cada prática há variedades de representações, alguns adeptos preferem dominação, outros servidão, assim como aqueles que se interessam pelas dinâmicas de disciplina, imobilizações, castigos, ou então os que preferem a penetração - seja com pênis, brinquedos, plugs, punho - vaginal, anal ou oral, como parte da performance, mantendo a centralidade do sexo genital. Há também os que sentem necessidade de provocar ou submeter-se a dor e violações, humilhações e violências físicas severas podendo chegar à morte e canibalismo.

Existem formas variadas de excitações eróticas através de disciplina, punição, humilhação e dor. As mais recorrentes em minha pesquisa foram *spanking*, conforme um de meus interlocutores “a arte de bater e/ou apanhar” (Master Z, 2013), prática que também pode ser interpretada como castigo/punição por indisciplina, assim como castigos utilizando instrumentos e utensílios de tortura, entre eles, chicotes, açoites, e máquinas que remetem às práticas medievais de tortura, também o uso de ferramentas de outras naturezas<sup>25</sup> com finalidade de causar dor e excitação para os participantes desses jogos eróticos.

Dominação e imobilização através de cordas, algemas, braçadeiras, camas de látex são bastante recorrentes, assim como o uso de coleiras nos submissos. Disciplina e obediência em público, em clubes e através do chat aberto são práticas frequentes. Também seguir ordens, mesmo as consideradas absurdas pelos servos, como ser obrigado a fazer sexo com animais, ou então assistir o Mestre ou a Dominatrix ter relações sexuais com outras pessoas e limpar os

---

<sup>22</sup> Refiro-me a uma noção de comunidade BDSM dentro do Second Life estabelecida em relação dicotômica com os não-praticantes de BDSM do mesmo ambiente.

<sup>23</sup> Consiste na inversão de papéis no qual uma mulher assume a postura de dominante. O Femdom é um jogo que consiste na feminização do homem. O submisso é feminizado com o uso de roupas, lingerie, maquiagem e sapatos femininos. A cena pode envolver a prática de penetração do submisso.

<sup>24</sup> As práticas BDSM que envolvem a temática GOR, não dizem respeito a toda comunidade GOR do SL, que está muito mais ligada a um RP da obra literária de ficção criada pelo filósofo e escritor John F. Lange.

<sup>25</sup> Saltos de sapatos, utensílios domésticos, entre outros utensílios que podem ter seu uso reelaborado.

fluidos que permanecem em seus corpos, prática essa referida como *cuckold* e definida como o “prazer de ser corno” (Cuckold Slave, 2014), entre outras.

E há também a humilhação verbal, muito importante para os adeptos, principalmente através da qualidade da escrita como narrativa dos eventos sexuais.

Assim como para um dominador o prazer está ligado a punir, humilhar, machucar, para o escravo o prazer está em ser humilhado, pisado, amarrado, disciplinado e obedecer incondicionalmente seus mestres. Os títulos como Mestre, Mistress, Lady, Dominatrix, Rainha, Dom, Domme, são muito utilizados no Second Life, para dominadores/as. Os escravos são comumente chamados por nomes que os envergonhem, mas também são referidos como servos, escravos, submissos quando mencionados.

O *viewer* que possibilita a entrada no mundo virtual apresenta uma ferramenta bastante utilizada no meio BDSM, denominada RLV (*Restrained Life Viewer*). É um mecanismo que possibilita que outros usuários/residentes possam controlar a experiência do avatar com qual interage, satisfazendo o prazer que o dominador sente em controlar o escravo, e do escravo em estar sob controle. Há também dominadores que exigem a senha da conta no SL de seus escravos, a fim de fazer modificações na aparência dos avatares e também gerenciar os contatos.

Outro aspecto que se fez evidente em minha pesquisa é o compromisso que os praticantes de BDSM têm com a consensualidade e segurança, deixando claro que todo o jogo faz parte de representações combinadas previamente, que satisfaçam ambas as partes.

Sobre a estética BDSM nesse mundo, se fazem presentes o látex, couro, correntes entre outras vestimentas com referência medieval. Assim como as roupas, os instrumentos de tortura variam entre ferramentas medievais e modernas, sempre mantendo o apelo estético obscuro e a técnica que possibilita diferentes formas de tortura em cada instrumento.

Em termos de ambientes, muitos foram pensados e construídos pelos residentes praticantes de BDSM e se tornaram palco para as práticas. Locais com diferentes apelos estéticos, desde castelos a prédios modernos com um charme decadente e underground. O estilo medieval é bastante recorrente, o luxo dos tecidos (seda, veludo, etc) e castelos em referência às obras de Masoch, assim como as masmorras reportando às histórias de tortura e carrascos do Marquês de Sade.

Após observar por pouco mais de três anos as dinâmicas sociais dos praticantes de BDSM nesse universo, percebi cinco formas prevalentes de sociabilidades que agrupam praticantes e práticas. É necessário ter em vista que essas divisões não excluem a transição de sujeitos entre os diferentes grupos, mesmo porque a possibilidade de mudança identitária é

bastante evidente, não só pela possibilidade de transformações no avatar de um usuário ou utilizações de outros avatares alternativos, mas também porque os residentes, por vezes, transitam entre gostos e práticas e, portanto, grupos, comunidades e ambientes.

Para entender a sociabilidade BDSM no mundo virtual é preciso fazer um duplo esforço. O primeiro de contextualizar o sadomasoquismo erótico na história da humanidade e seus novos agenciamentos possibilitados pela internet e universos online. E o segundo diz respeito à percepção de que as comunidades BDSM não podem ser apreendidas como uma unidade, tendo em vista que as práticas englobadas pelo acrônimo podem estar presentes em diversas relações e sujeitos que não se dizem praticantes de BDSM, assim como uma gama de agenciamentos sexuais podem ser considerados constituintes das relações nessa comunidade, mesmo não fazendo parte das práticas englobadas pela sigla.

Portanto, para pensar esses agenciamentos eróticos no Second Life, detive-me na autodeclaração dos adeptos e nas suas compreensões de BDSM, que podem estar ou não de acordo com o que foi construído durante as últimas décadas em torno de uma moralidade da comunidade BDSM fora do Second Life.

### 3.2 COMUNIDADES E ESTILOS DE VIDA

A internet facilita o contato entre pessoas com interesses afins, no caso do BDSM, existem sites e blogs direcionados para a temática, seja através de contos, fotografias, e/ou mesmo “manuais”. O discurso visa legitimar a prática, conforme Zilli (2010, p. 484),

Um mapeamento na Internet demonstra que existem textos disponíveis sobre o BDSM em diversos formatos: artigos dissertativos com ou sem referências bibliográficas, notas e notícias jornalísticas, comentadas ou não, contos, poemas, histórias e outros. Contudo, há um formato mais específico que concentra o conteúdo da legitimação do BDSM e que pode ser considerado como um “manual”.

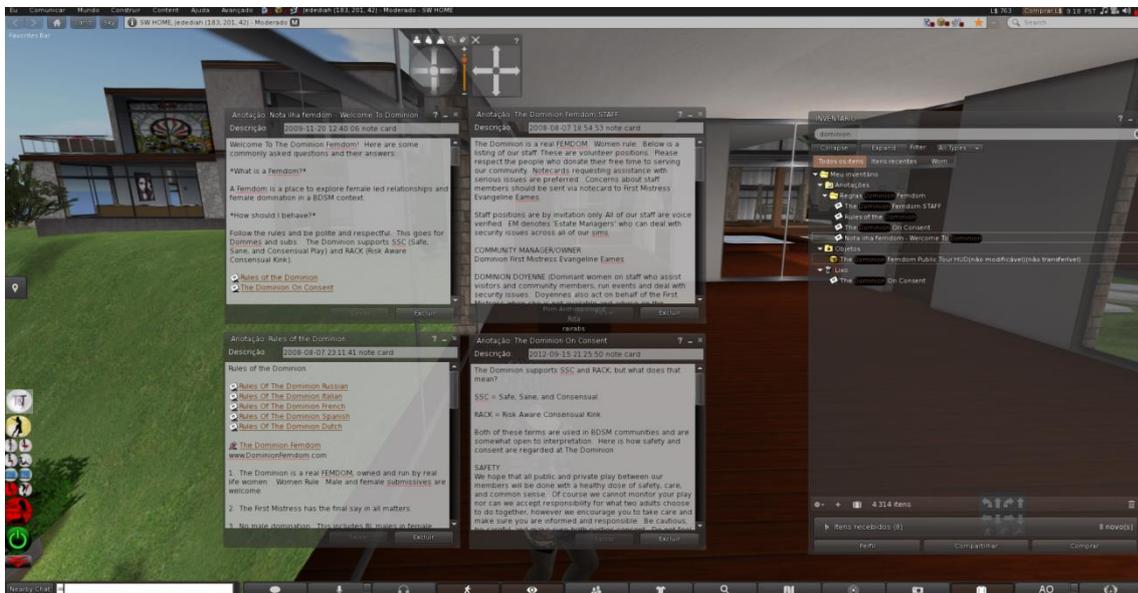
Diversas plataformas constituem o ambiente de sociabilidade dos residentes que praticam o BDSM, blogs, sites, fóruns, redes sociais, são recursos que os residentes usam para se informar, mas também para criar e compartilhar informação. Como menciona Zilli, os conteúdos encontrados na rede sobre BDSM são variados, ainda que prevaleçam plataformas que apresentam o BDSM e disponibilizam manuais<sup>26</sup>. Ainda assim, dentro do mundo virtual, muitas comunidades criam seu próprio meio de divulgação e demonstração de normas e regras, dispondo de materiais semelhantes a manuais.

---

<sup>26</sup> Ver Portal Senhor Verdugo: <<http://senhorverdugo.com/>>. Último acesso em 23/02/2016.

Muitas das regras básicas que permeiam a comunidade BDSM são reestruturadas no Second Life a fim de se adaptar ao aparato sociotécnico do universo. Havia notado essa questão no discurso dos interlocutores, mas pude compreender melhor a adaptação dos manuais e regras no momento em que entrei na *Dominion* e recebi notas com as regras de boa conduta para fazer parte dessa comunidade. Essas notas, enviadas aos residentes por meio de *notecards*, podem ser salvas no inventário de cada residente para fácil acesso e estudo das regras do local.

Figura 22 – *Notecards* da *The Dominion Femdom* salvas no inventário da minha avatar



Foi através desses *notecards* que tomei conhecimento de outra sigla utilizada no meio sadomasoquista online, RACK diz respeito à consciência do risco. Mas as residentes que gerenciam a ilha também fazem uso do SSC em suas regras.

Além de regras já conhecidas de BDSM, algumas normas acerca das práticas e dos usuários/avatars são elencadas, como por exemplo: é proibido que um usuário homem utilize uma avatar feminina na tentativa de frequentar a ilha como Mistress, Lady ou Dominatrix. Nesse caso é feita verificação por voz. Também proíbem a utilização de avatares que representam crianças.

Disponho aqui as principais regras oferecidas para os visitantes ao entrar na *Dominion*:

1. *The Dominion is a real FEMDOM, owned and run by real life women. Women Rule. Male and female submissives are welcome.*
2. *The First Mistress has the final say in all matters.*
3. *No male domination. This includes RL males in female avatars.*

Nos itens 1 e 3 é esclarecido que a *The Dominion Femdom* é gerenciada não só por avatares femininos, mas por mulheres na Real Life, sendo as dominadoras exclusivamente mulheres. Portanto homens em avatares femininos não são aceitos como dominadores. Essa é uma regra fundamental do Femdom adaptada para o mundo virtual digital.

*4. All males and female submissives must kneel. Do not sit on furniture, walls, ledges or other surfaces.*

Outra adaptação do BDSM/Femdom para o aparato sociotécnico está relacionada à como se portar enquanto escravo neste universo. A regra no item 4 de não sentar em objetos como móveis, paredes, não está somente relacionada com a necessidade de o escravo manter-se ajoelhado, mas também com a gestão do aprendizado técnico e social para existência enquanto residente. É, portanto, comum encontrar uma gama de regras comportamentais e técnicas ao adentrar em outros locais e ilhas que não são necessariamente destinados à sexualidade.

*5. Males and female subs must address all dominant women with their preferred title (Lady, Miss, Domina, etc. Ladies please note owned subs may have certain titles reserved for their owner.). Ask permission to IM a Lady in public chat.*

O item 5 demonstra a dinâmica do uso do chat privado versus chat local, com a visível intenção de manter respeito aos interesses das dominadoras, assim como a possibilidade ou impossibilidade de uma sociabilidade pública.

*6. Subs must not kneel at a Lady's feet without her permission. Do not repeatedly offer yourself or make a nuisance of yourself.*

*7. Subs must not be nude or engage in sexual acts in public unless instructed by a Mistress in his or her company. Ladies, if you wish to leave your sub nude on sim as part of a punishment, please notify a staff member.*

*8. No prostitution or financial domination. Please remove tags or titlers referring to such.*

*9. No child avatars. Whether or not an avatar appears to be adult is at the discretion of our staff.*

Itens 7, 8 e 9 demonstram algumas regras de comportamento em relação ao sexo. Evitar atividade sexual explícita, ainda que faça parte de uma punição, essa deve ser notificada e previamente autorizada, item 7. A não autorização de prostituição ou trocas sexuais com incentivos financeiros é evidenciada no item 8. E por último, no item 9, a proibição do uso de avatares infantis (representação de crianças).

Ainda que a prostituição e dominação financiada sejam proibidas aos membros, bem como a explicitação desses serviços no perfil ou *nickname*, algumas formas de serviços em troca de dinheiro são institucionalizadas, como o leilão de escravos.

Figura 23 – Leilão de escravos na *land The Dominion Femdom*



A atividade que parece contraditória às regras da *Dominion* é um de seus cartões de visita, o que aponta para um agenciamento coletivo em detrimento do individual. Ou seja, o leilão de escravos é institucionalizado, já os serviços sexuais independentes não são permitidos, estabelecendo interditos. Voltarei a tratar do assunto no capítulo quatro.

*10. No weapons or meters, except those appropriate to Dominion role playing events. Traditional toys (crops, whips, canes, etc.) are not considered weapons.*

As diversas possibilidades de criação dentro do mundo geram preocupações que podem ser encontradas nessas regras, como a não permissão do uso de avatares infantis no item 9 e de armas que não são consideradas parte da cena erótica, item 10. Armas com a capacidade de “matar” fazem com que o residente seja teletransportado à outra ilha como representação de morte, e são muito utilizadas em RPGs dentro do mundo.

*11. Do not interrupt any scene without invitation or interfere with a Lady dealing with her own submissive.*

*12. Domes please respect collars. Do not play with or punish owned submissives. Address any problems to his or her Mistress and to our staff if necessary.*

O item 12 remete à consideração aos compromissos entre dominadoras e escravos como regra de boa convivência, assim como respeito aos contratos entre dominadoras e servos.

*13. All play must be consensual and a "NO" from any party is to be respected. The Dominion enforces the principles of both RACK (Risk Aware Consensual Kink) and SSC (Safe, Sane and Consensual).*

O item 13 faz referência aos cuidados com riscos, consensualidade e sanidade, como já mencionei anteriormente a partir da explicação das siglas SSC e RACK. Pode-se notar como os “manuais” online de BDSM estão sendo adaptados e em formato de nota de boas vindas informam aos residentes interessados em frequentar o ambiente como podem e/ou devem agir.

A *Dominion Femdom* se mostrou muito mais que uma ilha com atividades englobadas pelo BDSM e Femdom. Há, na verdade, todo um estilo de vida e estrutura de comunidade se desenvolvendo nesse grupo. Não apenas leilões de escravos, festas e humilhações públicas ocorrem na *land*, mas diversos encontros e reuniões entre Domes para conversar e debater sobre o estilo de vida, suas possibilidades, regras, boa conduta entre os participantes, responsabilidades, entre outros aspectos.

Como fica explícito nas regras de boas-vindas entregues a todos os visitantes do local, existem regras de convivência que são elaboradas e reelaboradas por seus membros e participantes assíduos. Não apenas normas de boa convivência, mas também pedagogias de como ser uma Mistress, Lady, Domme, e disciplinar seus escravos. Eventos como aulas e palestras são recorrentes, tanto para ensinar a arte da dominação como a de submissão.

*The Dominion Femdom* tem uma estrutura bastante forte de comunidade, que fica visível não só em sua organização, mas também nas outras plataformas utilizadas para dar consistência e relevância ao grupo, desde Flickr<sup>27</sup>, blog<sup>28</sup>, até um grupo no *Fet Life*<sup>29</sup>, nos quais são divulgados eventos e construída a identidade do grupo. *The Velvet Thorn Femdom* é outra *land* com semelhante sociabilidade, práticas e recursos<sup>30</sup>.

Esse contexto de constantes reuniões e negociações das regras de conduta enquanto praticantes de BDSM e Femdom remete a luta por legitimidade que desenvolveu durante décadas um estilo de vida bem elaborado e bastante regrado. Reflexo das comunidades que lutam contra a patologização de seus interesses eróticos e sexuais, no Second Life se estruturam comunidades que parecem seguir caminho semelhante.

Tão sério é o esforço por cumprimento das regras que o uso do *voice* se faz presente, remetendo a uma busca por legitimidade não só das “segundas vidas”, mas também das “primeiras”. Como vimos nas regras estabelecidas para visitantes e membros, idade e gênero

---

<sup>27</sup> <<https://www.flickr.com/photos/dominionfemdom/>>. Último acesso em 28/02/2016.

<sup>28</sup> <<http://www.dominionfemdom.com/>>. Último acesso em 08/03/2016.

<sup>29</sup> <<https://fetlife.com/groups/10402>>. Último acesso em 28/02/2016.

<sup>30</sup> <<http://velvetthornfemdom.blogspot.com.br/>> e <<https://www.flickr.com/groups/velvetthornfemdomcommunity/>>. Último acesso em 28/02/2016.

devem ser comprovados através dessa ferramenta, aproximando as identidades *offline* e *online*.

Outro aspecto relevante é a proibição de sexualidades que mesmo para praticantes de BDSM podem ser tabus, como a pedofilia, incesto, o sexo genital público e explícito, a prostituição e a pornografia. *Scripts* sexuais que ameaçam a busca por legitimidade.

O empenho para legitimação faz com que práticas não consideradas consensuais sejam bastante criticadas e banidas do ambiente, mesmo que consistam apenas em representações dessas atividades eróticas. Nisso se incluem o uso de avatares que pareçam infantis ou adolescentes, ou a prática de “*daddy*”, que é basicamente a representação de um incesto, mesmo que não seja performado com avatares infantilizados.

Para compreender a moralidade que rege as comunidades *Dominion Femdom* e *Velvet Thorn*, é preciso reconstituir historicamente a trajetória das agências sexuais que são englobadas pela comunidade BDSM.

### 3.2.1 De patologia à estilo de vida

Nos anos 80, a antropóloga norte-americana Gayle Rubin alertava sobre como tempos de guerra, de transição urbana, e, acredito que posso adicionar, mudanças na sociabilidade através da revolução tecnológica e comunicacional, podem gerar grandes tensões, ansiedades sociais e intensidades emocionais. Para a antropóloga, esses contextos históricos tem em comum as disputas sobre comportamentos sexuais, deslocando as ansiedades e descarregando as tensões e emoções. O MDV3D Second Life se tornou terreno empírico para compreensão dessas tensões e disputas.

Conforme a edição de 1999 sobre Sexualidade do *Oxford Reader*, organizado por Robert A. Nye, a crueldade e violência nas relações sexuais são tão velhas quanto a humanidade, mas somente no final do século XIX essas perversões sexuais receberam nomenclatura. Marquês de Sade morreu em 1814, mas sua reputação se perpetuou através das histórias que escreveu combinando prazer e dor nas relações sexuais. Richard Von Krafft-Ebing em seu famoso livro *Psychopathia sexualis* foi quem cunhou o termo “sadismo” para descrever atos extremos de crueldade como patologias sexuais. Assim como o termo “sadismo”, Krafft-Ebing cunhou o termo “masoquismo” com base em outro escritor, o alemão Sacher-Masoch que através do romance *Vênus das Peles* (1870) explorou o mundo da dominação sexual, dor e humilhação.

A medicina e a psiquiatria multiplicaram as categorias de má conduta sexual através de um mapa bastante fiável da hierarquia moral das atividades sexuais, o Manual Diagnóstico e Estatístico dos Distúrbios Mentais (DSM) elaborado pela primeira vez em 1952 pela Associação Americana de Psiquiatria (APA) incluiu os “desvios sexuais” na subcategoria “perturbações sociopáticas da personalidade” (no qual constava também homossexualidade, travestismo, pedofilia, fetichismo e sadismo sexual, incluindo estupros, ataques sexuais e mutilações).

O termo masoquismo aparece apenas no DSM II. No DSM III, em 1980, é introduzido o termo “parafilias” no grupo dos “transtornos psicosexuais” e após uma longa luta política, foi no DSM III que a homossexualidade foi removida do registro de transtornos mentais, ainda que o fetichismo, sadismo e masoquismo, travestismo, exibicionismo, voyeurismo e pedofilia permanecessem como disfunções psicológicas (Rubin, 1984).

O DSM IV trouxe 27 transtornos sexuais através da classificação “transtornos sexuais e de identidade de gênero”, subdivididos entre “disfunções sexuais”, “parafilias” e “transtornos de identidade de gênero”. No DSM V, publicado em 2013, a APA despatologizou o sexo “bizarro” - incluindo cross-dressing, fetiches e BDSM -. Agora o que hora era classificado como “parafilia” é considerado “interesses sexuais incomuns”, enquanto que pedofilia ou sexo sem consentimento, ou ainda aquele que causar danos deliberadamente a si mesmo ou a outrem, pode ser diagnosticado com um transtorno parafilico.

A revolução sexual do século XX trouxe consigo uma noção de luta identitária de comunidades com agenciamentos sexuais específicos. Surgem nesse contexto os movimentos feministas, LGBT, BDSM, entre outros. Em tempo, os termos utilizados estão atualizados e são resultados da autoconstrução das comunidades na busca de reconhecimento e legitimação.

Durante as transformações sexuais ocorridas nos últimos séculos, bem como a sexualidade entendida como parte da construção do sujeito, o termo “sodomasoquista” foi positivado por uma comunidade autodeclarada enquanto praticantes de BDSM. Conforme Facchini e Machado (2013, p. 199), a

apropriação com sentido erótico da categoria sadomasoquismo e/ou a adesão ao acrônimo BDSM têm se feito presentes no Brasil desde pelo menos o início da década de 1980. Num primeiro momento, essa presença pode ser notada por meio da produção de literatura erótica e pela comunicação de praticantes em revistas e classificados eróticos. Com o desenvolvimento da internet e de ferramentas de interação mediadas por computadores, têm se multiplicado sites, blogs, salas de bate papo, listas de discussão, comunidades em redes sociais e espaços de interação presencial, como grupos, festas ou clubes, revelando os contornos do que os adeptos chamam de meio, comunidade ou, eventualmente, de movimento. Tais contornos são delineados pela articulação entre práticas eróticas – que estiveram situadas entre as antigas “perversões” delimitadas na constituição da psiquiatria e seguem

classificadas como “parafilias” – e a adesão a um rígido conjunto de regras relacionadas à sanidade, à segurança e à consensualidade.

Períodos históricos em que a sexualidade é mais contestada e politizada tem como consequência a renegociação do domínio da vida erótica. O BDSM é uma comunidade que tem crescido muito nas últimas décadas, e a internet tem sido fundamental na difusão das ideias, práticas, comportamentos e estéticas englobadas por essa subcultura.

É notória a importância da luta por legitimação que os adeptos dessas práticas sexuais enfrentam, ganhando força de representação político-identitária. Surge uma subcultura que se voltou contra a definição psiquiátrica da sua sexualidade através de políticas de afirmação identitárias. Com seus objetivos definidos, a principal regra de consensualidade/consentimento se destaca como critério de diferenciação entre formas de sexualidade sadias e patológicas.

Para compreender o BDSM enquanto comunidade, é necessário saber que se trata de sexualidades fora da norma, são corpos, prazeres, desejos e sexualidades que estão na margem, como podemos ver no famoso círculo encantado de Rubin (1984).

Mesmo com a despatologização do BDSM, a cruzada moral do final do século XIX deixou um legado social, um imaginário na cultura popular de que a variedade erótica pode ser perigosa e doentia. A organização da sexualidade boa e a má dificilmente estão diferentes na atualidade do que na esquematização proposta por Rubin nos anos 80.

O círculo encantado está dividido por dois círculos concêntricos. O círculo interior como sexualidade abençoada, ou seja, a sexualidade heterossexual, dentro do casamento/em uma relação, monogâmica, procriativa, não-comercial, entre duas pessoas, na mesma geração, sem pornografia, privada, baunilha (usado para indicar o sexo convencional ou pessoas que não estão envolvidas em BDSM), ainda prevalece sobre a sexualidade condenada, ou seja, homossexual, fora do casamento ou casual, promíscua, não-procriativa, comercial, sozinho ou em grupo, entre diferentes gerações, em público, com pornografia, com objetos, sadomasoquista. A ideologia sexual é uma mistura de ideias de pecado sexual, conceitos de inferioridade psicológica, anticomunismo, histeria de massa, xenofobia (Rubin, 1984), etc.

Apesar de toda a luta político-identitária, interesses e prazeres por vezes não são assumidos, nem compreendidos, devido a esse entendimento popular que a cruzada moral dos séculos XIX e XX empreendeu. Em decorrência disso, a comunidade BDSM organizada desenvolveu regras e controles sobre as práticas em vias de buscar a despatologização e sua legitimidade, assim como a afastamento do que não é aceito enquanto sexualidade consensual.

Empreendimento que trouxe críticas à comunidade BDSM a respeito de um aspecto moralista quanto à sexualidade e as transgressões.

Em suma, diversas práticas fetichistas compõem o universo desse coletivo em conjunto com o sadomasoquismo erótico (SM). Imobilização, disciplina, dominação e submissão, adoração de partes do corpo (podolatria como expoente), escatologia, entre outros *kinks* (bizarros). Em termos gerais as comunidades BDSM tem como práticas centrais os jogos de representação, de humilhação física e psicológica e violação, sendo o uso da dor um estímulo erótico entre os adeptos do SM. No quesito regras, o aspecto de maior importância é o consentimento de ambas as partes. São cenas/jogos que fazem uso de manuais e contratos para gestão dessas sexualidades e decorrentes relações.

Comportamentos regradados nas comunidades BDSM *inworld* se originam do aprendizado de uma moralidade construída ao longo do tempo através da busca por legitimação que os sujeitos engajados na luta político-identitária empreenderam. *The Dominion Femdom* e *The Velvet Thorn Femdom* parecem ser comunidades mais próximas aos grupos da RL por seus constantes debates sobre os riscos reais de suas práticas.

Ainda assim, não podem ser compreendidas da mesma forma que comunidades RL, pois toda sociabilidade nesse ambiente *online* se constrói com diferentes alicerces, ou seja, por meio de reconFigurações de práticas, técnicas, prazeres e regras.

### 3.3 SOCIABILIDADES PEDAGÓGICAS

No primeiro capítulo mencionei a experiência que tive com um dos primeiros interlocutores de pesquisa, Master Z propôs explicar o funcionamento do BDSM através de uma aprendizagem prática. Pediu para que eu fosse sua serva por alguns minutos, com intuito de proporcionar a experiência e melhor compreensão da relação entre Dom e escrava. Apesar de ter mencionado esse acontecimento como bastante emblemático na minha pesquisa, não explorei o caráter educacional em seu discurso.

A fim de demonstrar elementos persuasivos e pedagógicos, assim como a arte de seduzir presente nesse momento, disponibilizo um fragmento do meu diário de campo sobre a ocasião.

*Diário de Campo, Junho de 2013*

*Recém havia conectado, estava procurando na ferramenta de buscas algum local novo com temática BDSM. Antes que pudesse encontrar um local, começaram a piscar na minha*

tela os chats de alguns grupos que faço parte com a mesma temática. Resolvi responder as saudações em um deles, logo em seguida recebi mensagem por IM. Era Master Z. Identificou-se como dominador e buscava por escravas. Expliquei que estava pesquisando a temática e gostaria de conversar se ele estivesse disposto. Ele prontamente me enviou um TP para sua casa, se dizia interessado em conversar e ensinar. Estava sozinho. Sua aparência era diferente dos avatares que tinha conhecido até então, não era forte nem estava nu. Os cabelos eram compridos e vestia couro e uma capa preta.

Iniciamos um diálogo interessante, ele tentava me convencer de que eu deveria praticar BDSM para então poder escrever a respeito, e ainda frisava “você pode não querer parar”. Apesar de todo receio, pedi que explicasse sua proposta, ao que ele me respondeu que seriam apenas 15 minutos, e que me levaria para um passeio. Pensei que parecia uma boa negociação e aceitei seu contrato. Guardei na memória minha safeword, “piedade”. O contrato foi negociado através do chat.

Master Z: Seguro

Master Z: está certa de tudo que me disse até agora?

Rita: sim

Master Z: Sadio

Master Z: quando quiser pode sair

Master Z: na hora que desejar

Rita: tá bem

Master Z: e sua safe será piedade

Master Z: compreende isso?

Rita: sim

Master Z: Consensual

Master Z: vc a partir de hj me pertence, seu corpo suas vontades e seus desejos e é de minha responsabilidade cuidar de vc assim como me utilizar deles como desejar

Master Z: está de acordo com isso?

Rita: sim

Master Z: quando eu estiver online

Master Z: a quero aqui

Master Z: fui claro?

Foi então que Master Z me mandou ficar nua. Primeiro quis me recusar, mas ele foi bastante autoritário. Exigia que eu o respondesse com “sim, senhor”, assim o fiz. Fui levada até uma loja. Ele dizia que iria cuidar de mim, me dar tudo que eu precisasse e me ensinar como ser uma boa escrava. Eu já não sabia se ele ainda lembrava que seriam apenas 15 minutos, mas dei continuidade ao seu jogo demonstrativo.

Enquanto Z escolhia uma coleira para mim, atitude que dizia ter com todas as suas escravas, dava ordens no chat local. Foi interessante esse momento, pois eu não estava prestando atenção no chat público. Z enviou IM dizendo que eu deveria respondê-lo lá, como parte da performance e do meu aprendizado. Fiz como exigido.

*Voltamos à sua casa, ele me deu a coleira e pediu que eu a vestisse, explicou como eu deveria configurar para que ele tivesse controle da coleira e, portanto, da minha avatar. Quando o fiz, ele demonstrou as posições que a coleira disponibilizava, entre elas, sentada sobre as pernas, de joelhos com os braços estirados pra frente no chão, entre outras posições de submissão. A cabeça sempre baixa. Assim que terminou a demonstração, Z informou que o jogo havia terminado. Os 15 minutos passaram rápido, talvez tenham sido mais que quinze.*

*Muitas coisas passavam por minha cabeça, me sentia nervosa com a experiência, ainda estou um tanto desconfortável. Aos poucos ele explicou cada uma das nossas experiências e elogiava minha desenvoltura de forma educada e sedutora. Ele dizia “você é muito boa nisso”, “se resolver praticar BDSM, estarei disposto a ser seu Mestre, me procure”.*

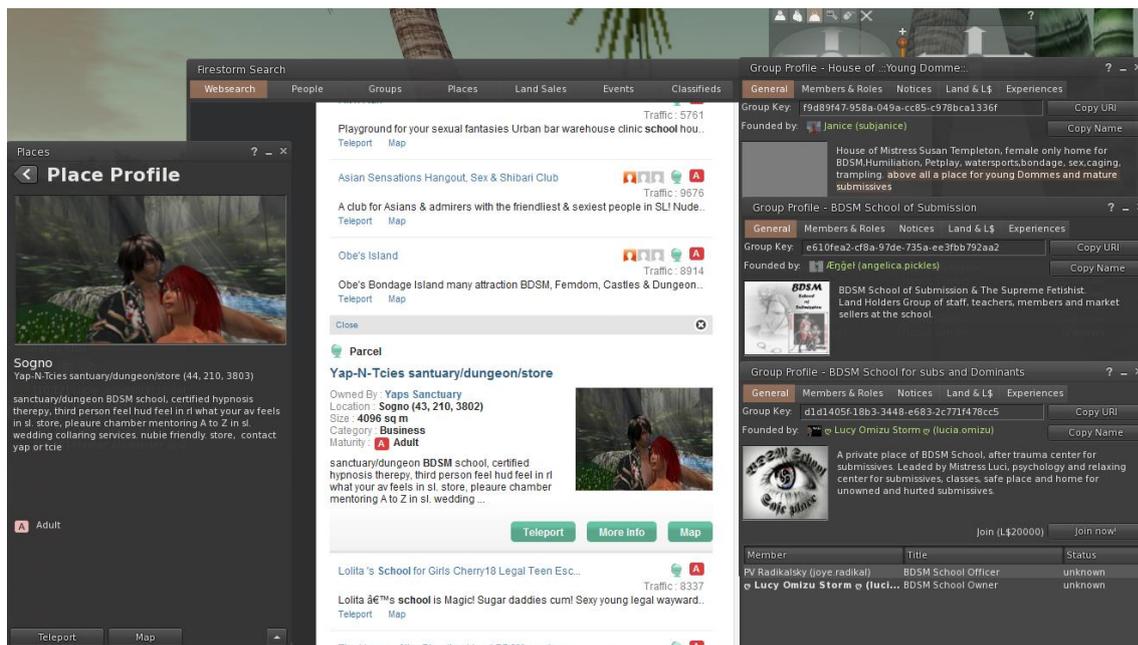
*Toda aquela conversa me deixou um pouco desestabilizada, fazia parte de seu jogo tentar me seduzir.*

Ainda que tenha sido uma experiência apenas, pude vivenciar e notar a intensidade da relação entre dominador e submisso. Master Z neste período tinha cerca de quinze escravas, das quais exigia total comprometimento e fidelidade, além da incondicional presença do avatar no mesmo ambiente enquanto ele estivesse *online*. Havia ensinado e disciplinado a todas de acordo com seus interesses. Sua paciência e caráter educador se distinguiam de outros Dominadores com os quais eu havia tentado, sem sucesso, manter diálogo.

Assim como o esforço de Z para ensinar a arte da dominação e submissão, diversos praticantes de BDSM, ou curiosos interessados, buscam por residentes ou locais que transmitam esses conhecimentos por meio de palestras e/ou experiências como a descrita acima.

Apesar de a experiência explicitada ser particular, encontrei alguns locais que prezam pelo ensino do BDSM como conjunto de práticas, estéticas e normas, produzindo ambientes de sociabilidade direcionados ao aprendizado.

Figura 24 – Pesquisa por locais/escolas de aprendizagem



Escolas para submissos ou dominadores e clubes voltados a uma pedagogia sexual são facilmente encontrados no mecanismo de pesquisa do *Viewer*. Subordinados à moral construída pela comunidade BDSM, mas também à moral científica e popular, essas escolas transmitem um discurso baseado na classificação do que é consensual e aceito enquanto prática legítima de BDSM. Tais discursos vão em direção à teoria foucaultiana de controle das agências sexuais através de uma pedagogia sexual (discursos pedagógicos).

Trata-se da contestação da hipótese repressiva trabalhada e superada por Foucault, na qual as sociedades burguesas estariam passando por uma repressão sexual. Sua contestação diz respeito ao fato de que todos os elementos negativos ligados ao sexo - proibições, repressões -, têm função numa técnica de poder e numa vontade de saber.

A hipótese de Foucault (2013) é que, a partir do século XVIII, ocorre uma proliferação de discursos sobre sexo, que redirecionam o curso das práticas sexuais. Esse apontamento pode ser pensado também como a formação de diferentes *scripts* sexuais. Destacam-se aqui pesquisas médicas e experiências voltadas à compreensão da sexualidade humana e, em decorrência de tais experimentos, aulas de educação sexual. E no caso específico, a aprendizagem do estilo de vida BDSM.

Podem ser evidenciados aqui os elementos pedagógicos desenvolvidos também na *Dominion* e *Velvet Thorn*. Suas atividades constantes de reflexão sobre regras e riscos por

meio de reuniões ou mesmo palestras e debates podem ser considerados como sociabilidades pedagógicas.

É possível acompanhar os eventos de ambos ambientes através de seus blogs. Os eventos são organizados com a ferramenta Agenda Google, e tem programação diversificada, alguns eventos são fixos (acontecem de tempo em tempo). Dentre festas e grupos de debates, há palestras e conversas reservadas apenas aos submissos ou dominadoras.

Figura 25 – Agenda de eventos da *Dominion Femdom*



Pode-se observar, na imagem acima, alguns dos eventos da semana (final de fevereiro e início março de 2016). *Sub Drop In with Carl!* acontece em área reservada para os submissos e o público é restrito para estes. Na descrição do evento é especificada a dinâmica de troca de suporte e conselhos, dar suporte e/ou receber suporte ou apenas se divertir com amigos submissos. Isto é, o evento foi criado para uma pedagogia em torno do papel de submissão, e, no qual, todos podem ajudar uns aos outros, dar ou receber instruções.

Já no evento *Mistress Mentoring With Lady Mo*, que acontece na área reservada para Dominadoras/Mistress é evidenciado o público de Mistress apenas. O evento tem caráter de

instrução/aula sobre a arte da Dominação. São reuniões de orientação para Mistress com Dominadoras mais experientes, que ouvem e supervisionam a resolução de problemas.

Eventos como esses acontecem também na *Velvet Thorn*. Além das agendas publicadas nos blogs<sup>31</sup>, essas comunidades divulgam seus eventos nos grupos *inworld*. Muitos eventos são divulgados simultaneamente para o público de BDSM//Femdom e, muitas vezes, acontecem em horários concomitantes.

Figura 26 – Evento de debate educacional na *Velvet Thorn Femdom*

### **DISCUSSION-Mistress Only Meeting led by Tenderly Kissed**

ter, 23 de fevereiro, 19:00 – 20:00

Semanal: cada terça-feira, 35 vezes

Onde [Mistress Group Skybox at the Velvet Thorn Sim](#)  
mapa

Agenda [VelvetThornFemdom](#)

Criado por [eveterr@gmail.com](mailto:eveterr@gmail.com)

Descrição Beginning on Tuesday 19th January at 7pm we will be starting a new educational discussion group for Mistresses. Each week we will meet up in the Mistresses skybox and have an open discussion about topics related to dominance and the BDSM lifestyle, with the topics selected by those who attend. Discussions will be organised and facilitator led, but relaxed and informal. This will be a great place to meet others in the Femdom community, share thoughts and experience, get advice, and for those who are new or exploring dominance, a place to learn. All experience levels are welcome to attend and we strongly recommend that those new to BDSM lifestyle, or SL come along.

A imagem acima é do evento *Mistress Group Skybox at the Velvet Thorn Sim*, e consiste basicamente em uma discussão educacional para Dominadoras/Mistress. Como se pode observar na descrição, o evento acontece semanalmente com tópicos em aberto relacionados à dominação e ao estilo de vida BDSM. Assim como ambiente de aprendizagem, é também mencionado como local de encontro da comunidade Femdom para compartilhar experiências e trocar conselhos.

Outros temas são abordados em diferentes dias e horários, sempre presando pelo ambiente de sociabilidade e aprendizagem tanto para dominadoras como para submissos. Alguns eventos reúnem dominadoras e escravos, acontecem também festas e leilões que são abertos para toda comunidade BDSM/Femdom.

<sup>31</sup> Eventos da *Velvet Thorn* podem ser visualizados na página principal do blog <<http://velvetthornfemdom.blogspot.com.br/>>. Já os eventos da *Dominion* podem ser acompanhados na seção “Eventos” do blog <<http://www.dominionfemdom.com/events.html>>. Último acesso aos blogs em 22/02/2016.

### 3.3.1 A pedagogia em Masoch

O elemento pedagógico está presente nas obras e nos heróis de Masoch. Já Sade, através de suas palavras de ordem parece desenvolver faculdade demonstrativa, tomando as vítimas como confidentes, como que na tentativa de persuadir, convencer, ainda que, para Deleuze, Sade esteja distante da intenção pedagógica. O autor explica a linguagem de Sade como uma forma de “mostrar que o próprio raciocínio é uma violência, e que está do lado dos violentos, com todo o seu rigor, toda sua serenidade, toda sua calma” (DELEUZE, 1999, p. 21), o distanciando de qualquer função pedagógica. Em oposição, faz de suas palavras torturas preliminares, psicológicas.

Na análise do autor, o doutrinador sádico se opõe ao educador masoquista, já que em Masoch tudo consiste em persuasão e educação, elementos que ficam evidentes em seus romances. A essência educadora que demonstra pedagogicamente o papel de algoz que suas heroínas devem desenvolver, assim como a submissão dos heróis às mulheres, a necessidade de convencê-las a assinar um contrato, o risco do fracasso da pedagogia, são elementos constituintes das obras de Masoch.

Extrema polidez e educação no trato com possíveis parceiros de jogos são elementos de influencia masoquista. Diferente dos sádicos que doutrinam seus submissos através da demonstração violenta e punitiva, assim como narrativas minuciosas de desejos perversos como uma forma de iniciar os jogos antes mesmo de possíveis negociações e contratos.

Talvez seja em decorrência dessa necessidade pedagógica que meus principais interlocutores parecem mais identificáveis aos heróis de Masoch. Longas conversas com explicações detalhadas, apresentação de contratos, demonstrações controladas são elementos que se destacam. Assim como a esperança ou mesmo confiança, de que toda sua atenção e informações sejam tão sedutoras a ponto de levar para seu mundo aqueles que com eles aprendem.

### 3.4 CLUBES E MERCADO ERÓTICO

Dentre tantas possibilidades de relações que universo digital Second Life dispõe, algumas se destacam através de fortes comunidades e seus estilos de vida, outras por sua liberdade de expressão e ação, outras ainda por sua relação de produção, consumo e prática desenvolvendo essa sociabilidade regida por um mercado erótico.

As comunidades de BDSM no MDV3D são muito desenvolvidas e recebem bastante atenção de outros residentes, mesmo daqueles que nunca antes tiveram algum contato com o sadomasoquismo e/ou as obras de Sade e Masoch. É importante perceber como o SL é um ambiente que não serve apenas como meio de comunicação entre praticantes de BDSM, mas é, antes de tudo, um ambiente que possibilita sociabilidades e vivências intensas, diversificadas e, por vezes, afastadas das possibilidades da RL.

Há, na verdade, certa reconFiguração e adaptação da experiência de vida fora do universo, de suas regras e formas de ser. Não se pode ignorar todo um estilo de vida que surge nessa sociabilidade específica e de suas possibilidades de criação, imaginação e subjetivação.

Para além daqueles que buscam nesse universo a realização de desejos anteriormente formulados - especificamente, praticantes de BDSM que já tinham percepção de si enquanto sadomasoquistas ou fetichistas -, em minhas inserções em campo, diversos interlocutores narraram suas descobertas sobre sexualidade e sadomasoquismo por intermédio de relações e locais que frequentavam dentro do mundo. Alguns estão a procura de relações sexuais sem envolvimento emocional, outros conhecem o BDSM através de contato e/ou relacionamentos com praticantes, e alguns casos são ainda mais intrigantes, como a iniciação de Master Alexandre:

Master Alexandre: Eu não sei te dizer como o BDSM surgiu no SL, mas eu posso te dizer como me interessei por ele dentro do SL... Bem... Num RPG (Role Play Game), há um tema, e dentro deste tema os jogadores criam personagens e interpretam tais personagens dentro de certas regras. Então existem RPGs de idade média, vampiros, piratas e etc. O que aconteceu em muitos RPGs, é que era difícil achar gente disposta a gastar em HUDs, armas e etc. E como vampiro, um cara sério, comecei por Bloodlines... E descobri que um tinha uma incrível e interessante facilidade em encontrar vítimas em lands de BDSM. E mesmo que eu não procurasse sexo... as mulheres vinham com propostas (Maio de 2015).

Quando Master Alexandre contou sobre suas interpretações de regras do BDSM, notei que havia dois divergentes discursos dentro do Second Life sobre as normas que permeiam a prática.

De um grupo que parecia já conhecer e mesmo praticar o BDSM na RL, pude notar um maior controle, rigor com manuais, contratos e estabelecimentos prévios do aceitável ou não nas relações, baseados no SSC. Outro grupo, que descobriu o BDSM através do envolvimento imbricado em suas relações dentro do mundo, parece ter interpretações mais flexíveis das regras, sem contratos pré-estabelecidos e com negociações constantes, cujo único guia seria a consensualidade.

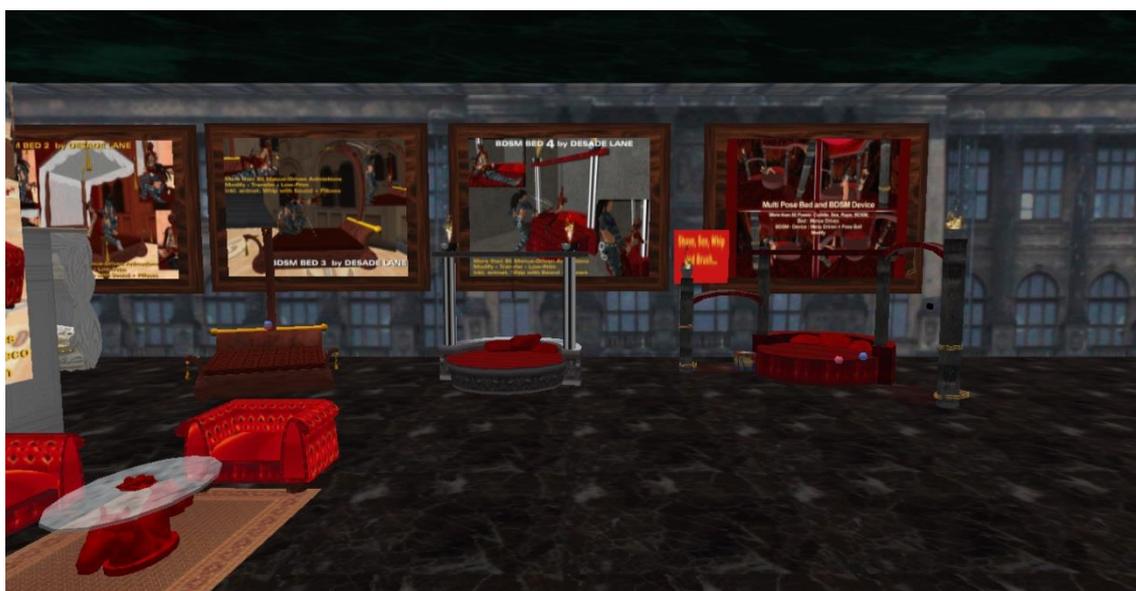
É claro que essa característica das negociações não é exclusiva desses residentes, afinal pode-se observar também em relacionamentos que não são baseados puramente em sexo, mas em amor, lealdade, fidelidade. Em geral são relacionamentos de longo tempo em que há laços e confiança entre os parceiros, e, portanto, maior possibilidade de negociação e flexibilidade com as regras que permeiam as práticas de BDSM.

O contato com Master Alexandre me fez perceber que os locais que ele menciona, as *lands* de BDSM, dizem respeito a um tipo de sociabilidade diferente das descritas até então. Locais que podem ser descritos enquanto lojas, mas também clubes. Proporcionam o comércio de instrumentos para a prática e são também locais de encontro para interessados. Os locais que proporcionam essa sociabilidade - imbricada em um mercado erótico - tem maior diversidade de residentes, interesses, corpos, relações e práticas. Parecem locais de iniciação, para quem está conhecendo o universo BDSM, ou então está à procura de principiantes para disciplinar. Locais de encontro, ou de “caça” como explica Alexandre.

Esses ambientes, portanto, juntam iniciantes e experientes, prática e venda de acessórios para as cenas. Tudo que está disponibilizado para venda pode ser testado, usado ali mesmo. Não há regras rígidas de comunidade, pois é um local de diversidade e descobertas, apenas regras simples de boa convivência como em qualquer ambiente do universo.

É interessante entender que seguindo a lógica de mercado do SL, tudo que é desenvolvido para o público BDSM, sejam locais/clubes ou instrumentos, vestimentas, máquinas de tortura, é desenvolvido e consumido pelos interessados e praticantes.

Figura 27 – Loja/Clube de BDSM



Braz (2014) propôs pensar os processos culturais que transformam Goiânia em Gayânia, através da constituição de identidades mediadas pelo consumo e pela sociabilidade em lugares de lazer. Por meio de um debate sobre os efeitos do consumo na expressão das individualidades, assim como conformação de estilos, subjetividades e identidades sexuais, o autor enfatiza o surgimento de uma sociabilidade que se forma a partir desses processos e locais e resultam na produção de um senso de comunidade ou pertencimento.

O que é colocado em evidência é como os efeitos de mercado, em termos de produção, comercialização e consumo de bens, se inscrevem na produção de categorias classificatórias em torno da sexualidade.

Um dos exemplos de sociabilidade de lazer e consumo que fazem parte do repertório de comunidades de BDSM no SL é a *Sweet Domination Palace*. Ambiente que proporciona local de encontro e diversão para os praticantes de BDSM, mas é também local de comércio.

Figura 28 – Apresentação da *Sweet Domination*



Esses locais são idealizados e construídos por residentes que tem interesse ou são praticantes de BDSM, assim como os produtos disponibilizados, gerando uma noção de comunidade que vai além do lazer. Englobada em um mercado erótico, envolve produção, consumo, lazer e prática, resultando em *scripts* sexuais específicos.

É nesse sentido que podemos pensar os clubes de BDSM que se constituem enquanto locais de encontro e de produção de identidades e pertencimento de comunidade. A relação entre o mercado erótico, sexualidade e produção das diferenças nesses ambientes são

características que os distinguem das outras formas de sociabilidade e comunidades, e, portanto, de seus respectivos *scripts* sexuais.

Figura 29 – Ambiente de lazer e prática BDSM/ Local: *Sweet Domination Palace*



Figura 30 – Loja de utensílios e roupas para BDSM / Local: *Sweet Domination Palace*



A produção discursiva de identidades sexuais (materializadas em atos, performatividade e corporalidades) que se desenvolve nesses locais é resultado de processos de produção e repertórios que se constituem em relação a públicos distintos, sejam não praticantes de BDSM, ou membros de comunidades mais rígidas, ou ainda locais que fazem

uso de temáticas sexuais mais à margem, como nos ambientes com maior flexibilidade que veremos em seguida.

### 3.5 AMBIENTES LIBERAIS

Busquei durante toda a pesquisa compreender a ampla difusão do BDSM dentro deste universo sem me limitar a compreensão do BDSM como um fenômeno único, com regras específicas e comunidades que buscam legitimação. Mesmo porque, alguns de meus interlocutores não expõem como prioridade as preocupações com a dissidência da prática, dentro do mundo. Mas demonstram, antes de tudo, desejo em vivenciar todas as possibilidades que o SL oferece enquanto relações sexuais e amorosas, assim como práticas e técnicas sexuais.

Prova disso é que na sociabilidade BDSM dentro do universo, pode-se encontrar muito mais do que as práticas autodeclaradas pela comunidade BDSM de fora. Canibalismo, sexo com animais, com ET's ou animais, bem como modificações corporais (principalmente genitálias), mudanças de sexo, gênero, identidades, servem à construção de uma sociabilidade bastante específica.

Portanto é preciso refletir sobre esse possível mundo de exceções que é construído pelos residentes e que comporta representações do domínio das violações que talvez não fossem possíveis fora dele, ao menos não sem enfrentar consequências e punições. É claro que isso não significa que se trate de um mundo sem moralidade, pelo contrário. O Second Life possui suas próprias moralidades, tanto enquanto estrutura como na ação de seus agentes.

Talvez seja exatamente por causa da possibilidade de estar anônimo, - escondendo sua identidade RL, ou SL através do uso de avatares *alts* -, que a necessidade sentida pelos adeptos de buscar legitimidade perante uma sociedade que considera anormal tais expressões sexuais se torna secundária. Afinal, a necessidade de legitimação advém de um contexto histórico contemporâneo em que o desejo sexual está diretamente ligado à construção identitária.

Muito embora o BDSM online possa ser uma forma de o usuário manter uma prática dissidente sem afetar suas relações RL, é no mundo virtual que seus desejos, fetiches e imaginação são colocados como preceitos para sua existência como residente. Pude compreender mais desses aspectos ao conversar com um interlocutor adepto de Femdom, que diz ser o SL o local para realização de seus desejos sexuais, já que na RL precisa ser discreto. Sua preocupação está relacionada com o estigma associado à homossexualidade com que a

penetração anal masculina é apreendida. Geralmente sendo a relação sexual entre homens e mulheres considerada saudável ou correta como homens que penetram (ativos) e mulheres que são penetradas (passivas).

Mesmo que haja preocupação de alguns residentes com a dissidência das práticas, esses são apenas uma parcela. Grande parte dos residentes procura por grupos e ambientes que proporcionam as interações BDSM sem rigidez demasiada.

Para entender melhor essa sociabilidade específica, separei um fragmento do meu diário de campo com o momento em que fui apresentada a *Puerto Esclava* e de como esse local me fez entender as diferentes sociabilidades BDSM presentes no Second Life.

*Diário de Campo, Maio de 2015*

*Já é noite, clico no ícone do Viewer. Resolvi conectar no Second Life para ver se algum dos meus interlocutores está online e, em todo caso, para visitar alguns dos lugares onde sei que posso encontrar ação. Há alguns dias, lendo as mensagens deixadas em grupos de BDSM, percebi como o uso que deles é feito poderia ser útil para minha busca por mais residentes interessados em conversar comigo e me levar para seus mundos. Os grupos, muitas vezes, são usados como murais em que residentes buscam ou oferecem “serviços” de dominação/submissão. Interessada na dinâmica que o grupo permite, resolvi deixar registrada minha busca também.*

*Rita: looking for a submissive or dominant who would like talking with me about BDSM and love. I'm a anthropologist researcher.:)*

*Após essa mensagem, comecei acompanhar o perfil de alguns residentes que postavam no grupo, deixando mensagem para aqueles que eram mais ativos e autodeclarados praticantes de BDSM. Mas até essa noite não havia recebido retornos contundentes.*

*Sentia-me um pouco desanimada, pois mesmo que tivesse conseguido alguns novos contatos, poucos pareciam realmente dispostos a conversar e, para além, me incluir em suas programações. Resolvi revisitar alguns dos lugares nos quais há atividades frequentes, que permeiam o estilo de vida BDSM e Femdom. Cheguei à land da Dominion Femdom e encontrei um grupo de Dommies conversando, enquanto um homem vestido de empregada doméstica, usando uma máscara que mais parecia uma cabeça de porco, andava de quatro entre elas. Observei um pouco aquela situação, já a tinha visto em outros momentos, o mesmo escravo com cabeça de porco. Foi então que piscou minha janela de chat. Era Bella, nosso primeiro contato.*

*Bella parecia gostar de conversar, nosso diálogo se desenrolou até madrugada. Estávamos nos conhecendo e aproximando, até que ela me fez um convite. Falava sobre suas escravas, então a perguntei se estava com elas naquele momento, ao que ela respondeu com o envio de um convite para conhecê-las “pessoalmente”.*

*Miss Bella: vou te enviar um tp*

*Rita: ótimo*

*Second Life: secondlife:///app/agent/185c94ee-82a0-45b8-a69f-71a5134fa708/about quer teletransportar você para a região deles:*

*“Junte-se a mim em Puerto Esclava”*

*<http://maps.secondlife.com/secondlife/Puerto%20Esclava/133/79/26>” - Adulto*

*Miss Bella: bem vinda ao puerto esclava*

*Cheguei a um barco ancorado, caminhei até onde havia areia. Por alguns minutos vi tudo sem forma. As imagens estavam carregando e eu não fazia ideia do que me esperava. Não sabia se estava indo para um lugar privado, ou para um clube, praia, etc. Aos poucos os residentes foram tomando forma, eram vários. Percebi que o local era semelhante a uma praça na beira de um porto, havia até esse barco que servia de marco inicial para quem recebia TP da land.*

*No meio da praça estava uma jaula alta, algumas poltronas e lojas em volta. Miss Bella estava em pé. Ajoelhadas aos seus pés duas escravas.*

*A conversa fluía tão bem, que eu estava enganando o sono. Pensei que, se preciso, trocaria a noite pelo dia, caso todas as madrugadas fossem tão movimentadas como essa. Puerto Esclava estava cheia de residentes, grande maioria praticantes de BDSM. Em certo momento fui abordada por Pablo. Ele não se dizia adepto de BDSM, mas procurava uma residente que quisesse se relacionar com ele de um jeito diferente. Ele queria ser “daddy”, ou seja, se engajar em cenas/jogos de incesto, nos quais eu seria sua filha.*

*Seguindo a lógica do Second Life, eu conversava com Bella, observava o chat local, respondia outros residentes que entravam em contato, presentes ou não na ilha. Chamei Bella por IM e disse que precisava dormir, estava com muito sono e já passavam das quatro da manhã. Ela me disse, então, que eu perderia toda a ação, e continuou:*

*Miss Bella: susy e vylan adoram ser humilhadas*

*Rita: mesmo? o que elas gostam?*

*Miss Bella: apanhar em publico, dentre vários outros tipos de humilhação*

*Rita: estou lendo o chat agora:)*

*Miss Bella:)*

*Miss Bella: basicamente o que vc vai ver agora é uma das maneiras que uso para chamar a atenção das pessoas para elas, para elas se sentirem envergonhadas.*

*Nesse momento o Chat Local havia chamado minha atenção. Miss Bella estava humilhando publicamente suas escravas. Observei atentamente, e então outras Domes e Doms começaram a participar, incentivando Bella ou então reforçando as palavras de ordem e humilhações, enquanto a Domme usava seu chicote nas submissas. As críticas se concentravam no corpo e na incapacidade das escravas de serem disciplinadas de alguma forma. A cena se desenrolou até Bella exigir que uma delas lhe fizesse sexo oral. Bella, apesar de seu corpo muito feminino, desnudou um grande pênis. Quando lhe perguntei se ela se dizia transexual, ela confirmou, mas reiterou que isso era o menos importante, e que o pênis servia às suas escravas melhor do que qualquer mordada.*

Figura 31 – “Mordada” como punição a escrava de Miss Bella / Local: *Puerto Esclava*



*Esse diálogo me transportou direto a outra noite de pesquisa, dessa vez na Bestiality Doglounge. Havia muitos corpos com formas afeminadas e pênis, mas o discurso era diverso. Curiosa com as questões de gênero que se desenrolavam ali, perguntava a um ou outro residente como se identificavam. Travesti, transexual e “apenas uma mulher com um pênis”, foram as respostas mais recorrentes (ver Figura 13).*

*Voltando a atenção ao chat local de Puerto Esclava, o diálogo se desenrolava em inglês, apesar de haver muitos brasileiros na ilha. Lembrei de algo que Bella havia me falado mais cedo. Ela não se relacionava com brasileiros, porque, segundo ela, esses procuravam apenas sexo (performance dos avatares) e não tinham criatividade na escrita e narrativas.*

*Uma boa cena de BDSM deveria, em sua concepção, ir além das animações dos avatares, criar uma atmosfera, narrar, excitar com as palavras. Fazer com que aquelas performances entre os avatares realmente produzissem prazer aos presentes.*

*Além de observar a cena, fiquei atenta à recepção por parte dos outros residentes, tudo parecia tão sereno quanto antes, possivelmente muitas conversas se desenvolviam no privado. No chat local envolviam-se todos aqueles que participavam da cena. Além de Bella e das escravas, outra Domme parecia interessada em narrar de forma perversa aquele momento, atuando de forma incisiva no diálogo.*

Esse fragmento do diário remete a um momento de extrema importância na minha pesquisa. Eu buscava compreender a comunidade BDSM *inworld* como um todo em contraposição à sexualidade baunilha, mostrando também as especificidades da prática no universo online. Mas a escrita e releitura do diário me fez perceber que *Puerto Esclava*, assim como a *Bestiality Doglounge* comportavam diferentes *scripts* sexuais, mais diversificados e menos rígidos.

*Puerto Esclava* me mostrou diferente dinâmica sobre os ambientes de BDSM que eu havia, até então, conhecido. O convite de TP enviado continha uma fotografia de negras escravizadas, e a chegada à ilha é em um barco, o que pode ser interpretado como um navio negreiro. *Puerto Esclava* mantém uma temática tabu, a escravização social e sexual dos negros. O local, além da temática, parece comportar sexualidades ainda mais à margem: pedofilia, incesto, sexo explícito, pornografia, prostituição e relacionamentos passionais entre praticantes. Contratos e regras não são essenciais, como se pode notar na humilhação pública de uma das submissas de Bella, em que outros residentes interviam sem negociação prévia.

Sexo explícito não é tão recorrente em outros locais, apesar de humilhações públicas não serem novidades, desde que com negociações prévias, se coletivas, e respeito aos compromissos entre outros dominadores/as e escravos/as. As narrativas públicas, na verdade, são costume muito comum em todos ambientes e relações entre adeptos que presenciei.

Esse novo momento na pesquisa de campo me fez colocar em perspectiva as experiências que havia tido nas outras principais *lands* da presente pesquisa, *Dominion Femdom*, *Velvet Thorn Femdom*, *Bestiality Doglounge* e *Sweet Domination Palace*.

Em consonância com a sociabilidade menos regrada de *Puerto Esclava*, *Bestiality Doglounge* também tem temática polêmica, as práticas sexuais que envolvem animais. Além de diversos elementos “cenográficos” que representam animais, há residentes com avatares bestiais, mitológicos, antropomórficos e também representações mais fiéis de animalidade, cachorros, cavalos, porcos, etc. A ilha consta como local de prática de BDSM, e serve como

ambiente para o qual Domes e Doms levam seus escravos para serem humilhados publicamente e obrigados a manter relações sexuais com animais.

Figura 32 – Dominatrix forçando e/ou induzindo sua escrava a praticar sexo com cavalo / Local: *Bestiality Doglounge*



Além dessas práticas, uma gama de outras possibilidades tem maior liberdade nesse ambiente, visto que não há regras severas quanto ao comportamento de seus visitantes. Em um dos momentos de campo observei uma cena de sexo explícito entre um Minotauro e uma mulher grávida no ambiente coletivo.

Figura 33 – Minotauro fazendo sexo com avatar grávida / Local: *Bestiality Doglounge*



Oferecer sexo em troca de dinheiro, assim como a produção de vídeos sexuais parece bastante comum e aceito nesses ambientes. A prática de *daddy*, que remete ao incesto, e por vezes à pedofilia, também não parece ser rechaçada.

Figura 34 – Dolcett - *Town of Stepford*



Outras *lands* com diferentes temáticas englobadas por práticas de BDSM seguem essa estrutura mais flexível, como a *Dolcett - Town of Stepford*, local destinado à prática de canibalismo. Ou ainda temáticas que envolvem ET's, Gor, etc.

### 3.5.1 Da morte em Sade ao canibalismo no Second Life

Na obra *O erotismo* de Bataille, um dos aspectos centrais pensados pelo autor é o abismo que há entre um ser humano e outro, a descontinuidade. Em sua concepção somos seres descontínuos e o que nos coloca a prova disso é que a morte do outro não é a nossa morte, ou seja, a continuidade de um se estabelece na descontinuidade de outro. Bataille (2013) explica que esse abismo nos fascina como a morte, ou melhor, o abismo é a morte. A necessidade de substituir o isolamento do ser e sua descontinuidade por um sentimento de continuidade profunda seria o motor do ser humano, o que faz dele o único ser que transforma sua atividade sexual em uma atividade erótica.

Sade em sua obra levou às últimas consequências o movimento descrito por Bataille, revelando uma fascinação pela superação da descontinuidade através da morte. Seria o domínio do erotismo também domínio da violência, da violação, visto que “toda a operação

erótica tem por princípio uma destruição da estrutura do ser fechado que é, no estado normal, um parceiro de jogo” (BATAILLE, 2013, p. 41). É por meio dessa relação de interdito e transgressão que o erotismo se constrói na consciência humana. O interdito elimina a violência, assim como os impulsos sexuais que são englobados nesse domínio, porém não existe interdito sem transgressão. É no momento de transgressão que o interdito aparece, sem suprimi-lo, apenas o suspendendo, e é essa a mola propulsora do erotismo. O erotismo se banha da cumplicidade entre a lei e a violação da lei.

A possessão e fascínio pela morte estão presentes nas obras de Sade. Diferentemente de Masoch, ele não está realmente preocupado com uma pedagogia, com contratos e alianças. A possessão por meio de violações como estupro, tortura, assassinato é parte genuína do erotismo sádico.

As sociabilidades dentro do universo online que desafiam os riscos e regras estipulados pela comunidade BDSM organizada parecem ter uma relação de proximidade maior com as obras de Marquês de Sade, práticas que envolvem riscos extremos como violações físicas que desafiam a morte, ou mesmo que a representa - como a prática do canibalismo - são encontradas no mundo. É o caso da, já citada, *Dolcett - Town of Stepford*. Dolcett é o pseudônimo de um desenhista que criou, nas décadas de 1970 e 1980, uma coleção de imagens eróticas em que mulheres se ofereciam espontaneamente para serem torturadas, empaladas ou executadas (asfixia, enforcamento, decapitação, canibalismo, entre outros).

É quase irônico que nesses locais o amor e a paixão sejam tão mais livres quanto mais transgressivos parecem ser dentro de jogos de BDSM que prezam por controle, racionalidade e contratos. Sade foi preso na Bastilha por “amar demais”, se apaixonou pela irmã da esposa. Preso, foi afastado de tudo que amava. Em suas obras transformou as angustias e sabores em possessão e morte.

Bataille, todavia, nos lembra que a linguagem de Sade é paradoxal por ser ele uma vítima, mas reforça que somente uma vítima poderia descrever tão bem tais torturas. Sade só descreve tantas violações e anseios sobre a morte e assassinatos, pois não os coloca em prática, afinal está na prisão da Bastilha.

Assim como a literatura de Sade, o MVD3D Second Life pode ser considerado um ambiente de exercício de fantasias sexuais, de desejos reprimidos ou ainda, anseios do domínio da imaginação e não necessariamente da realidade. Haja vista que a imaginação por vezes possibilita prazeres que a prática não possibilitaria, entendimento observável na fala de Bella:

*Miss Bella: a unica maneira que tenho de me sentir mais livre de tudo isso, é com o bdsm*

*Miss Bella: aqui eu explorei as piores formas de bdsm, coisas que jamais faria na rl*

*Miss Bella: para experimentar, para conhecer a mente das pessoas*

*Miss Bella: gosto de ir a fundo na minha ideia de saber como funciona a cabeça do outro*

*Miss Bella: então eu vou fundo nas relações com meus submissos, para descobrir ate onde eles podem ir*

É nesse contexto que a morte e o canibalismo de *Stepford* entram em um contexto erótico, servindo de temática para um ambiente de sociabilidade BDSM e produzindo *scripts* sexuais mais influenciados pelo imaginário e subjetividade, ou seja, pelo domínio cognitivo, muito desenvolvido no mundo virtual.

Figura 35 – BDSM e Canibalismo / Fotografia por Débora K. Leitão / Local: *Dolcett - Town of Stepford*



Os residentes não morrem realmente, mas encenam a morte, a amputação dos membros, o cozimento da carne, o banquete final. Uma grande cena, na qual cada momento tem reconhecido poder de transgressão e erotismo.

### 3.6 PRATICANTES INDEPENDENTES

Além dos castelos, masmorras, festas, as relações BDSM dentro do Second Life parecem transbordar para outros ambientes. Muitos encontros acontecem nas casas dos residentes ou clubes particulares. Desenvolve-se nesse universo uma diferente sociabilidade,

dando ensejo para negociações e relacionamentos que, de certa forma, pareciam banidos da comunidade BDSM. Bella foi uma das primeiras interlocutoras que admitiu ter conhecido o BDSM de forma passional, característica que revela estar presente em algumas de suas relações.

*Diário de campo, Junho de 2015*

*A sensibilidade de conhecer seus parceiros fica evidente no diferente tratamento que dá a cada um. Demonstra-se mais passional com uma de suas escravas. Em certas cenas recompensava a devoção e adoração de Vylan, assim como seu bom comportamento, enquanto que Susy era castigada. Susy mantém conduta diferente de Vylan, parece desobedecer propositalmente, buscando prazer nos castigos de Bella. As punições variam entre violações sexuais, surras, humilhações orais, e o tradicional castigo com os joelhos apoiados no chão no canto do cômodo.*

*Miss Bella: mas vou te dizer algo*

*Miss Bella: eu acho que é o mais importante que um dominador deve saber, para saber usar seu "poder" da maneira correta*

*Miss Bella: todo o bom dominador sabe que a submissa é um enorme presente. Quando dominamos, não somos nós quem estamos presenteando o submisso com nosso "poder". São eles que nos presenteiam.*

*Miss Bella: nos depositam toda sua confiança para nos fazerem feliz. Isso é maravilhoso.*

*Rita: você me falou antes em fidelidade, como é isso pra você?*

*Miss Bella: é sobre o compromisso que falei.*

*Miss Bella: da minha parte, como domme, é fazer o possível para que eles se sintam protegidos, dedicar meu tempo, minha atenção, meu carinho para mostrar-lhes o caminho certo. Muitas vezes eles realmente precisam ser guiados para enxergarem o melhor de si.*

*Rita: entendo, em contrapartida eles te dedicam todo seu tempo, e se tiverem bom comportamento podem também se relacionar com outros?*

*Miss Bella: essa questão de se relacionar com outro é muito relativa.*

*Miss Bella: deixa eu te explicar melhor sobre isso*

*Miss Bella: a questão é que eles gostam de servir, então alguns são autorizados a servir outras pessoas quando eu não estou online.*

*Rita: se você está online, eles devem estar junto a ti?*

*Miss Bella: exato*

*Miss Bella: assim como eu estou sempre com eles.*

*Miss Bella: é uma troca.*

*Rita: você chama eles de escravos, submissos?*

*Miss Bella: eu costumo usar a intensidade da qual o meu submisso necessita. como vou dizer.... alguns gostam e precisam ser humilhados, muito, para se sentir mais felizes e livres*

*Miss Bella: outros são mais SOFTS*

*Miss Bella: então, como eu gosto de explorar quase todas as áreas, eu vou de 8 a 80*

*Miss Bella: alguns eu chamo de meu "meu submisso amado", outros eu simplesmente chamo de verme. rs*

*Miss Bella: uma das minhas meninas é um transexual, outra é na verdade uma submissa que eu compartilho com minha namorada. rs*

*Certo dia fui convidada por Bella à sua casa. Ela estava sentada no colo de sua namorada. Outro residente, cujo avatar era um cachorro, lhes fazia companhia. Iniciamos uma conversa sobre o relacionamento das duas. Enquanto isso eu observava a casa e notei Susy de joelhos em um canto da sala. Miss Bella explicou que sua namorada, Johane também era Dominadora, o que trouxe algumas complicações no início da relação, mas com o tempo de namoro passaram a dividir escravas e respeitar os limites uma da outra. Bella admitiu que, em casos que envolvem sentimentos como esse, estava mais aberta a possibilidade de ser switcher, ou seja, mudar a hierarquia da relação em certos momentos, inverter os papéis.*

A noção de sujeitos singulares é bastante reclamada aos residentes desse universo, desde suas constituições enquanto avatares (corpos) e residentes (sujeitos). A construção, edição e possibilidade de compra e venda de itens é característica definidora da ideologia de sujeito que permeia os residentes, mas não é só isso. A ideologia do individualismo, que predomina na sociedade ocidental moderna, fica evidente nos engendramentos e relações que se constituem dentro do universo. A ideia de que cada sujeito carrega em si a síntese da sociedade, ou melhor, a essência da humanidade, parece permear o entendimento de si e as relações que se constituem nessas sociabilidades independentes.

O que pretendo demonstrar é como muitos adeptos do BDSM abrem mão dos conhecimentos (re)elaborados pelas comunidades, tanto dentro quanto fora do SL, e tomam para si, para uma essência interior quase instintiva, o poder de escolha e tomada de decisões quanto ao que lhes interessa e é englobado em suas práticas. Sem abdicar, contudo, de seu autoreconhecimento enquanto praticantes de BDSM.

Esse processo de individualização levou ao desenvolvimento da dimensão intrapsíquica dos *scripts* sexuais, ou seja, as normas sociais parecem menos evidentes assim como os cenários culturais, desenvolvendo um aumento das necessidades de improvisação dos indivíduos, bem como a adaptação mútua dos parceiros.

Residentes que agem de forma independente, buscando satisfação de interesses e desejos individuais, em geral, transitam por grupos e locais com menor reforço de comunidade, ou seja, maior liberdade de interação e expressão dos desejos sexuais, performances e atos corporais e se relacionam com residentes que também buscam adaptação.

É nesse sentido que esses sujeitos desgarrados das comunidades são encarados como uma ameaça para a moralidade BDSM e mesmo para outros praticantes, que levam muito a sério o debate constante das práticas e regras. O argumento é de que, por vezes, compreensões particularistas das práticas englobadas pelo acrônimo podem acarretar problemas e

dificuldades para toda a comunidade, tendo em vista a busca constante por legitimidade política e social que os adeptos empreendem.

Nessas sociabilidades mais individualistas, nota-se maior improvisação e negociação dos *scripts* sexuais e relacionamentos. Isto é, as relações entre os adeptos, tanto em termos de agências sexuais quanto alianças e sentimentos estão em constante negociação, já que as normas de comunidade tem menor apelo. Ainda assim “os *scripts* sexuais tem uma função estruturante para o imaginário sexual dos grupos, para os relacionamentos e para os indivíduos” (BOZON, 2004, p. 132). Nesse sentido, a noção de sujeito descolado de contexto social deve ser refutada, tendo em vista que as agências sexuais não estão livres de *scripts* sexuais.

Relacionamentos amorosos e/ou passionais ou, ainda, que desrespeitem a hierarquia necessária de dominador/submisso são dramas constantes nessa forma de sociabilidade. São esses transbordamentos que possibilitam pensar o amor e a liberdade de ação, bem como as noções de compromisso e lealdade, características predominantes em relacionamentos duradouros.

### 3.7 COMUNIDADES, FRONTEIRAS E IDENTIDADES

As primeiras análises que fiz a partir das pesquisas empíricas com praticantes de BDSM no universo digital Second Life apontavam para a constituição de uma comunidade que se elaborava e reelaborava dicotomicamente, ou seja, confrontando as possibilidades criativas do mundo com a moral BDSM RL encontrada em manuais, sites, blogs ou mesmo na experiência de praticantes RL. Se formos mais a fundo, a própria comunidade BDSM RL pode ser apreendida na relação dicotômica com a sexualidade baunilha.

Facchini (2012) faz uso da noção de comunidades imaginadas, de Benedict Anderson, para dar conta da formulação ou construção das comunidades possibilitadas por sentimentos de fraternidade ou comunhão e lutas político-identitárias. Nesse mesmo sentido proponho pensar o meio BDSM no Second Life e as comunidades que se estabelecem dentro do universo.

Assim como a identidade é produzida a partir de processos de exclusão, apagamento [...], o “gueto” como lugar imaginado e a ideia de “comunidade” também são produzidos a partir de exclusões, por meio de relações que produzem a diferença, colocando em jogo outros eixos de diferenciação social em contextos específicos (FACCHINI, 2012, p. 23).

Recentemente a compreensão desses grupos englobados por temáticas BDSM ficou extremamente complexa. Falar de todos como uma comunidade online se tornou impossível. A única forma de mostrar suas sociabilidades seria estudando suas fronteiras, diferenças, identidades.

Visualizei cinco formas distintas de sociabilidade, categorias típicas-ideais. Comunidades e estilos de vida, Sociabilidades pedagógicas, Clubes e mercado erótico, Ambientes liberais, Praticantes independentes. Essas separações foram de extrema importância para um estudo mais teórico e aprofundado da constituição dos grupos, assim como da abdicação do ideal de grupo dos praticantes independentes e suas formas particulares de sociabilidade, geralmente transitando entre grupos e locais sem necessariamente desenvolver pertencimento.

Tomei emprestada a noção de grupos étnicos para fazer uma analogia com as construções identitárias, de grupos e suas fronteiras e assim pensar a organização social da comunidade BDSM no mundo virtual. Assim como demonstra Barth (2000), pensar a sociedade em termos gerais, além de ser um conceito muito amplo, não daria conta de sua compreensão.

Para o autor a noção de grupo étnico diz respeito a um grupo que compartilha valores culturais fundamentais, constituindo um campo de comunicação e interação. Possui um conjunto de membros que se identificam e são identificados por outros, sendo essa característica fundamental para compreender a organização social através dos grupos étnicos. Os sujeitos usam identidades étnicas para se organizar e categorizar os outros formando grupos étnicos, com a finalidade da interação.

Barth enfatiza duas características da formação identitária do grupo étnico, que seriam os sinais e signos manifestos, ou seja, características diacríticas como vestimentas, língua, formas das casas, estilo geral de vida. E as orientações valorativas básicas como os padrões de moralidade e excelência pelas quais as performances são julgadas.

É claro que pensar os grupos BDSM no Second Life exige um exercício de adaptação da teoria desenvolvida pelo autor. Ainda assim as duas características fundantes da identidade e de grupo étnico podem ser apreendidas nessa realidade através de sinais e signos diacríticos que fazem parte desse ambiente, assim como seus estilos de vida e moralidade.

Os principais grupos que os residentes fazem parte geralmente ficam registrados em seus perfis, assim como locais que costumam frequentar, descrições detalhadas de si, fotografias. O perfil dos residentes é uma forma de pensar os sinais diacríticos, assim como os

corpos dos avatares, as roupas e utensílios de BDSM, o nome do grupo ou posto (posição dentro do grupo) que fica sobre o *nickname*.

Os grupos que tem *local/land* também podem ser observados dessa forma. As temáticas das *lands*, assim como sua decoração e arquitetura são formas que os residentes usam para mostrar sua identidade. O estilo de vida é fundamental para entender as diferentes sociabilidades, e se relacionam com a segunda característica definidora de grupo que diz respeito à moralidade, formação básica da identidade das pessoas, ou seja, como reivindicam ser julgadas ou julgam-se a si mesmas de acordo com os padrões relevantes para o grupo.

Os grupos se formam e se mantêm através da manutenção das fronteiras, ou seja, da contínua dicotomização entre membros e não-membros. São essas fronteiras que definem o grupo e não o conteúdo cultural delimitado por elas. É a partir do contato social entre pessoas de diferentes culturas que os grupos se definem e perpetuam.

Dessa forma, a constituição dos grupos de BDSM dentro do Second Life pode ficar mais evidente. Abri mão de pensar as fronteiras entre comunidades BDSM *online* e *offline*, assim como entre praticantes e não praticantes de BDSM no universo digital, tendo em vista que a proposta desse trabalho é pensar os relacionamentos entre praticantes de BDSM. Portanto me detenho na análise das fronteiras entre os grupos de BDSM *inworld*.

As cinco formas de sociabilidade previamente listadas, foram categorizadas assim por uma razão. Apesar de cada categoria dispor de mais de uma comunidade agrupadas, elas estão, de certa forma, separadas de acordo com moralidades e estilos de vida. É claro que entre os grupos em cada categoria existem fronteiras e interações, mas são muito mais estáveis. Entre as diferentes categorias as fronteiras ficam mais evidentes, assim como o reforço das identidades dos membros e dos grupos quando há interação.

A referência de um grupo a outro é feito constantemente, em geral de forma depreciativa ou como ameaça de punição a algum membro que não age de acordo com o que é esperado nesses grupos.

A categoria “comunidades e estilos de vida” se distingue dos “ambientes liberais” ou mesmo da categoria “clubes e mercado erótico” por seu forte apego a moralidades que restringem práticas tabu, como troca de sexo por dinheiro, sexo explícito, incesto, sexo com animais, também se afastam das outras pelo uso do *voice*, ou seja, um apego maior a RL. Mas se aproximam de “ambientes pedagógicos”, apesar de não haver necessariamente um forte apelo de grupo e/ou comunidade nesses ambientes.

Já os independentes parecem se afastar desses grupos estabelecidos da primeira categoria, usando os chats de grupos para fazer contato com outros praticantes, ou visitando

os ambientes das outras categorias, que parecem ter maior fluidez de visitantes bem como de *scripts* sexuais.

Nesse sentido, falar em uma comunidade *BDSM online* não daria conta do amplo contexto estudado e seus desdobramentos, por esse motivo pensei em uma forma de abordar as diferentes atuações dentro do ambiente utilizando a metáfora de um castelo.

## CAPÍTULO 4

### **RELACIONAMENTOS BDSM: A transformação da intimidade nas sociedades ocidentais modernas e suas implicações nos relacionamentos BDSM no Second Life**

#### 4.1 TRANSFORMAÇÕES SEXUAIS E AMOROSAS NA HISTÓRIA

De acordo com o sociólogo Michel Bozon, na obra *Sociologia da Sexualidade*, por meio de literaturas históricas e antropológicas sobre a antiguidade foi possível reconstruir os princípios de uma ordem social tradicional, na qual o sexo com fins objetivos para procriação e reprodução parecia inscrito durante muito tempo. Durante épocas medievais e clássicas, era papel do padre vigiar a vida moral dos fiéis para que seus atos sexuais não enganassem a natureza da procriação, por meio de práticas como sodomia, ou coito interrompido (BOZON, 2004, p. 20). Nesse sentido, as definições de práticas lícitas e ilícitas ou transgressivas variavam de acordo com o contexto em que estavam inseridas.

Por volta do século XVIII, iniciou-se um processo de reconhecimento do amor nas relações conjugais, por intermédio do casamento, e em expressão deste, relações sexuais sem a finalidade única de procriação. Ainda na discussão proposta por Bozon, abre-se espaço para a discussão de Elias sobre intimidade, ou seja, domínio público e privado, que dizem respeito a uma nova ordem social, já que até o século XVI, a expressão da sexualidade era mais visível. A sexualidade considerada legítima foi incorporada ao domínio do privado, tornando o quarto do casal um “santuário inviolável” ou “templo secreto”. Nota-se que há espaço aqui para a sexualidade legítima, enquanto as ilegítimas ou transgressivas passam a ser restringidas a lugares onde podem dar lucro (FOUCAULT, 2013), como os cabarés e a pornografia.

Contemporaneamente, a reprodução ocupa espaço reduzido, dando espaço à sexualidade como construção do sujeito, identitária. Um dos pontos fundamentais para essa mudança é a “segunda revolução contraceptiva” ocorrida no final dos anos 1960 em países desenvolvidos. O uso do DIU e pílulas contraceptivas são controlados pela mulher, métodos estes mais eficazes para contracepção do que aqueles explorados até o momento, produzindo certa liberdade sexual à mulher por meio do domínio do seu corpo. Essa revolução sexual possibilitou o desligamento do prazer sexual da reprodução e eliminou consequências indesejadas do gozo, sendo esse um dos aspectos que colaboraram para a sexualidade humana emergir da vida privada para a vida pública, colocando-a “*em/cena*” (WILLIAMS, 2012), em livros, filmes, possibilitando, também, o surgimento da pornografia na indústria cinematográfica.

O século XX ficou marcado pelo ideal do casamento por amor, e posteriormente a dissociação do casamento com o sexo, para se tornar amor & sexo. O sexo - separado do amor - abriu possibilidade para relações casuais, mas a sexualidade se tornou também motor interno da conjugalidade (BOZON, 2004, p. 49), fazendo da atividade sexual marco inicial e parte constitutiva de um relacionamento.

Considerando a transformação da intimidade ao longo da história, o propósito do presente capítulo é colocar em evidência os diferentes relacionamentos entre praticantes de BDSM que encontrei em campo, bem como a identificação da matriz *Romeu e Julieta* ou a versão *Cinquenta Tons de Cinza* nas narrativas dos sujeitos de pesquisa e da oposição indivíduo/sociedade como eixo central de análise dos contextos de sociabilidade pesquisados. E, por fim, a influência das ideias de amor apaixonado, amor romântico, relacionamento puro e sexualidade plástica no imaginário erótico e amoroso dos sujeitos de pesquisa.

#### 4.2 DO INDIVIDUALISMO MODERNO AO AMOR ROMÂNTICO

A partir de seu estudo sobre a sociedade hierárquica indiana, Dumont (1985) faz um paralelo entre a sociedade de castas, considerada pelo autor como uma sociedade holista, em contraposição à sociedade ocidental moderna, considerada individualista. Em sua concepção, a ideologia individualista se constitui nas necessidades individuais como prioritárias frente à ordem social, assim como liberdade de escolhas e ação. O indivíduo carregaria em si a essência da humanidade, conceito ausente em sociedades de tipo holista.

DaMatta, em seu conhecido texto *Você sabe com quem está falando?*, faz uma análise das noções de indivíduo e pessoa. Para o autor a ideia de indivíduo se formou sob duas elaborações distintas. Uma mais individualizante com ênfase em um “eu individual”, como “repositório de sentimentos, emoções, liberdade, espaço interno [...] sendo a solidão e o amor dois de seus traços básicos” (DAMATTA, 1997, p. 222). Essa construção ocidental evidencia a parte em detrimento do todo. A sociedade a serviço do indivíduo.

A segunda elaboração diz respeito não mais à igualdade paralela a todos, mas uma complementaridade para formar a totalidade. Não estaria a sociedade contida no indivíduo, mas o indivíduo contido na sociedade, o que daria base para a noção de pessoa, “como entidade capaz de remeter ao todo, não mais à unidade, e ainda como elemento básico por meio do qual se cristalizam relações essenciais e complementares do universo social” (DAMATTA, 1996, p. 222). O antropólogo considera que as duas noções são utilizadas em todas as sociedades humanas, apesar de a noção de indivíduo ser predominante nas sociedades

ocidentais, enquanto que a noção de pessoa predomina em sociedades tradicionais, holísticas como vimos em Dumont.

DaMatta ainda sustenta esse paralelo entre as noções de indivíduo e pessoa em um quadro comparativo, no qual predomina as ideias de que o indivíduo faz as regras do mundo onde vive e não há mediação entre ele e o todo. Enquanto que a pessoa recebe as regras do mundo onde vive e a segmentação é a norma.

O indivíduo é livre e igual a todos os outros, tem escolhas (direitos fundamentais), escolhem as amizades, as emoções são particulares e a consciência individual. O romance e a novela íntima, obra do autor, são essenciais.

A pessoa está presa à totalidade social, é complementar aos outros e não possui escolhas. A consciência é social e amor e amizade são residuais e juridicamente definidos. Mitologias e formulações paradigmáticas do mundo são básicas como forma de expressão.

Assim como em todas as sociedades, no *Second Life* ambas as noções podem ser encontradas, especialmente nas sociabilidades BDSM. Enquanto as comunidades organizadas a exemplo da *Dominion Femdom* e da *Velvet Thorn Femdom* parecem englobar mais as noções de pessoa, outros grupos e espaços dão conta de maior liberdade de ação e autogestão dos sujeitos. Os discursos pinçados em locais com maior possibilidade de expressões remetem à noção de indivíduo, a liberdade de escolha e ação, assim como a expressão de sentimentos - paixão, amor - em detrimento das normas sociais desenvolvidas pelas comunidades BDSM dentro (e fora) do universo.

Para Giddens o amor romântico que surge do individualismo moderno e da reivindicação do amor apaixonado, tem o sexo como elemento central e contribui para o surgimento de uma “sexualidade plástica”, produzida também pela difusão da contracepção moderna e das novas tecnologias reprodutivas. A “emergência da sexualidade plástica é crucial para a emancipação implícita no relacionamento puro” (GIDDENS, 1993, p. 10).

O amor apaixonado - ou como Bataille diria: o erotismo do coração -, é marcado por urgências e conflitos com a rotina e a moralidade, por ser invasivo, forte e descontrolado e produzir uma felicidade tão grande que poderia se comparar ao sofrimento (BATAILLE, 2013). Na compreensão de Giddens, o amor apaixonado é um fenômeno mais ou menos universal, diferente do amor romântico que se mostra culturalmente específico. A paixão é tão perturbadora das relações sociais, que a “maior parte das civilizações parece ter criado histórias e mitos que carregam a mensagem de que aqueles que buscam criar ligações permanentes devido a um amor apaixonado são condenados” (GIDDENS, 1993, p. 10).

A transformação da intimidade conforme o autor tem relação direta com o surgimento da ideia do amor romântico e sua incorporação do amor apaixonado, marcado pela criação do lar e restrição da mulher a este espaço bem como da invenção da maternidade. Giddens (1993, p. 54) ainda afirma que o “amor romântico era essencialmente o amor feminilizado”, por estar associado diretamente a subordinação da mulher ao lar e seu isolamento do mundo exterior. Os homens separavam o amor romântico designado ao ambiente doméstico do amor apaixonado e da sexualidade da amante ou prostituta.

O ideal de amor romântico suscita um encontro de almas, ligação cósmica, presume uma comunicação psíquica, projetando no outro o preenchimento de um vazio que o indivíduo nem sabia existir. A superação da descontinuidade por uma continuidade maravilhosa (BATAILLE, 2013), o indivíduo fragmentado tornar-se-ia inteiro. Na literatura e na vida, o amor romântico é uma narrativa, um processo de criação e projeção biográfica mútua.

Por fim, o “caráter intrinsecamente subversivo do amor romântico era mantido sob controle pela associação do amor com o casamento e com a maternidade, e pela ideia de que um amor verdadeiro, uma vez encontrado, é para sempre” (GIDDENS, 1993, p. 58).

É nesse sentido que podemos notar a noção de amor de Master Alexandre. Inicialmente seu posicionamento era restrito ao sexo em detrimento do amor, dentro do Second Life. Explicava que BDSM e amor não tinham relação, e para ele muito menos. Com o decorrer da pesquisa e novos contatos, Alexandre declarou que o amor era um só e que ele já o tinha sacramentado na *Real Life*. Disse que, apesar do ser fragmentado que é, acredita em um amor único, encontro de almas e por isso sua vida virtual dizia respeito apenas a encenações sexuais e não envolvia sentimentos de amor e paixão.

#### **4.2.1 O mito de origem do amor moderno**

Benzaquen de Araújo e Viveiros de Castro analisam a tragédia shakespeariana *Romeu e Julieta* como mito de origem do amor moderno, isto é, amor romântico. Na obra *Romeu e Julieta e a Origem do Estado* (1977) descrevem a narrativa como coletiva, um mito no sentido levistraussiano. Em suas análises do mito, a concepção de amor na narrativa tem como eixo principal a oposição entre holismo e individualismo proposta por Dumont, já mencionada. A consagração da história shakespeariana se dá durante o renascentismo, período de transição do holismo para o individualismo no ocidente.

Os autores colocam três oposições fundamentais que reiteram a oposição indivíduo/sociedade: amor/família, corpo/nome, alma-corção/corpo, portanto, oposições entre o eu individual e eu social. É exatamente nessa transição ente holismo e individualismo - códigos contrários conflitando -, que a tragédia coloca em evidência o amor romântico, sentimento que surge do íntimo do sujeito em confronto com o *ethos* amoroso social - isto é, o amor disciplinado, que serve a um propósito maior, característica das sociedades holistas -.

*Romeu e Julieta* teve e ainda tem influência no imaginário amoroso do ocidente, sua transcendência é tão significativa que a narrativa pode ser compreendida como matriz de inúmeras produções literárias e cinematográficas, sendo o “amor impossível” principal protagonista dessas obras, bem como um leque de possibilidades de antagonistas. Para além da família, como em *Romeu e Julieta*, outros antagonistas podem ser identificados, tais como a morte, guerras, doenças, deveres morais, etc. Em decorrência das transformações sociais, além da tragédia final, foi também incorporado o final feliz que ocorre depois de uma trama de sofrimentos e tragédias, o tão sonhado “felizes para sempre”.

Para Williams (2012), desde a filmagem do primeiro beijo no cinema por Thomas Edison no início do século passado, a sexualidade se mostrava latente na Indústria Cinematográfica norte americana. Recentemente um romance não muito convencional fez sucesso em livros e, posteriormente, em sua versão para o cinema. *Fifty Shades of Grey* – lançado no Brasil como *Cinquenta Tons de Cinza* -, apesar da ilusão de uma narrativa ímpar, segue matriz semelhante à tragédia de Shakespeare, o que explicaria em partes seu sucesso imediato, ainda que não se possa ignorar seu apelo erótico (erotismo dos corpos e dos corações), que tem forte impacto no imaginário sexual e amoroso dos sujeitos na atualidade.

Aparecem na narrativa o “amor impossível”, a mulher dócil e o homem frio, bem como o clássico antagonista, que nessa trama é uma prática sexual não convencional, ou seja, o BDSM e suas moralidades. A tragédia romântica entre praticantes de BDSM e “indivíduos baunilha”, apesar de ser inovadora em termos de *scripts* sexuais em cena, advém também de um coletivo, não só por manter a matriz comovente do amor impossível, mas por ser drama recorrente no meio BDSM.

O “amor impossível” nessa narrativa não está apenas relacionado a não aceitação da protagonista, Anastasia Steele, de assinar o contrato e praticar BDSM como é da vontade de Christian Gray, mas também ao paradoxo que vive Christian por se apaixonar perdidamente - e a primeira vista - por Ana, a ponto de abandonar a insistente ideia do contrato e viver intensamente o amor entre eles, algo que, como ele mesmo declara para Ana, vai contra seus princípios - inclinação que se faz evidente na conhecida frase de Gray na versão

cinematográfica: “*I don’t make love, I fuck... hard*” -. A trama desenvolve uma negociação entre os desejos eróticos e sentimentos de Ana e de Christian, bem como inúmeros conflitos provenientes de seus interesses pessoais e suas inclinações morais.

Por suas cenas erótico-sexuais - além de um *script* sexual marginalizado -, bastante descritivas no livro e evidenciadas na produção cinematográfica, *Cinquenta Tons de Cinza* causou grande polêmica e furor entre o público mais conservador, que chegou a considerar a produção como pornografia.

O sociólogo Leite Jr, no livro *Das Maravilhas e Prodígios Sexuais* de 2006, faz uma excelente historicização do erotismo, da pornografia e do bizarro para fins de contextualizar as produções pornográficas dissidentes. Surge uma reflexão de extrema importância para os estudos da sexualidade, que consiste na compreensão e instrumentalização dos termos “erótico” e “pornográfico”.

Para o autor, assim como a cultura popular e elitista, a pornografia e o erotismo são dois lados de uma mesma moeda de prazeres, sendo valoradas de acordo com o público que consome. Fazendo referência ao escritor francês Alain Robbe-Grillet<sup>32</sup> a quem é atribuída a frase ‘a pornografia é o erotismo dos outros’, o sociólogo infere que a sexualidade elitista tem de si o imaginário do erotismo através da prática “saudável, segura, bela, repleta de sentimentos e verdadeiramente prazerosa – erótica; enquanto ‘a dos outros’ é promiscua, pervertida, animalesca, vulgar, grotesca e frustrante, ou seja, pornográfica” (LEITE JR, 2006, p. 33). Isso nos mostra a importância de compreender o erótico contextualmente, seja o erotismo dos corpos ou dos corações.

#### 4.3 MASTER Z, ESPOSA E ESCRAVAS: O amor pode ser transgressivo e perigoso

Em uma de nossas últimas conversas, Master Z disse a seguinte frase: “é melhor ser apenas DOM, como marido tomo muita porrada. Como dom eu apenas DOU as porradas. Sentimentos são fudas, quero uma parceira para putarias.”

Nessa noite em que conversávamos, ele me narrava a desilusão amorosa que teve com sua parceira no SL. Ela era mais que companheira, era sua esposa<sup>33</sup>. Em outro de nossos encontros conheci sua esposa e naquela oportunidade ele mencionou o conhecimento dela

---

<sup>32</sup> O escritor era adepto do BDSM, enquanto dominador, e marido da famosa dominatrix francesa, também romancista, Catherine Robbe-Grillet.

<sup>33</sup> Um dos mecanismos possíveis do Second Life é disponibilizar em seu perfil o outro residente com quem é casado(a), semelhante a dinâmica de hiperlink do *Facebook*, representando um contrato. Além, é claro, das cerimônias que podem ser feitas *inworld*, envolvendo representações religiosas ou não.

sobre a importância do BDSM em sua vida e também sobre suas escravas. Z contou, ainda, que estavam experimentando o BDSM no relacionamento, mas que a esposa não se interessava por submissão e disciplina. Não como suas escravas.

As relações que Master Z tinha com as escravas e sua esposa eram diferentes. Com a esposa o amor romântico, a paixão descontrolada, a negociação constante para incluir BDSM em suas relações sexuais, o casamento, o “felizes para sempre” ou “que seja eterno enquanto dure”, como escreveu Vinicius de Moraes. Com suas escravas havia controle, amor disciplinado, contrato, submissão e adoração.

O amor romântico é a tentativa de domesticar a paixão, entretanto sua ideia é tão forte e determinada pelo encontro de almas de forma cósmica, que o apaixonado se torna um submisso, isto é, “o sujeito apaixonado é submisso diante do destino” (REZENDE; COELHO, 2013, p. 57).

É essa submissão, fraqueza e descontrole que parece ser tão transgressora no meio BDSM. No *Dicionário de Fetiches e BDSM* de Agni Shakti, literatura escrita por e para interessados em BDSM, a autora elabora um dos subcapítulos intuindo debater uma combinação possível entre amor e BDSM. A frase que abre sua interlocução é “sexo não tem nada a ver com amor” (SHAKTI, 2008, p. 30), mas o que ela realmente está separando de BDSM é a noção de amor romântico em defesa de um relacionamento respeitoso e controlado, disciplinado, regido por noções de lealdade e não necessariamente fidelidade, digno da noção de relacionamento puro de Giddens, ou se mantenedor de uma ordem e hierarquia social, da noção de amor disciplinado de Lobato, conceitos que serão explorados no decorrer do capítulo.

Durante muito tempo de campo eu apenas conseguia acesso a um tipo de discurso referente ao controle e não aceitação do amor nas relações BDSM. Mas o problema talvez fosse a falta de conhecimento acerca dos códigos para compreensão a qual amor se referiam, além de ainda não ter conquistado a confiança dos meus interlocutores para que esses me contassem seus dissabores e desilusões com a união do amor romântico e BDSM em suas vidas.

O que aconteceu no último ano de pesquisa foi um conjunto de aspectos que contribuíram para o meu acesso a esse outro lado dos relacionamentos entre praticantes. Primeiro a confiança que conquistei com o tempo de pesquisa, convivência e diálogos constantes e em decorrência disso e das pesquisas bibliográficas, o acesso a um código atualizado em termos de amor e relacionamentos. E por último, mas não menos importante, a difusão dos livros e o do filme baseado no primeiro livro de *Cinquenta tons de cinza*. Se

criticada ou elogiada, a obra não passou despercebida entre meus interlocutores, gerando grandes debates e mesmo encorajando “confissões” e estórias.

Em *Antropologia do amor* (2012), Josefina Lobato constrói dois conceitos para pensar o amor em diferentes contextos. O “amor domesticado” e o “amor disciplinado”, e com eles a noção de “selvageria” para qualificar o caráter irracional e arbitrário da paixão amorosa a ser disciplinada ou domesticada.

Para Lobato, o “amor disciplinado” tem na selvageria do amor passional o inaceitável para relacionamentos, considerando que a vida social responsável precisaria de relacionamentos contidos, controlados. Já o “amor domesticado” vai de encontro ao amor romântico por sua característica de glorificação do amor passional, essencial a felicidade do casal e para suas autorrealizações, mesmo que implique no enfrentamento de códigos morais políticos, familiares, identitários, etc.

A antropóloga recorre ao eixo analítico indivíduo/sociedade proposto por Dumont para demonstrar o “amor disciplinado” como característica de sociedades holistas, enquanto o “amor domesticado” estaria muito mais difundido em sociedades individualistas, isto é, no ocidente. Noções também construídas em *Romeu e Julieta e a Origem do Estado*, como já mencionado.

Como vimos no subcapítulo *Individualismo moderno e Amor romântico*, algumas comunidades de BDSM dentro do universo Second Life possuem características menos individualistas que outras, reforçando o caráter de comunidade e de pessoa (DAMATTA, 1997) – em detrimento do indivíduo - com deveres e moralidades específicas. Não é a toa que narrativas de amores apaixonados foram muito mais constantes em locais com maior liberdade de expressão sexual e social. Estórias muitas vezes contadas com relativo orgulho e como característica de um ser individual e essencial que sabe o melhor para si.

Em contrapartida, muitos sujeitos de pesquisa demonstram mobilização de códigos morais bem estruturados e englobantes, mesmo que suas conexões com comunidades *inwold* sejam rarefeitas. Destacam-se, nesses casos, sujeitos que já mantinham contato com o BDSM fora do universo, como Master Z.

Master Z foi desde o início um exemplo de controle e compromisso com a moralidade BDSM, bem como sua noção um tanto holista da comunidade e seus desdobramentos dentro do mundo virtual. Apaixonar-se e, por fim, desiludir-se, talvez tenha sido sua ruína, eventualmente o motivo do afastamento da persona que construiu<sup>34</sup>.

---

<sup>34</sup> Master Z não voltou a conectar até os últimos dias de pesquisa. Nunca soube se criou outra persona ou se abandonou o mundo virtual Second Life.

A racionalidade reivindicada pela comunidade BDSM a cerca de relacionamentos sexuais e amorosos, pode ser entendida sob o manto da racionalização do prazer - a obtenção de orgasmos como centro e finalidade da atividade sexual dentro do casamento -, a emergente sexualidade plástica (GIDDENS, 1993) – relações sexuais sem necessidade de vínculos institucionais ou emocionais -, e da crítica ao “caráter sonhador e fantasioso do romance, descrito na literatura popular do século XIX [...], [como] uma fuga absurda ou patética” (GIDDENS, 1993, p. 57). Ainda nas palavras de Giddens (1993, p. 51),

A modernidade é inseparável da ascendência da razão, no sentido de que se supõe que a compreensão racional dos processos físicos e sociais substitui a regra arbitrária do misticismo e do dogma. A razão não abre espaço para a emoção, que simplesmente fica fora do seu domínio.

É nesse sentido que o erotismo do coração se torna interdito e o amor romântico transgressão, levando em consideração que o interdito é a proteção da conduta social humana, do trabalho e da ordem social, e aparece no momento da transgressão. O erotismo que desequilibra essa ordem é posto em questão pelo próprio ser, conscientemente. Se, como vimos no capítulo anterior, o BDSM é transgressivo, Bataille (2013, p. 89) nos informa que “a preocupação com as regras é por vezes maior na transgressão: pois é mais difícil limitar um tumulto uma vez começado”, é nesse sentido que o BDSM se torna tão normativo e racionalizado, e a selvageria do amor apaixonado se torna um perigo para manutenção da ordem social dentro desse meio e também na busca por legitimação de tais práticas sexuais marginalizadas.

A paixão, mais do que transgressão no meio BDSM, é posta como um erro gigantesco para dominadores, principalmente porque implica em descontrole e, em muitos casos, submissão.

Master Z: acabei por me apaixonar mais uma vez no SL, é um erro monstro para um DOM. Ele se torna fraco.  
 Master Z: e mais uma vez tomei uma rasteira SL  
 Rita: que rasteira?  
 Master Z: logo ela vai logar e quer conversar, disse que vai por as cartas na mesa  
 Rita: e qual o problema entre vcs?  
 Master Z: os pingos nos is e que precisa mt se desculpar. Já dá pra sacar né?  
 Rita: DR?  
 Master Z: não, dissolução mesmo, do relacionamento.  
 Master Z: ela estava comigo, em hot constante com outro.  
 Rita: ah  
 Master Z: eu descobri, perguntei e ela assumiu.  
 Rita: nossa  
 Master Z: com mt presença de espirito, me olhou e disse  
 Master Z: "fiz sim, sei que não vai me perdoar e não tem perdão. Preciso sair em RL, me espera voltar e me deixa contar a vc da minha própria boca e me desculpar antes de vc terminar?"

No decorrer da conversa, Z me contou que no momento se relacionava com duas escravas, “muito comportadas” e que não lhe davam trabalho. Disse ter diminuído a quantidade, bem como aumentado a qualidade de suas relações e ainda se lamentava por ter deixado a vida de “putaria” para se apaixonar, pois antes era “feliz e não sabia”.

É o grande dilema dos apaixonados, a busca por fidelidade e amor eterno, a completude de si na união com outro ser incompleto, o encontro das almas, união cósmica. E em contrapartida, o sofrimento por amar demais, o golpe derradeiro, a traição como prova definitiva de que nunca houve amor nem respeito. O arrependimento da entrega e submissão do coração. Narrativa recorrente sobre relacionamentos que se espelham nos grandes romances de livros e filmes, mas que não tiveram o seu “felizes para sempre”. Lembrando que “a felicidade tornou-se um sentimento a ser alcançado sempre, nas sociedades ocidentais modernas” (REZENDE; COELHO, 2013, p. 116).

Z não nega o amor, mas se arrepende da selvageria da paixão e do amor romântico, o descontrole de si. O laço que liga ele a suas escravas tem a lealdade como alicerce, disciplina e obediência, o cuidado e a gratidão, o afeto. A longa duração e a boa qualidade desses relacionamentos caracteriza a noção de amor disciplinado trabalhado por Lobato, enquanto mantenedor da ordem social e código moral estabelecido dentro do meio BDSM.

Outro aspecto dessa desilusão amorosa de Z é o fato de sua esposa não ser adepta do BDSM, e, apesar de aceitar algumas práticas fetichistas nessa relação, não estar de acordo com o papel de submissa. Narrativa biográfica tão constante em campo, a matriz *Romeu e Julieta*, ou mesmo, *Cinquenta Tons de Cinza* se faz presente na tragédia narrada.

A desilusão amorosa paira sobre o pensamento de muitos dos meus interlocutores. Por vezes questionei se suas descrenças no amor tinha maior relação com a racionalidade intrínseca ao BDSM ou com suas decepções amorosas. Em outro momento, quando visitava *Puerto Esclava*, tive a oportunidade de conhecer Switcher Rose, que era inicialmente contestadora da possibilidade de amar em um relacionamento BDSM, mas enquanto o diálogo fluía, parecia assumir que o amor ocorre em circunstâncias muito especiais.

Rita: bem, você acha que o BDSM possibilita o amor entre os adeptos?

Switcher Rose: Direto na ferida?

Switcher Rose: Eu tenho uma teoria.

Switcher Rose: Amor é uma palavra da qual mais de 90% dos praticantes de BDSM têm medo.

Switcher Rose: Usam seus papéis como escudos para se esconderem desse sentimento.

Rita: pois é, algumas pessoas me falaram nisso.

Switcher Rose: já magoados, abafam seus sentimentos através de liturgias.

Rita: e você?

Switcher Rose: Eu? Estou aqui, não? Mas eu sei bem o quanto isso funciona assim... e no fundo eu adoraria poder amar. Mas sei que dentro do BDSM isso é uma ilusão.  
 Rita: por quê?  
 Switcher Rose: Por quê, o quê? Ser ilusão? Querer amar?  
 Rita: Por que é ilusão? Por que parece tão impossível poder amar?  
 Switcher Rose: Não é impossível amar. Mas dentro de uma relação BDSM é ilusão por causa do escudo que as pessoas colocam. É tão difícil isso acontecer verdadeiramente quanto você achar um bilhete premiado.

Switcher Rose coloca em questão justamente esse afastamento do amor apaixonado, o receio ou medo da desilusão, o escudo criado por praticantes de BDSM. Em contrapartida quando a questiono sobre o que ela particularmente pensa, a resposta é que ela está ali, consciente da ilusão, mas crente da possibilidade, ainda que rara, do amor acontecer.

Esse escudo que ela menciona parece ter origem em duas questões já mencionadas, a perigosa transgressão que o amor representa no universo BDSM, isto é, o receio de perder o controle e, por outro lado, o medo do sofrimento, da dor emocional não consensual. Considerando-se que a consensualidade rege as práticas sadomasoquistas, todo evento que foge do planejamento e, principalmente, ocorre sem que uma das partes queira, pode ferir moralmente os envolvidos.

Além de seu entendimento quanto à raridade do amor em um relacionamento BDSM, Switcher Rose coloca em questão um dos principais dramas para qualquer relacionamento moderno: a unilateralidade do sentimento.

Switcher Rose: Subs amarem seus donos/donas é comum... quando realmente existe entrega. Mas é um amor meio adoentado... porque não tem correspondência. Daí falta o amor próprio para saber que está entrando em um caminho onde vai se machucar. O sub inteligente joga "a frio", sem se envolver emocionalmente, mas isso é algo meio complicado... já vi muitos subs (homens e mulheres) bem machucados emocionalmente.

Nesse quesito se pode incluir a forma como Bella conheceu o BDSM, totalmente passional, e sua desilusão enquanto submissa apaixonada por sua dominadora. Em consequência de suas dores, a inversão de papéis, tornando-se dominadora e, em suas palavras, fazendo disso uma “terapia para dores e traumas emocionais”.

A experiência de Bella traz à tona a necessidade de refletir sobre a representação de amor, em uma mesma relação, para dominador e para submisso. Se levarmos em consideração a hierarquia dessas relações, ou seja, as relações de poder, se faz necessário problematizar as micropolíticas de afeto entre esses parceiros, como abordarei a seguir.

#### 4.4 SUBMISSA LOVER E MISTRESS ADORADA: Afeto e poder em relacionamentos hierárquicos

Dumont (1997) elabora uma teoria da hierarquia para dar conta de relações que são, de certa forma, eclipsadas pela ideologia moderna vigente, que procura produzir e compreender o mundo em termos de igualdade, muitas vezes não dando conta dos processos de diferenciação que ocorrem entre elementos de um conjunto.

Para o autor, que usa a metáfora de Adão e Eva, existe um englobamento do contrário, isto é, inicialmente homem e mulher são idênticos, mas a mulher é o oposto ou contrário do homem, que a engloba, assim como Eva que é criada da costela de Adão e desse momento cria Adão como sujeito diferenciado. A diferenciação ocorre contextualmente. A unidade do casal une dois níveis e se remete ao englobamento da mulher pelo homem. Dumont considera que nesse conjunto, as partes podem ser complementares ou contraditórias, no sentido de que uma exclui a outra. Se em um nível superior existe unidade, em nível inferior existe diferenciação. O valor relativo dos componentes desse conjunto é determinado por sua relação ao todo e é constitutivo de sua distinção. E ainda, na complementariedade complexa que une as partes, as metades podem aparecer alternadamente como superior e inferior.

Os relacionamentos BDSM, apesar de sua flagrante hierarquização, não estão livres desses laços e relações complexas. Definir um(a) dominador(a) e um(a) submisso(a) não dá conta da diversidade de micropolíticas produzidas no cotidiano, afinal um “mesmo princípio hierárquico que sujeita de alguma maneira um nível ao outro introduz ao mesmo tempo uma multiplicidade de níveis que permite uma volta à situação [...], são esses retornos que fazem com que as sociedades tradicionais possam ser vividas” (DUMONT, 1997, p. 2).

É por meio de uma abordagem mais contextualista que Rezende e Coelho (2013) elaboram um capítulo sobre a micropolítica das emoções na obra *Antropologia das emoções*. A abordagem procura dar conta de vínculos afetivos possibilitados ou interditados por relações que desafiam a oposição hierarquia/igualdade, em perspectiva com o modo como cada grupo se percebe e se define, isto é, de acordo com suas expectativas de sociabilidade, afetividade e reciprocidade.

Essas relações entre grupos sociais se dariam nas dinâmicas do cotidiano de diferenciação - inclusão e exclusão -, de um lado o desprezo ou indiferença e de outro a fidelidade, gratidão e compaixão, sempre construídos contextualmente. A abordagem contextualista das autoras é inspirada na noção de discurso foucaultiano, e na relação formativa entre fala e realidade, em detrimento de uma relação de referência.

Rezende e Coelho analisam essas dinâmicas sociais em dois tipos de relações. O nojo e o desprezo recíproco exemplificados na relação entre um pedreiro e um professor<sup>35</sup>, e gratidão e reciprocidade em relações entre empregadas domésticas e patroas. Tanto na abordagem de Dumont como na dessas antropólogas, a hierarquia e os afetos só podem ser percebidos pela coexistência dos sujeitos e a decorrente diferenciação que surge das relações entre eles. Por isso a necessidade de pensar a micropolítica das relações e emoções.

A micropolítica das emoções no contexto de relacionamentos BDSM no Second Life é de tamanha complexidade, que a representação de desprezo, nojo e indiferença são constantes, bem como o cuidado, gratidão e reciprocidade. Ao mesmo tempo que se afirma a necessidade do desprezo para que o escravo compreenda seu lugar, o cuidado também serve como humilhação desses submissos, assim como a expectativa de gratidão e seu desdobramento afetivo, a adoração.

Diferente da relação entre o professor e o pedreiro, o desprezo não acontece “de baixo para cima”, mas de cima para baixo, característica de sociedades tradicionais, em formas distintas, como maneira de reforçar e demarcar a hierarquia da relação, lembrando que a relação dominador/submisso é prerrogativa e faz parte de um jogo consensual. É nesse contexto, como afirmava Switcher Rose, que submissos se apaixonam, adoram e amam seus mestres e muitas vezes não são correspondidos. Ainda que a dimensão do cuidado, os presentes, e a atenção que o dominador dispense com seus escravos no momento em que a relação está hierarquicamente estabelecida, produz um forte sentimento de gratidão.

O sentimento de gratidão tem papel fundamental na coesão dos vínculos sociais, pois é um afeto que impulsiona a reciprocidade. Rezende e Coelho mobilizam a noção de “memória moral” de Simmel para falar do reforço emocional da gratidão para fortalecimento dos laços sociais afetivos. Nas palavras das autoras, a “gratidão seria assim aquilo que impele à retribuição mesmo na ausência da coerção externa, desempenhando, portanto, um papel fundamental na coesão dos vínculos sociais” (REZENDE; COELHO, 2013, p. 89).

---

<sup>35</sup> A relação entre o professor e o pedreiro foi descrita como uma fábula por Miller (1997, apud REZENDE e COELHO, 2013), baseada em experiência própria, a fim de fazer comparação entre o desprezo que sente pelo pedreiro e o desprezo que este sente por ele. “Do seu ponto de vista, o desprezo é suscitado por questões à fisicalidade – as tatuagens (por Miller entendidas como uma forma de vulgaridade), a exposição das nádegas, a exibição da força física. Por outro lado, sua suposição é de que o desprezo do pedreiro está ligado a uma atribuição de fraqueza física a ele, o intelectual.” (REZENDE E COELHO, 2013, p. 84). O desprezo é um sentimento que tradicionalmente emerge em relações hierárquicas, ainda que seja explícito apenas por superiores nas sociedades tradicionais, “de cima para baixo”. Já nas sociedades modernas democráticas surge o desprezo “de baixo pra cima”, que seria o desprezo evidente do pedreiro com o professor. “Surge assim outra função micropolítica do desprezo: a contestação da hierarquia em sua versão ‘pra cima’, e não mais somente seu reforço/demarcação, como no desprezo ‘para baixo’.” (REZENDE E COELHO, 2013, p. 85).

Surge aqui a necessidade de se pensar os relacionamentos BDSM do ponto de vista do cuidado, dádiva, gratidão e reciprocidade. Para dar início a essa reflexão, mencionarei o relacionamento entre a Submissa Lover e sua Dominadora Adorada. O diálogo abaixo ocorreu em inglês, a tradução é minha. É preciso ter em mente que Submissa Lover já foi dominadora, mas no momento serve a uma Mistress.

Rita: Posso perguntar se você já se apaixonou em algum momento por algum(a) parceiro dominador(a)?

Submissa Lover: Sim, Miss, você pode. E sim, cunt<sup>36</sup> ama sua dona.

Rita: e você não pensa que pode perder o controle a cerca das regras do BDSM?

Submissa Lover: O que você quer dizer, Miss?

Rita: tenho pensado, boa parte dos adeptos de BDSM com quem tenho falado, dizem que não podem se apaixonar, porque perderiam o controle sobre as regras que concernem o BDSM.

Submissa Lover: hmmm eu acho que a Miss pode estar falando com muitas pessoas que não entendem realmente em que estão envolvidas.

Rita: Pode ser

Submissa Lover: Confiança e amor estão entrelaçados e sem confiança não há bom BDSM

Rita: Você pode me contar como você entende os relacionamentos BDSM?

Submissa Lover: com o amor surge mais confiança pra mim. Eu confio em minha dona para tomar decisões para mim aqui e eu sei que ela sempre está cuidando de mim e de meus interesses, como eu sempre cuido dos dela e faço o que posso para agradá-la.

Rita: entendo você. :)

Submissa Lover: bom :)

Rita: como é seu relacionamento?

Submissa Lover: É muito bom, Miss.

Submissa Lover: Bem, cunt preferia que a Mistress ficasse mais por aqui para me usar, mas quando ela está aqui fazemos muitas coisas. Cunt é ajoitada, se ajoelha aos pés de sua Mistress para atender as suas necessidades, agrada amigos(as) de sua Mistress, quando esse tipo de coisa a agrada.

Rita: E você a ama?

Submissa Lover: Sim, muito.

Submissa Lover: Se não amasse, cunt não teria ficado aqui por ela o ano passado inteiro, enquanto ela estava com muitos problemas na RL e não ficava *online* muito frequentemente.

Rita: Você acredita que ela ama você também?

Submissa Lover: Sim, Miss. Mistress ama sua cunt.

Apesar de não mencionar diretamente gratidão e reciprocidade, a relação de amor e confiança parece ter como alicerces o cuidado da Mistress e a gratidão de Submissa Lover demonstrado em seus esforços tanto para agradar sua dona, como os amigos dela se assim lhe for conveniente. Desses esforços para agradar impulsionados pela gratidão que tem aos cuidados de sua Mistress, surge a reciprocidade do sentimento.

---

<sup>36</sup> Submissa Lover refere-se a si mesma como “cunt”, que tem como significado mais aproximado “buceta”, e é utilizado por dominadores(as) no tratamento à seus submissos(as), no sentido de “puta”, “vagabunda”, mas com maior intensidade que “slut”. Como a tradução de “cunt” nesse contexto é complicada, mantive “cunt” no diálogo.

É claro que, assim como alerta Dumont (1997, p. 3), “num esquema hierárquico pode-se multiplicar os encaixes sem alterar sua lei”, portanto não se pode afirmar que não há gratidão da Mistress pela dedicação de Submissa Lover. Pelo contrário, a complexidade desse laço parece implicar gratidão de ambas as partes e, portanto, reciprocidades, ainda que o esquema permaneça o mesmo, e os valores sejam diferenciados. Se a dádiva dada tem valor maior que a possibilidade de retribuição pela outra parte, há uma inferiorização do outro. Para Rezende e Coelho (2013, p. 90),

O sentimento de gratidão seria a expressão afetiva da aceitação desse lugar de dívida, que é, em última instância, a aceitação de uma relação marcada por uma hierarquia, em que o sujeito entra em relação com alguém que pode mais: daí a afirmação de que a gratidão teria “um gosto de servidão”. Sua emergência obedece, portanto, as regras morais, em uma “gramática” que define o valor moral do sujeito em função de sua capacidade de sentir-se grato àquele que o beneficia.

A aceitação, ou melhor, a ânsia por subalternidade mobiliza não apenas o sentimento de gratidão, mas também adoração e respeito, já que no código moral do BDSM a servidão é o suprassumo erótico de um escravo. Nesse sentido, considerando-se a hierarquia estabelecida nos relacionamentos BDSM, desprezo e indiferença podem ser lidos por escravos como tratamento merecido e, portanto, amor. Bem como a servidão, dedicação e adoração do escravo também podem ser traduzidas como manifestações amorosas, provas de amor.

O enlace principal no relacionamento de Submissa Lover e Mistress Adorada é a confiança, sentimento que parece estar diretamente ligado à segurança e ao comprometimento, laços complexos que muito se aproximam das qualidades intrínsecas ao conceito de amor disciplinado já mencionado. O amor disciplinado evita o amor passional e objetiva a manutenção da ordem na vida social, bem como as responsabilidades inerentes a ela, portanto é um ideal de amor de sociedades holistas, hierárquicas.

Para Lobato (2012, p. 80) “num mundo em que o indivíduo é absorvido por suas funções, não há espaço para sentimentos e emoções que independam do papel desempenhado”. Na sociedade indiana o papel de dominação é do homem, enquanto a mulher é submissa, nesse sentido cabe à mulher disciplinar o amor, amando incondicionalmente seu marido, a quem deve total devoção. Já o homem deve exercitar a disciplina ao se precaver de tal sentimento amoroso, ou seja, ao homem não é permitido colocar o amor à frente das responsabilidades e cuidados familiares. O relacionamento entre Submissa Lover e Mistress Adorada parece, portanto, seguir a estrutura de um amor disciplinado, ao respeitar os códigos necessários para manter a hierarquia e a moralidade BDSM.

Outra referência a essa noção de amor disciplinado pode ser encontrada nos diálogos com Submissa Indisciplinada, por meio de sua busca por disciplina e crença de que o amor pode surgir de qualquer relação, mas principalmente do BDSM, além da afirmação de que não se submeteria seriamente a alguém se não houvesse um forte sentimento de adoração. A partir de sua concepção de amor e relacionamento, é possível retomar a noção de um amor que respeita as posições hierárquicas e os códigos morais do BDSM.

O amor e a adoração são, para ela, os sentimentos que mantêm a fidelidade e lealdade à sua dona em um relacionamento duradouro. Voltamos às noções de comprometimento e segurança em relacionamentos que respeitam uma ordem social, bem como o afastamento da indisciplina destrutiva das paixões descontroladas e a decorrente desestabilização das relações e papéis hierárquicos.

#### 4.5 MISS BELLA E MISS JOHANE: O amor é negociável, o BDSM também.

Bella é uma das interlocutoras-chave dessa pesquisa. Foi a partir dos relatos dela e sua defesa apaixonada de relacionamentos BDSM - que em seu entendimento possibilitam emoções e até mesmo certa sensibilidade e/ou vulnerabilidade nas relações interpessoais -, que notei lacunas entre compreensões de amor, romance e paixão nas narrativas de outros sujeitos de pesquisa, bem como diferentes arranjos de relacionamentos.

Miss Bella me levou para seu mundo, mas não sem antes contar sua história pessoal de como conheceu o BDSM, há quinze anos na RL. Uma forte paixão por uma mulher casada, que mantinha um relacionamento de D/S com o marido, no qual ela era Dome e ele submisso. Engajou-se nessa relação de forma intensa e duradoura, tornando-se uma submissa apaixonada. Bella fez questão de destacar que o relacionamento terminou por que sentia muito ciúme de sua dona, e descobriu em si o desejo por controle e ânsia para humilhar e machucar outras mulheres. Apesar do sofrimento que esse fim lhe causou, Miss B não se resignou a relacionamentos que excluem a possibilidade de amar.

Atualmente B é dominadora e busca em todos seus relacionamentos, seja com escravas ou com a namorada, vivências intensas e apaixonadas, como narra nesse relato que me enviou.

Em minha opinião um relacionamento D/S, quase como qualquer outro, onde você pode sim ser doce, gentil, e amável. Quando você é um verdadeiro dominante, não são essas ações que colocam sua "superioridade" a prova. Para mim, quando um dominador deve calcular demais os seus passos, isso significa que eles não são dados naturalmente. Então é preciso rever os passos.

Ser racional e buscar conhecimento daquilo que você está praticando ou defendendo é fundamental, mas quando se usa uma "cartilha", então isso está sendo feito de um modo mecânico. E mesmo que isso possa satisfazer alguém no momento, isso certamente não será algo a longo prazo. É por isso que muitas relações BDSM são apenas casuais.

Se você realmente for um dominador (a), nada de bom que você deixe transbordar, irá afetar a visão de seu submisso a seu respeito. Para manter a "pimenta" na relação, apenas é preciso demonstrar que a parte doce, deve ser vista como um recompensa, um bônus, uma outra parte de você que o seu submisso tem porque merece, porque é um bom submisso. E se a relação for mais profunda, como em alguns casos em que o D/S são casados (e existe muito) é preciso saber separar as situações. Com um pouco de tato, tudo é possível. Ser um dominador ou um submisso é algo que qualquer pessoa é capaz de fazer em algum momento da vida. Mas para VIVER o BDSM, uma "cartilha" não é suficiente. Você precisa senti-lo em algum ponto de sua essência. Se você puder encontrar esse sentimento dominador ou submisso realmente dentro de você, então você pode ser o que quiser além disso, e ainda assim aquele sentimento continuará lá. Intacto (junho de 2015).

A ideia de um ser essencial, “verdadeiro”, surge em seu discurso de forma quase apaixonada. Para Bella, ser dominador ou submisso é algo que não deriva de cartilhas e manuais, mas que se dá “naturalmente” na relação. Viver o BDSM por meio de relacionamentos duradouros e “verdadeiros”, para B, vai além de seguir um roteiro sexual, mesmo que esses engajamentos sexuais permaneçam acontecendo ao longo de um período. O relacionamento BDSM, assim como todos, em seu entendimento, deve ser algo que provoque sentimentos bons, reciprocidades, paixão, sensibilidade e até mesmo alguma vulnerabilidade, haja vista que a hierarquia da relação permanece inerente a essa unidade complementar e essencial que é o casal D/S.

A gramática sexual que Bella faz referência tem certo apego ao amor apaixonado e romântico, ainda que a Miss procure desconstruir o romantismo e trazer para seus relacionamentos certa racionalidade, característica de um amor mais reflexivo e centrado, que já não tem ligação específica com a heterossexualidade e com a orientação normativa da fidelidade, abrindo espaço para maior diálogo e negociações nos relacionamentos.

Atualmente, não só no meio BDSM, o controle das emoções é valor a ser alcançado, diálogo e planejamento é o suprassumo de uma sociedade que já não mantém laços definitivos com a instituição do casamento, preferindo contratos que não envolvam o eterno sagrado. Ou ainda o simples “juntar as escovas de dente”, que Bauman (2004) poderia definir como amor líquido. Giddens é mais otimista e entende essas relações como o relacionamento puro que surge do amor confluyente, em sua concepção quanto mais se consolida essa forma de amar, mais se afasta da busca da “pessoa especial” e se aproxima da noção de “relacionamento especial”, em suas palavras o “amor confluyente é um amor ativo, contingente, e por isso entre

em choque com as categorias “para sempre” e “único” da ideia do amor romântico” (GIDDENS, 1993, p. 72).

Bella atualmente namora Johane, também dominadora. Johane se diz, assim como Miss Bella, “shemale”. Nas afetuosas narrativas sobre essa relação, B explica que entre elas não dá dominação e submissão, mas um relacionamento mais igualitário, ainda que pare sobre essa afirmação a confissão de B: “com ela esqueço que sou shemale”, demonstrando certa passividade de Bella no ato sexual e relacionamento.

Miss Bella defende sua relação explicando que tudo precisa ser conversado e as negociações são constantes. A centralidade do sexo, bem como o prazer recíproco conquistado na intimidade e na sinceridade das conversas e das vivências, vai de encontro com a compreensão de que ambas as partes devem se beneficiar desse relacionamento. Esse arranjo pode ser compreendido como relacionamento puro, inerente ao amor confluyente.

O que mantém o relacionamento puro é a aceitação, por parte de cada um dos parceiros, “até segunda ordem” de que cada um obtenha da relação benefícios suficientes que justifique a continuidade. A exclusividade sexual tem um papel no relacionamento até o ponto em que os parceiros a considerem desejável ou essencial (GIDDENS, 1993, p. 74).

Bella e Johane mantém lealdade uma à outra. Mas poderíamos dizer fidelidade? Ambas têm suas escravas, as quais, em certas oportunidades são emprestadas ou compartilhadas. As cenas BDSM e intercursos sexuais acontecem quando estão juntas, mas também quando não estão. Por certo não é a fidelidade sexual um dos pilares nesse relacionamento, mas sim a negociação dos prazeres e interesses, bem como o “conhecimento das peculiaridades do outro” (GIDDENS, 1993, p. 74). Ainda que estruturado em torno da diferença, são essas reelaborações constantes da relação e a compreensão do benefício recíproco, que mantém o amor confluyente nesse relacionamento.

Não significa que o amor confluyente não lance mão do amor apaixonado – mais ou menos universal -, pelo contrário. Mas a compreensão de como domesticar esse sentimento tão intenso parece ter mudado nas últimas décadas. Noções de eternidade ou unicidade insurgentes da paixão parecem fazer, cada vez menos, parte das narrativas biográficas amorosas dos casais. O processo de racionalização que ocorre na modernidade, afastando as pessoas de dogmas e misticismos, abre espaço para a noção de uma paixão casual, decorrente de interesses mútuos, harmonia, ímpetos sexuais muito fortes, entre outras possibilidades diversas, mas não mais de almas gêmeas.

Se a eternidade, o cosmos e a união de almas gêmeas já não fazem parte dos relacionamentos modernos, qual seria então a força que mantém a união entre os apaixonados? Talvez seja mesmo a habilidade de negociar constantemente os interesses e prazeres a fim de manter o benefício recíproco de uma relação. Quando esse esforço desaparece, muito pouco sobra para manter um relacionamento. Portanto, se o relacionamento puro é negociado, o amor, enquanto narrativa que é, também se torna negociável.

Essa compreensão de relações negociadas aparece no discurso de Bella para além da relação com a namorada, mas nas relações BDSM que tem com suas escravas. O esforço que Miss B faz para abandonar a rigidez das cartilhas e manter diálogos, conhecer a fundo suas parceiras, e dar a elas o que lhes garante maior prazer, bem como se satisfazer de diferentes formas com a peculiaridade de cada relação, demonstra um caráter de negociação de regras. O controle de si, para B, não exige um afastamento de sentimentos, mas a domesticação desses.

O sentimento amoroso entre dominadores e submissos não lhe parece um problema, pelo contrário, em sua concepção é o cerne de toda relação. Somente ao aceitar certa vulnerabilidade que o amor proporciona, que se conquista acesso a uma verdadeira relação D/S. Bella ainda defende a separação da noção de pessoa para submisso, dando margem à compreensão de que relacionamentos duradouros que seguem tal hierarquia negociam não só regras de BDSM, mas momentos de respeito mútuo e mudanças nos níveis de hierarquia, fato que remete ao estudo de Dumont sobre hierarquia, mencionado anteriormente. Tais negociações não mudam a estrutura, mas possibilitam a convivência.

É preciso abrir espaço para pensar na complicada combinação entre prazer e controle das emoções, que acabam entrando em choque pela intensidade das sensações (REZENDE; COELHO, 2013). A felicidade a ser alcançada, lança mão de disciplina pessoal, controle de si e planejamento. Os meios de comunicação em massa têm difundido esses valores e colaborado para a construção da noção de felicidade. Entre os valores evidenciados, a moderação e equilíbrio das emoções. Em contrapartida, surge a necessidade de criar uma esfera para a fruição de prazeres baseados em riscos, e é nesse contexto que os esportes de risco se tornam parte de um estilo de vida que combina saúde, equilíbrio emocional em relacionamentos e fuga da rotina por meio de esportes radicais que dão acesso a emoções e sensações intensas, como excitação, medo e satisfação. Os esportes radicais são uma forma de fugir da morte simbólica, aproximando-se da morte real.

Bella mantém um relacionamento estável e controlado com Johane, ainda que as duas participem constantemente de cenas BDSM com outros residentes. O BDSM aqui poderia ser considerado como a fruição de prazeres semelhante aos esportes radicais. Os riscos no BDSM

são controlados (são, seguro e consensual), ainda que Bella arrisque muito mais ao envolver sentimentos e negociar regras, abrindo possibilidade para algum possível descontrole. É exatamente esse risco que faz de suas relações BDSM muito mais intensas em sensações e emoções.

Muitos relacionamentos se arranjam em torno desse arriscado processo de envolver sentimentos produzindo uma reelaboração de práticas e regras no interior do código BDSM, surge um processo de negociação do BDSM inerente aos relacionamentos modernos.

Nesse sentido, relacionamentos duradouros hierárquicos, também podem usufruir de bons sentimentos e reciprocidade amorosa, ao abrir mão da cartilha e procurar equilíbrio entre elementos diferenciados.

O amor é negociável, o BDSM também.

#### 4.6 LEILÃO DE ESCRAVOS: sexo, amor, dinheiro e outras trocas

Em *Filosofia do Amor* (1993) - obra que reúne textos de Simmel sobre amor, sexualidade e dinheiro -, um dos fragmentos que compõe a coletânea diz respeito ao papel do dinheiro nas relações entre os sexos. Nesse fragmento retirado da obra *Filosofia do Dinheiro* de 1898, Simmel aborda a compra de mulheres desde as sociedades mais tradicionais até o surgimento da noção de prostituição, tema que também ganha um capítulo no livro.

Para Simmel (1993, p. 41) a “compra das mulheres tanto parece um fator de rebaixamento no seio de uma condição superior, como pode agir como fator de elevação no seio de uma condição inferior”. Essa configuração de compra e troca de mulheres tem caráter eminentemente social, em detrimento de valores individuais que surgem na modernidade. A aversão a esse tipo de inferiorização da mulher é valor da sociedade individualista, mas há muito a entender sobre a nossa sociedade, bem como o meio BDSM no Second Life, nesses arranjos matrimoniais tradicionais.

Simmel destaca a elevação da mulher ligada ao casamento por compra, haja vista que “a posse gera o amor da posse” (SIMMEL, 1993, p. 43), isto é, não apenas se faz sacrifícios por aquilo que se ama, mas “também se ama aquilo por que se fizeram sacrifícios” (SIMMEL, 1993, p. 43-44). A afirmação do autor tem relação com a atribuição de valor para as mulheres e do tratamento que se dispense a algo que custou caro. Nesse sentido a mulher, ainda que reificada e explorada por estar “a venda”, desenvolve grande importância e valor no seio familiar, tanto da sua família quanto da que irá estabelecer com o marido.

Outro aspecto que Simmel enfatiza é a troca da mulher por presentes, que valorizaria muito mais a mulher e sua individualidade do que a troca simples por dinheiro.

No presente, dado seu valor mais indeterminado, assim como sua escolha mais individual – ainda que essa liberdade fosse recoberta pela convenção social -, há algo mais pessoal do que na soma de dinheiro com sua implacável objetividade (SIMMEL, 1993, p. 46).

O autor também menciona a aquisição de mulheres para trabalho, o que representava uma forma de casamento superior à compra direta. A prestação de serviços, por seu valor tão pessoal, colocaria a mulher acima de uma escravidão, a restringindo à esfera doméstica como um cuidado a esse bem precioso e de alto valor e sacrifício para o homem.

O dote, portanto, se torna o critério da esposa legítima em detrimento da concubina, que não cria vínculos obrigatórios de reciprocidade. Dessa relação surgiria a prostituição, conforme Simmel.

Quando falamos de relações BDSM, não necessariamente estamos falando do papel da mulher enquanto submissa, dado que os arranjos são múltiplos e muitos dos meus interlocutores de pesquisa são mulheres e Dominadoras, podendo ter como submissos homens ou mulheres, lembrando que há uma quantidade expressiva de residentes que não se identificam com esse binarismo de gênero entre dominadores e submissos. Portanto o que proponho aqui é deslocar a noção de mulher para um submisso independente do gênero. Esse esforço serve para a compreensão de relações sexuais e amorosas que envolvem trocas, presentes e pagamentos em dinheiro, geralmente seguindo o padrão que Simmel descreve: O(a) Dominador(a) - aqui caberia perfeitamente a noção utilizada no meio BDSM, Dono(a) -, paga, seja em dinheiro ou com presentes, os serviços do seu submisso(a) – escravo.

Como já mencionei anteriormente, alguns locais não aprovam trocas sexuais/afeitvas por dinheiro, ao compreender que se trata de prostituição, relação tabu mesmo dentro do meio S/M, principalmente nas comunidades com valores menos individualistas (locais que, em contrapartida, produzem leilões de escravos, assunto que tratarei no decorrer desse texto). Isso não significa que esses serviços não estejam disponíveis dentro do Second Life, ainda que sejam menos expressivos que as trocas por presentes.

Os presentes dados de dominadores aos seus escravos engendram a dupla cuidado/humilhação, bem como mostra Simmel sobre a compra de mulheres. Humilhação porque inferioriza o escravo, como já vimos na seção sobre relacionamentos hierárquicos. E cuidado porque valorizam o bom comportamento e disciplina do submisso, bem como sua individualidade e necessidades particulares. É esse valor atribuído aos submissos e

representado nos presentes, que os desloca para a esfera privada, na qual afeto e cuidado mantêm o bem fora de perigo.

Se a compreensão de Simmel se confirma, e não só a posse gera o “amor da posse”, mas também surge amor por aquilo(aquela) para que(m) se fez sacrifícios, a relação entre dominadores e escravos, ainda que envolva trocas de serviços por presentes, estabelece um sentimento de amor que se mantém justamente nesse investimento inicial e no conseqüente amor do dono, bem como o amor que surge da gratidão do submisso. Possibilitando, portanto, amor de ambas as partes, ainda que sejam formas distintas de amar.

É dado empírico a grande valorização dos submissos no meio BDSM online, isto é, grande parte de meus interlocutores dominadores(as) descrevem com carinho ou amargor, como os submissos parecem estar no comando das relações. Vistos como seres únicos e valiosos, até raros, são acusados de ter em suas mãos o controle emocional desses relacionamentos. Isso é chamado por eles de *Topping From The Bottom*, o que poderia ser traduzido livremente como "controlando desde baixo", e é tema recorrente nos debates e reuniões de orientação em ilhas como a *Dominion Femdom*. Lembremos aqui do papel da mulher na sociedade holista indiana, que consiste basicamente no amor incondicional ao marido, bem como estratégias de atingir seu íntimo por meio desse sentimento.

Se ao dominador se atribui a esfera pública e a necessidade de se manter frio e calculista para planejar a relação, sendo dele a obrigação do presente e do cuidado, ao submisso, restrito a esfera particular e aos serviços prestados para seus mestres, resta o domínio do íntimo amoroso. Dito isso, podem-se considerar mais uma vez os níveis complexos de hierarquia, propostos por Dumont, para compreender a dinâmica dos relacionamentos BDSM.

Para além dos presentes que fazem parte da rotina das relações BDSM, outro elemento chama atenção nas dinâmicas D/S do mundo virtual, os leilões de escravos. Não apenas por serem atividades coletivas, que acontecem em uma comunidade bastante rígida em termos de códigos morais para as práticas de Femdom, mas também por serem práticas legitimadas em um ambiente que não autoriza prostituição ou trocas sexuais com incentivos financeiros.

Bem, a resposta dessa questão que parece tão contraditória pode estar no caráter menos individualista que essa comunidade tem, bem como na transitoriedade conflituosa entre os códigos morais holistas/individualistas. Ao se aproximar da noção de sociedades tradicionais - além de seus membros estarem mais próximos da noção de pessoa em detrimento de indivíduo, isto é, assumirem um papel nessa sociedade -, as ações são

geralmente coletivas e servem a uma totalidade, ainda que não se exclua o agenciamento individual que faz parte do pensamento moderno.

Essa organização social pode fazer referência às trocas de mulheres, trabalhadas por Simmel, em detrimento de agenciamentos individuais - que desvalorizariam essas mulheres frente à sociedade (SIMMEL, 1993) -. Talvez aqui esteja a explicação da legitimidade de um leilão coletivo em detrimento de agenciamentos individuais que estabeleçam trocas afetivas por valores financeiros.

Quem coloca os escravos em leilão são suas donas, estipulando valores e identificando qualidades que são expostas publicamente e pretendem justificar os valores financeiros a serem investidos. São as donas, portanto, que recebem o investimento financeiro de outras dominadoras.

Figura 36 – Momento que um escravo está sendo leiloado. / Local: *The Dominion Femdom*



O leilão de escravos é uma forma de valorizar os escravos de acordo com suas qualidades, mas serve também como um rito, uma humilhação coletiva, que é o cartão de visitas da *Dominion* para interessados(as) no Femdom e BDSM. Repare na imagem, o escravo está nu em um pedestal, no meio do ambiente, cercado de dominadoras que o observam de seus sofás confortáveis. O que estou apontando aqui é o prazer obtido da possibilidade da compra de um escravo e dos desfrutes das praticas BDSM que essa aquisição possibilitaria, a fantasia pertinente ao hedonismo moderno (CAMPBELL, 2001), isto é, não necessariamente

o desfrute em si. Bem como o prazer evidente da humilhação coletiva dentro de uma relação que erotiza a vexação pública do submisso.

Para Simmel (1983, p. 107), “a função prática deste desejo de dominação, não é tanto a exploração do outro quanto a mera consciência dessa possibilidade”, não há interesse de que haja influência completa por outro indivíduo, mas sim que tal influência atue de volta sobre o próprio sujeito, caracterizando a ação recíproca entre dominante e dominado. O interesse pela outra pessoa constitui um valor e, portanto, não há indiferença - o que eliminaria o processo de socialização -. Essa relação está constantemente presente no ideal dos interlocutores, em seus discursos é comum encontrar referência ao poder sobre o outro como algo consciente, ideal, não necessariamente colocado em prática de forma totalmente cruel e desprovida de bons sentimentos.

Portanto, tanto pagar por um escravo, como receber por ele, faz parte dessa função prática da dominação e produz relações recíprocas entre o escravo e a dona que vende e o escravo e a dona que compra. Essas relações se estabelecem na consciência da dominação garantida pelo investimento financeiro. Nesse sentido, a troca de serviços por dinheiro não determinaria a prostituição, mas o estabelecimento de vínculos recíprocos entre dominadoras e dominados(as), mas também entre dominadora que vende e dominadora que contrata, já que compartilham interesses e, por vezes, o “produto” leiloado.

Sendo assim, o leilão de escravos é em si um evento de prática de BDSM e Femdom, que não está ligado à prostituição para os membros dessa comunidade e serve a propósitos considerados legítimos pelos adeptos. Seria o antegozo das relações que podem surgir desse evento ou mesmo configurar o gozo principal, elaborando *scripts* sexuais e sentimentos amorosos bastante específicos.

## 5 CONCLUSÃO

O objetivo dessa pesquisa era abordar os relacionamentos que envolvem práticas de BDSM no Mundo Virtual Digital 3D Second Life, com a finalidade de compreender como acontecem na plataforma, bem como as comunidades geradas em torno dessas práticas e os desdobramentos afetivos e amorosos que resultam desses laços complexos entre praticantes de uma sexualidade não hegemônica.

Para ter acesso a essas comunidades se fez necessário, não só criar uma conta no SL e um avatar, mas produzir uma presença enquanto residente e personalidade, além de etnógrafa. Foi um caminho longo e complexo que exigiu diversas experiências e aprendizagens técnicas e sociais, bem como muita reflexão sobre as experiências vivenciadas. Foi necessário buscar alicerces teóricos desde os etnógrafos mais tradicionais, até teóricos mais recentes, para pensar a etnografia online, seus desafios metodológicos, epistemológicos e estratégias para construção de uma antropologia digital. Essa reflexão metodológica foi fundamental para que eu pudesse construir e colocar em prática uma estratégia etnográfica para pesquisar o MDV3D Second Life em seus próprios termos, compreendendo e respeitando suas peculiaridades. Isto é, foi preciso lançar mão dos mesmos dispositivos de imersão dos quais os residentes fazem uso, narrativa, corporalidades, performances, absorvidas por visão e audição, mas que, no processo cognitivo, acessa a memória sensorial e o imaginário que temos formado sobre os cinco sentidos.

Para chegar ao objetivo dessa pesquisa, foi preciso compreender antes de tudo o aparato sociotécnico que possibilita a existência desse mundo virtual e o contexto em que esse universo se encontra: o ciberespaço. Partindo dessas compreensões analisei a luz de contribuições teóricas contemporâneas pontos importantes para as sociabilidades e cibersexualidades que se desenvolvem nesse ambiente. Desses pontos se destacam, no contexto empírico estudado, a centralidade do avatar, a importância do bate-papo, ferramenta essencial para interação, a virtualidade do sexo e a construção de um corpo para cibersexualidades, que compreende uma expansão do corpo, acoplamento da tecnologia ao corpo carne.

A interação entre os residentes do Second Life acontece, principalmente, por meio da performance dos avatares e das narrativas possibilitadas por bate-papos em detrimento do uso da voz. Esse aspecto é importante porque coloca em evidência os processos de imaginação e memória sensorial acessados por meio do texto, além de abrir um debate sobre as transformações da linguagem, enquanto código, que o chat produz.

A criação de um avatar não pode ser pensada de forma simplista, não apenas por suas características de singularização por meio do cuidado e afeto dispendido com ele, bem como criação, compra e venda de itens dentro do mundo, mas principalmente porque essa elaboração é feita de forma coletiva, objetivamente e subjetivamente. Como procurei demonstrar, a construção do avatar se alicerça em muitos processos sociotécnicos, desde a criação da conta no site, escolha de um avatar padrão, modificações corporais nesse primeiro avatar, fabricação, compra ou recebimento (como presente) de itens para compor esse novo corpo, desde forma do corpo, pele, cabelo a acessório como roupas, sapatos, entre outros. A questão é que esse desenvolvimento acontece na socialização do residente, por meio da experiência no mundo e de processos dicotômicos entre estrutura e agência, bem como de formação identitária entre grupos e indivíduos, fazendo-o surgir enquanto residente singular.

Outro ponto relevante para compreensão das cibersexualidades possibilitadas por esse ambiente, diz respeito a uma noção anterior a narrativa dos bate-papos e performances dos avatares, isto é, a virtualidade do sexo, enquanto ato imaginativo e fantasioso, questão elementar para compreensão do erotismo moderno, e convergente com as estratégias dos residentes para construir um corpo, por meio de texto (ou voz), isto é, narrativa (bate-papo, perfil), imagem 2D e vídeos (linkados no texto), imagem 3D (avatar) e suas performances sincronizadas.

Esse híbrido de materialidade e imaginação, constituído aqui como usuário-máquina-avatar, já é Figura presente na teoria do ciborgue elaborada por Donna Haraway (2009). Mas é nesse contexto erótico e digital que se torna tão requisitado para a compreensão das cibersexualidades e sociabilidades desenvolvidas no meio digital virtual, bem como para a compreensão de corpo na contemporaneidade.

A cibersexualidade no Second Life perpassa esses importantes debates sobre a subjetividade contemporânea, mas deve ser também compreendida em seus sentidos práticos e objetivos, tal qual vivida na experiência diária de seus residentes. E é nesse sentido que uma descrição sociotécnica da sexualidade nesse ambiente se faz necessária.

O Second Life passou a conFigurar, em minha análise, um ambiente que possibilita reorganização social, tendo em vista que segmenta grupos não mais por fronteiras e linguagens, mas por interesses e afinidades. E é essa nova organização que possibilita o encontro de interesses, sexualidades dissidentes e a criação de comunidades elaboradas com essas temáticas. É o caso da comunidade BDSM no mundo virtual, prática que não só tem bastante espaço nesse ambiente, como engendra novos *scripts* sexuais entre praticantes. Essa possibilidade de construir, corporificar, no meio digital, fantasias que diziam respeito ao mais

intimo da imaginação humana, ocasionou o surgimento de uma segmentação das comunidades BDSM dentro do universo.

Essa questão se fez importante devido ao fato da comunidade BDSM, em sua busca por legitimação política e social, ter criado uma série de normas que visam o controle e a racionalização das interações. Mesmo com um código de conduta tão rígido, as práticas englobadas por BDSM no SL demonstraram transcender não só as práticas tidas como legítimas na *Real Life*, mas também as afetividades envolvidas. Os desdobramentos das comunidades BDSM nesse ambiente digital produziram diferentes cenários de sociabilidades, divididos em grupos e locais de práticas, aprendizagens, comércios, e vivência do estilo de vida. Bem como diferentes arranjos de relacionamentos.

De um extremo, locais que prezam por um código moral historicamente elaborado do BDSM, permeado por discursos de racionalidade, controle, legitimidade e pedagogia, e de outro, locais mais liberais que dariam espaço para práticas tabu, como prostituição, sexo com animais, canibalismo, entre outros. Se por um lado há laços fortes de comunidade e membros envolvidos pela moral BDSM legítima, por outro há uma contínua busca por liberdade, individualidade e autonomia nas práticas, bem como a criação de espaços para desenvolvimento de fantasias sexuais que poderiam transgredir a prática transgressiva que tem sido o BDSM no imaginário social.

Essa percepção sobre como a sociabilidade BDSM no Second Life está segmentada deu origem a cinco categorias analíticas distintas, são elas: “Comunidades e estilos de vida”, “Sociabilidades pedagógicas”, “Clubes e mercado erótico”, “Ambientes liberais” e “Praticantes independentes”. Haja vista que as identidades individuais e das comunidades são construídas de modo contrastivo, e que os residentes podem transitar entre as diferentes comunidades, seja com seu avatar ou alternativo, essas comunidades devem ser pensadas em termos de fronteiras que se estabelecem no contato entre os grupos, fronteiras essas alicerçadas menos em termos de sua localização geográfica ou pertencimento nacional e mais em termos de suas concepções de sexualidade, BDSM e relacionamentos. Como procurei mostrar, muitas vezes o BDSM no Second Life se estabelece em contraste com comunidades BDSM *offline* pela ênfase, por parte dos praticantes, na especificidade de sua prática online, mas também e, principalmente, dentro do próprio SL, entre as comunidades e sujeitos.

As transformações que ocorrem em decorrência da modernidade são flagrantes em toda a pesquisa. Desde transformações objetivas e subjetivas, a modernidade desenvolveu no pensamento ocidental transformações centrais como a percepção de si, o individualismo, bem como transformações na capacidade subjetiva humana, como aponta Campbell (2008) sobre o

hedonismo moderno. O eixo central analítico indivíduo/sociedade coloca esses valores conflitantes em destaque como produtores de diferentes formas de sociabilidades. E é nesse contexto de códigos em conflito que analisei os relacionamentos BDSM, enquanto agências e *scripts* sexuais e enquanto amor disciplinado, amor romântico e amor confluyente.

O BDSM enquanto prática transgressiva na luta político-identitária dos adeptos em busca de legitimação se torna tão controlada e rígida que produz uma moralidade específica na qual o amor passa a ser transgressivo. Mas que amor seria esse? Para entender os relacionamentos BDSM foi necessário procurar compreensão da noção de amor que embasa o pensamento moderno. A matriz *Romeu e Julieta* foi analisada como mito de origem do amor romântico, que ganha espaço com a modernidade e o individualismo moderno. O amor romântico enquanto domesticação da paixão descontrolada, por meio do casamento, é transgressivo às normas de BDSM justamente por sua instabilidade e descontrole, bem como pela submissão dos corações que pode ser uma ameaça para a hierarquia inerente aos relacionamentos BDSM. Em geral, quando se fala em amor, a ideia cósmica de almas gêmeas e “juntos pela eternidade” ecoa no imaginário, mas essa não é a única noção de amor que deve ser considerada.

Diversos residentes mantêm relacionamentos duradouros, que transbordam das relações controladas, elaborando ou se apegando a distintas formas de amor. Em campo foi possível observar relacionamentos que se aproximam das noções mais tradicionais de amor disciplinado, em um contexto evidente de manutenção da hierarquia em que o elemento passivo é responsável pelo amor e adoração, enquanto o ativo deve ser mais frio e racional para gerenciar os cuidados. Esse tipo de amor parece ser aceito entre praticantes de BDSM, que mantêm relacionamentos por longos períodos de tempo, pois respeita o código moral legitimado na comunidade.

O amor romântico também se fez presente, seguindo matriz semelhante ao mito de origem. Ao mesmo tempo em que é considerado perigoso, serve como fio condutor para a busca da felicidade no pensamento de muitos interlocutores, colocando em evidência valores de fidelidade e lealdade. O descontrole da paixão é elemento a ser evitado, já que pode gerar desequilíbrio nos papéis D/S, como acontece na obra literária, depois filme, *Cinquenta Tons de Cinza*.

Já o amor confluyente, pertinente ao relacionamento puro, parece não violar tanto a racionalidade exigida por praticantes, uma vez que se dá por meio de negociações constantes e tem como lealdade o valor mais evidente. Já não há a procura por uma alma gêmea, mas por um relacionamento especial. Essa compreensão de amor é bastante contemporânea e é

orientada pela satisfação dos parceiros, independente de sexo e gênero e, poderia acrescentar, dos papéis D/S. É claro que isso não extingue as relações de poder, pelo contrário, elas são apenas negociadas para satisfação mútua dos parceiros, tendo em vista que a hierarquia das relações D/S nas cenas S/M são consensuais e erotizadas.

Assim, passando por esses diferentes eixos analíticos que guiaram a pesquisa, tentei demonstrar como o Second Life, enquanto ambiente *online*, tem grande complexidade em termos de imaginação, organização social, sociabilidades, sexualidades e relacionamentos amorosos, com potencialidade para comportar e elaborar transformações dos/nos sujeitos, para além das fronteiras *online* e *offline*.

Pensar relacionamentos BDSM no Second Life, por fim, abriu possibilidade para repensar questões significativas para a Antropologia, tais como a compreensão do corpo na contemporaneidade, a sexualidade na era digital, bem como a Antropologia Digital enquanto subdisciplina que estuda o online em seus próprios termos.



## REFERÊNCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- BARTH, F. Os grupos étnicos e suas fronteiras. In: LASK, T. (Org.) **O guru, o iniciador e outras variações antropológicas**. Rio de Janeiro: Contra Capa, 2000.
- BATAILLE, G. **O erotismo**. Trad. Fernando Scheibe. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2013.
- BAUMAN, Z. **Amor líquido: sobre a fragilidade dos laços humanos**. Rio de Janeiro: Jorge Zahar Ed., 2004.
- BELL, M. **Toward a definition of virtual worlds**. Journal of Virtual Worlds Research, v. 1, n. 1, 2008. Disponível em: <<http://journals.tdl.org/jvwr/article/view/283/237> >. Acesso em: 01 de jul. 2013.
- BHABHA, H. K. **O local da cultura**. Belo Horizonte: Editora da UFMG. Interrogando a identidade. p. 70-104, 1998
- BLANC, M. V. **Onde tudo é permitido e nada é obrigatório: suingue, ménage, “suruba” e o mercado erótico**. Trabalho apresentado na IX RAM, 2011.
- BOELLSTORFF, T. **Coming of age in second life**. Princeton: Princeton University Press, 2008
- \_\_\_\_\_. **Rethinking Digital Anthropology**. In: Digital Anthropology. Edited by Daniel Miller and Heather Horst. Oxford: Berg. p. 39-60, 2012.
- BOZON, M. **Sociologia da Sexualidade**. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
- BRAZ, C.; MORAES DA SILVEIRA, R. **Nos limites da cena: reflexões metodológicas sobre o “estar lá” em contextos eróticos**. Trabalho apresentado na X RAM. Argentina, 2013.
- BRAZ, C. **De Goiânia a ‘Gayânia’**: notas sobre o surgimento do mercado “GLS” na capital do cerrado. Estudos Feministas, Florianópolis, v. 22, n. 1, p. 416, jan./abr. 2014.
- CALDEIRA, T. **A presença do autor e a pós-modernidade**. Novos Estudos Cebrap, n. 21, 1988.
- CAMPBELL, C. **A Ética Romântica e o Espírito do Consumismo Moderno**. Trad. Mauro Gama. Rio de Janeiro, Rocco, 2001
- CARDOSO DE OLIVEIRA, L. R. **Pesquisas em versus pesquisas com seres humanos in Antropologia e Ética**. O debate atual no Brasil. Org. Ceres VÍctora, Ruben George Oliven, Maria Eunice Maciel e Ari Pedro Oro. – Niterói: EdUFF, 2004
- CSORDAS, T. **A corporeidade como um Paradigma para a Antropologia in Corpo / Significado / Cura**. Trad. José Secundino da Fonseca e Ethon Secundino da Fonseca. Porto Alegre, Editora da UFRGS, 2008.

DAMATTA, R. O ofício do etnólogo ou como ter “Antropological Blues”. In: NUNES, E. **A aventura sociológica: Objetividade, paixão, improviso e método na pesquisa social**. Rio de Janeiro: Zahar, 1978.

\_\_\_\_\_. **Você sabe com quem está falando?** In: Carnavais, malandros e heróis: para uma sociologia do dilema brasileiro. 6. ed. Rio de Janeiro: Rocco, 1997.

DELEUZE, G. **Sacher-Masoch: o frio e o cruel**. Trad. Jorge Bastos. Rio de Janeiro, Jorge Zahar Ed., 2009.

DUMONT, L. **O individualismo: uma perspectiva antropológica da ideologia moderna**. Rio de Janeiro: Rocco, 1985.

\_\_\_\_\_. **Posfácio para a edição Tel: para uma teoria da hierarquia**. In: Homo Hierarchicus. São Paulo, EDUSP, 1997.

FACCHINI, R. **Entre umas e outras: mulheres, (homo)sexualidades e diferenças na cidade de São Paulo**. Tese de Doutorado em Ciências Sociais, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2008.

\_\_\_\_\_. **Comunidades imaginadas: um olhar sobre comunidades políticas a partir de mulheres que se relacionam com mulheres no meio BDSM**. Pensata (UNIFESP). v. 1, p. 6-25, 2012.

FACCHINI, R.; MACHADO, S. R. **"Praticamos SM, repudiamos agressão": classificações, redes e organização comunitária em torno do BDSM no contexto brasileiro**. Sex., Salud Soc. (Rio J.), Rio de Janeiro, n. 14, p. 195-228, aug. 2013.

FAVRET-SAADA, J. Ser afetado. Tradução Paula Siqueira. **Revista Cadernos de Campo**, n. 13, p. 155-161, 2005.

FONSECA, C. Quando cada caso não é um caso: pesquisa etnográfica e educação. **Revista Brasileiro de Educação**. n. 10, 1999.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I: A vontade de saber**. Tradução Maria Thereza da Costa Albuquerque e J. A. Guilhon Albuquerque. Rio de Janeiro, Edições Graal, 2013.

FREITAS, F. A. **“Deixa eu beijar seus pés?” Algumas questões sobre a/na pesquisa de uma prática erótica dissidente**. Trabalho apresentado na IX RAM, 2011.

\_\_\_\_\_. **Sobre dominação/submissão e sadomasoquismo na margem**. Trabalho apresentado na 27ª RBA. FREITAS, 2010.

GEERTZ, C. 1926. **A interpretação das culturas**. 1. ed., 13. reimpr. - Rio de Janeiro: LTC, 2008.

GEERTZ, C. **Obras e vidas: o antropólogo como autor**. Rio de Janeiro: Editora UFRJ, 2009.

GIDDENS, A. **A transformação da intimidade: sexualidade, amor e erotismo nas sociedades modernas**. Trad. Magda Lopes. São Paulo, Editora da Universidade Estadual Paulista, 1993.

GOLDMAN, M. Jeanne Favret-Saada, os afetos, a etnografia. **Revista Cadernos de Campo**, n. 13, p. 149-153, 2005.

GOMES, L. G. “Os modos de existência” de um avatar: imagem, inventário e perfil. In: Dossiê da Cibercultura (p. 97-124). **Revista Vivência**. 45, (jan/jun, 2015), Natal, UFRN, 2015.

\_\_\_\_\_. Pequenos mundos gigantes: neotenia e transdução no Second Life. In: BARBOSA, L. (Org.). **Juventude e gerações no Brasil contemporâneo**. Porto Alegre: Editora Sulina. p. 121-155, 2012.

GREGORI, M. F. Limites da sexualidade: violência, gênero e erotismo. **Revista de Antropologia**. (USP- Impresso). v. 51, n. 2, p. 576-606, 2008.

\_\_\_\_\_. **Prazeres Perigosos. Erotismo, gênero e limites da sexualidade**. Tese de Livre docência, Instituto de Filosofia e Ciências Humanas, Universidade Estadual de Campinas, Campinas, 2010.

GUIMARÃES Jr., M. De pés descalços no ciberespaço: Tecnologia e cultura no cotidiano de um grupo social on-line. **Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 10, n. 21, p. 123-154, 2004.

\_\_\_\_\_. **O Ciberespaço como Cenário para as Ciências Sociais**. Trabalho apresentado no Grupo Temático "A sociedade da informação e a transformação da sociologia" do IX Congresso Brasileiro de Sociologia, Porto Alegre, 1999b.

\_\_\_\_\_. **Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes**. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC – PUC/RS, 1999<sup>a</sup>.

GUZMÁN, A. **Reflexiones encarnadas: cuerpos que se piensan a si mismos**. In: *Cuerpo(s): Sexos, sentidos, semiosis*. (Coord. María Eugenia Olavarría). Buenos Aires, Argentina. Tucumán, 1999.

HARAWAY, D. **Manifesto Ciborgue** in *Antropologia do Ciborgue: as vertingens do pós-humano*. Org. e trad. Tomaz Tadeu. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2009.

HINE, C. **Virtual ethnography**. Londres: Sage Publications, 2001.

INGOLD, T. **Pare, Olhe, Escute! Visão, Audição e Movimento Humano**. London: Routledge, 2000. Ponto Urbe, posto online no dia 31 Julho 2008, <<http://pontourbe.revues.org/1925>>. Acesso em: 20 jun. 2015.

\_\_\_\_\_. **Trazendo as coisas de volta à vida: emaranhados criativos num mundo de materiais**. *Horiz. antropol.*, Porto Alegre, v. 18, n. 37, june 2012. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-71832012000100002&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-71832012000100002&lng=en&nrm=iso)>. Acesso em: 20 jun. 2015.

JUNGBLUT, A. **A heterogenia do mundo on-line: algumas reflexões sobre virtualização, comunicação mediada por computador e ciberespaço**. *Horizontes Antropológicos*, ano 10, n. 21, p. 97-121, jan./jun. 2004.

KIM, J. H. **Cibernética, Ciborgues e Ciberespaço: Notas Sobre as Origens da Cibernética e sua Reinvenção Cultural**, 2004.

LE BRETON, D. **Adeus ao corpo: Antropologia e sociedade**. Tradução Marina Appenzeller. 6. ed. Campinas, SP: Papyrus, 2013.

LEITÃO, D. K.; GOMES, L. G. Estar e não estar lá, eis a questão: pesquisa etnográfica no Second Life. Cronos – **Revista do Programa de Pós-Graduação da UFRN**, v. 12, n. 2, p. 23-38, 2011.

LEITÃO, D. K. Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual Second Life. Eco-Pós, **Revista do programa de pós-graduação da escola de comunicação da UFRJ**. ISSN 21758689. Dossiê: paraísos artificiais: mídia, estética e consumo, v. 14, n. 3, 2012b.

LEITÃO, D. K. Entre primitivos e malhas poligonais: modos de fazer, saber e aprender no mundo virtual Second Life. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 18, n. 38, jul./dez. 2012.a.

LEITÃO, D. K. Aparências, consumo e crítica social no mundo virtual Second Life. **Revista Eco-Pós**. v. 14, n. 3, p. 16-30, 2011.

LEITÃO, D. K. **Sexualidade e mercado erótico no mundo virtual Second Life**. Texto apresentado no 36º Encontro Anual da Anpocs, GT32 - Sexualidade e gênero: sociabilidade, erotismo e política. Ano 2012c. Não publicado.

LEITE, J. J. **A Cultura S&M**. Trabalho de Conclusão de Curso, São Paulo, PUC-SP, 2000.

\_\_\_\_\_. **Das Maravilhas e Prodígios Sexuais: a pornografia “bizarra” como entretenimento**. São Paulo, Annablume, 2006.

LÉVY, P. **Cibercultura**. São Paulo, Editora 34, 1999.

LOBATO, J. P. **Antropologia do amor: do Oriente ao Ocidente**. Belo Horizonte, Autêntica Editora, 2012.

MAGNANI, J. G. A etnografia como prática e experiência. **Revista Horizontes Antropológicos**, Porto Alegre, ano 15, n. 32, 2009.

MALINOWSKI, B. **Argonautas do Pacífico Ocidental: um relato do empreendimento e da aventura dos nativos nos arquipelagos da Nova Guiné Melanésia**. 3. ed. São Paulo: Abril Cultural, 1984.

MARCUS, G. E. **Etnografía en/del sistema mundo**. El surgimiento de la etnografía multilocal. *Alteridades*, v. 11, n. 22, p. 111-127, julio-diciembre, 2001.

MÁXIMO, M. E. et al. A etnografia como método: vigilância semântica e metodológica nas pesquisas no ciberespaço. In: MALDONADO, A. E. et al. (Org.). **Epistemologia, investigação e formação científica em comunicação**. Rio do Sul: Editora UNIDAVI; Natal: EDU FRN, 2012, p. 293-319.

MAYANS I PLANELLS, J. **Género confuso: género chat**. In: *Género Chat: O cómo la etnografía puso un pie en el ciberespacio*. Barcelona: Gedisa, 2002.

MEINERZ, N. Um olhar sexual na investigação etnográfica: notas sobre o trabalho de campo e sexualidade. In: **Entre saias justas e jogos de cintura**. Org. Alinne Bonetti e Soraya Fleischer. Florianópolis - Ed. Mulheres; Santa Cruz do Sul: EDUNISC, 2007.

NYE, R. A. (Org.). **Sexuality** (Oxford Readers). New York, Oxford University Press, 1999.

PEREIRA, V. A. Reflexões sobre as materialidades dos meios: embodiment, afetividade e sensorialidades nas dinâmicas de comunicação das novas mídias. **Revista Fronteiras**. p. 93-101, maio/ago. 2006.

PRECIADO, B. **Manifesto contrassexual**. Trad. Maria Paula Gurgel Ribeiro. São Paulo, n. 1, 2014.

RAMOS, J. Subjetivação e poder no Ciberespaço: da experimentação à convergência identitária na era das redes sociais in Dossiê da Cibercultura. **Revista Vivência 45**, Natal, UFRN, p. 57-76, jan./jun. 2015.

REZENDE, C. B.; COELHO, M. C. **Antropologia das Emoções**. Rio de Janeiro, Editora FGV, 2010.

RUBIN, G. **Thinking Sex: Notes for a Radical Theory of the Politics of Sexuality**. In: Carole Vance, ed., *Pleasure and Danger*. Routledge & Kegan, Paul, 1984.

SANTOS, R. B.; SILVEIRA, G. R. Corpos desviantes no ciberespaço: uma etnografia sobre avatares negros no Second Life. **Revista Primeiros Estudos**, São Paulo, n. 4, p. 69-78, 2013.

SEGATA, J. Da Arte de se Traduzir: corporalidades e gênero nos mundos possíveis no ciberespaço. **Revista Campos**. v. 9, n. 1, p. 159-176, 2008b.

\_\_\_\_\_. **Para Além da Pele e da Tela: Demarcando as Fronteiras Entre o Humano e a Máquina no Ciberespaço**. Trabalho apresentado na 26ª. Reunião Brasileira de Antropologia, realizada em junho de 2008a.

SHAKTI, A. **Dicionário de Fetiches e BDSM**. São Paulo, Ideia & Ação, 2008.

SIBILIA, P. **El hombre postorgánico: Cuerpo, subjetividade y tecnologías digitales**. Buenos Aires, Argentina. Fondo de Cultura económica, 2005.

SILVA, M. J. **Jogos de inversão, jogos de poder: uma etnografia online sobre práticas de feminização masculina em contexto sado-fetichista**. Dissertação de Mestrado em Sociologia, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2015.

\_\_\_\_\_. **Linguagens, experiências e convenções de gênero e sexualidade no BDSM**. Monografia de Graduação em Ciências Sociais, Universidade Federal do Ceará, Fortaleza, 2012.

SIMMEL, G. **A Metropole e a Vida Mental in Fenômeno Urbano**. Org. Otávio Guilherme Velho. Rio de Janeiro, Zahar Ed., 1973.

\_\_\_\_\_. **Filosofia do amor**. Trad. Luís Eduardo de Lima Brandão. São Paulo, Martins Fontes, 1993.

SIMMEL, G. **Superordenação e Subordinação**. In: Georg Simmel. Sociologia. (Org.) Florestan FENANDES, F.; MORAIS FILHO, E. Ática, São Paulo, 1983.

VIVEIROS DE CASTRO, E.; BENZAQUEN DE ARAÚJO, R. **Romeu e Julieta e a Origem do Estado**. In: VELHO, Gilberto. Arte e sociedade: ensaios da sociologia da arte. Rio de Janeiro. Zahar Ed., p. 130-169, 1977.

VIVEIROS DE CASTRO, E. **Os pronomes cosmológicos e o perspectivismo ameríndio**. Mana, Rio de Janeiro, v. 2, n. 2, Oct. 1996. Available from <[http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0104-93131996000200005&lng=en&nrm=iso](http://www.scielo.br/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0104-93131996000200005&lng=en&nrm=iso)>.

WASKUL, D. D. **Self-games and Body-play: Personhood in online chat and cybersex**. New York: Peter Lang Publishingm, 2003.

WILLIAMS, L. **Screening Sex**. Cadernos Pagu, Universidade Estadual de Campinas. São Paulo, Unicamp/Pagu, n. 38, jan./jun. 2012.

ZILLI, B. D. **A perversão domesticada: estudo do discurso de legitimação do BDSM na internet e seu diálogo com a psiquiatria**. Dissertação de Mestrado em Saúde Coletiva, Universidade Estadual do Rio de Janeiro, Rio de Janeiro, 2007.

\_\_\_\_\_. **BDSM de A a Z: A despatologização através do consentimento nos “manuais” da internet**. (p. 481-508). In: **Prazeres Dissidentes**. Organizado por María Elvira Díaz-Benítez, Carlos Eduardo Fígari. Rio de Janeiro: Garamond, 2009.

\_\_\_\_\_. **Sexualidade e regulação de conteúdos na Internet: uma etnografia de prazeres e perigos**. Trabalho apresentado na 27ª RBA, 2010.