

AS TECNOLOGIAS DO PRAZER: O CULTO AO MASCULINO E O CONSUMO DE PORNOGRAFIA HOMOSSEXUAL NUMA SOCIEDADE MACHISTA-HOMOFÓBICA

TECHNOLOGIES OF PLEASURE: THE CULT OF MASCULINITY AND THE CONSUMPTION OF HOMOSEXUAL PORNOGRAPHY IN A MACHO-HOMOPHOBIC SOCIETY

Ícaro Machado Ribeiro¹

Resumo: este ensaio explora a complexa relação entre sexualidade, moralidade e consumo de pornografia, com foco no corpo masculino como objeto de desejo homossexual em uma sociedade marcadamente machista e homofóbica. Utilizando uma perspectiva teórica que combina, principalmente, Freud e Baudrillard, o texto examina como o capitalismo explora desejos reprimidos, transformando o corpo em mercadoria e perpetuando normas heteronormativas, enquanto alimenta contradições sociais. A discussão estende-se ao impacto da digitalização nas dinâmicas de poder e controle, destacando como a hiper-realidade e a personalização do desejo através da IA intensificam a alienação emocional. Reflexões sobre a objetificação e o narcisismo contemporâneo são contrastadas com a complexidade das interações humanas digitais, explorando a evolução e o papel da tecnologia como mediadora dessa libertação e consumo do desejo. Por fim, o texto sugere que, embora as tecnologias sejam capazes de amplificar esse alcance do prazer, elas também acabam por reforçar a superficialidade das conexões humanas, questionando se estamos caminhando para uma satisfação genuína ou uma perpetuação de frustrações estruturais perversas e autoenganadoras.

Palavras-chave: Tecnologias de Prazer; Fetiche; Pornografia homossexual; Inteligência Artificial; Simulacro.

Abstract: this essay explores the complex relationship between sexuality, morality, and the consumption of pornography, focusing on the male body as an object of homosexual desire in a markedly macho and homophobic society. Drawing mainly on Freud and Baudrillard, the text examines how capitalism exploits repressed desires, transforming the body into a commodity and perpetuating heteronormative norms while simultaneously feeding social contradictions. The discussion extends to the impact of digitalization on dynamics of power and control, highlighting how hyperreality and the personalization of desire through AI intensify emotional alienation. Reflections on objectification and contemporary narcissism are contrasted with the complexity of digital human interactions, exploring the evolution and the role of technology as a mediator of both liberation and consumption of desire. Ultimately, the text suggests that although technologies can amplify the reach of pleasure, they also end up reinforcing the superficiality of human connections, raising the question of whether we are moving toward genuine satisfaction or merely perpetuating perverse and self-deceptive structural frustrations.

Keywords: Technologies of Pleasure; Fetish; Homosexual Pornography; Artificial Intelligence; Simulacrum.

1 UMA INTRODUÇÃO À MITOLOGIA DO PRAZER

A reflexão apresentada neste ensaio pode ser compreendida como parte de um processo mitológico. Assim como os povos antigos recorriam ao mito para explicar forças invisíveis, hoje recorreremos às tecnologias digitais do prazer como narrativas e dispositivos que traduzem o desejo em experiência concreta. O texto assume um tom literário-analítico,

¹ Jornalista (International Federation of Journalists), pesquisador e autor do livro Criança Viada (2021), além de artigos e ensaios sobre corpo, gênero, sexualidade e cultura digital. Atualmente é editor de opinião no Jornal Universitário do Porto (Portugal). Atua na interseção entre comunicação, arte e sociedade, com experiência em convergência midiática, TDICs e educomunicação. Desenvolve produções artísticas e literárias que exploram corpo-sujeito, pornografia homossexual, relacionamentos digitais e indústrias criativas. Interessa-se por arte, cultura e entretenimento, sempre com foco na democratização da informação e na transformação social.

em que a densidade conceitual é mediada pelo ritmo ensaístico e por digressões produtivas: metáforas e referências culturais expandem o argumento e conferem densidade simbólica.

O material exposto — para deleite do leitor —, se organiza em torno de três dimensões principais: o *corpo*, entendido como superfície simbólica e território de inscrição de desejos, tecnologias e memórias; as *tecnologias*, que aparecem tanto como instrumentos de prazer quanto como dispositivos que moldam subjetividades, operando sobre a carne e a imaginação; e o duo entre *desejo e mito*, que juntos, atravessam a experiência erótica e digital, funcionando como substrato narrativo do ensaio, que enraíza práticas íntimas em fabulações coletivas.

Se na tradição clássica o mito de Eros personificava o impulso vital do amor e da sexualidade, nas culturas digitais atuais encontramos novos deuses maquínicos, inscritos em aplicativos, próteses e interfaces. Eles não nos falam em templos, mas em telas iluminadas; não operam por rituais de sacrifício, mas por gestos de toque, deslizar e conexão em rede, no caso.

As discussões que emergem dessas fabulações organizam-se em três frentes. Na *psicológica*, o prazer é compreendido não apenas como resposta fisiológica, mas como experiência culturalmente mediada, em que ferramentas e objetos digitais funcionam como extensões da psique. Na *tecnológica*, os artefatos não são neutros, mas operadores de desejo que participam na regulação, intensificação ou resignificação das práticas sexuais. Por fim, na dimensão *cultural/mitopoética*, que se compreende enquanto imaginário coletivo e se enraíza nessas práticas, transformando objetos técnicos em símbolos e corpos em mitologias vivas.

Essa dimensão mitológica revela que o prazer não é apenas prática privada, mas dispositivo cultural de coesão e memória. Cada tecnologia carrega consigo uma narrativa fundadora: o vibrador como metáfora de emancipação feminina; o aplicativo de encontros como mito da conexão infinita; a pornografia — digital ou não —, como encenação de arquétipos do desejo. Nesse sentido, este ensaio se constrói como uma *mitopoese contemporânea*, em que psicologia e a cultura digital se unem para narrar como o corpo se inscreve em um panteão de objetos que simultaneamente ampliam, disciplinam e resignificam o prazer. É nessa confluência entre mito, técnica e simulacros que emergem as reflexões aqui apresentadas.

2 METODOLOGIA

Este ensaio adota uma abordagem teórico-ensaística fundamentada na análise crítica de discursos, narrativas e objetos culturais que atravessam a relação entre corpo, desejo e tecnologia. Trata-se de um percurso metodológico que se inscreve nas tradições da psicologia cultural, dos estudos digitais e da teoria crítica, privilegiando o exame

interpretativo em detrimento de uma investigação empírica quantitativa. A construção metodológica parte de três movimentos principais:

1. **Leitura e articulação teórica** – mobilização de autores clássicos e contemporâneos como Freud, Foucault, Baudrillard, Lacan, Han, Dunker e Williams, cujos conceitos permitem compreender como o desejo, o prazer e o corpo são modulados por dispositivos sociais, tecnológicos e econômicos.
2. **Análise semiótica e cultural** – observação crítica de diferentes tecnologias do prazer (literatura erótica, revistas, filmes, plataformas digitais, aplicativos e inteligência artificial), não apenas como ferramentas funcionais, mas como signos que condensam valores sociais, memórias culturais e representações do desejo homossexual na contemporaneidade.
3. **Ensaísmo interpretativo** – elaboração de um discurso que transita entre o conceitual e o narrativo, explorando contradições, paradoxos e tensões próprias da sociedade digital. A metodologia ensaística permite integrar referências psicanalíticas, filosóficas e socioculturais numa reflexão que ultrapassa o plano descritivo para propor novas leituras sobre prazer, subjetividade e poder.

Assim, a metodologia não se reduz a um protocolo técnico, mas assume-se como gesto hermenêutico: interpretar os fenômenos digitais e pornográficos enquanto mitologias contemporâneas que revelam, de forma simbólica e material, o entrelaçamento entre capitalismo, desejo e subjetividade. O ensaio, portanto, é tanto análise quanto criação de sentido, configurando-se como exercício crítico de psicologia e cultura digital.

3 A CONTRADIÇÃO DA EXPLICITAÇÃO: O GOZO DO CORPO, O OBJETO DA OBRA

Na interseção entre o mercado do consumo de conteúdos tidos como *perversos* (Freud) e a sociedade normativa puramente moralista, as revistas de homens pelados sempre desempenharam um papel intrigante ao longo dos anos. Presentemente, na era de criadores de conteúdos +18 em plataformas como *Onlyfans*, *Privacy* e *X* (antigo Twitter), o corpo tem assumido essa função de mercadoria do prazer: o fetiche gera cada vez mais lucro numa sociedade que se entrega com força ao consumo do poder na realização de desejos.

A aparente contradição entre a exploração do apetite pelo masculino e as normas patriarcais-homofóbicas refletem, não apenas numa apropriação descarada do capitalismo sobre os indivíduos, mas também numa complexa relação entre a sexualidade, moralidade e os estereótipos de gênero promovidos — por séculos — em nossa sociedade. A sexualidade, juntamente com a beleza estética, é que orienta hoje, por toda a parte, a redescoberta e o consumo do corpo como objeto de desejo (Baudrillard, 1995).

Historicamente, revistas de homens pelados como a *G Magazine*², sempre estiveram ancoradas num contexto social onde a homossexualidade era frequentemente estigmatizada ao colocar a sociedade em estado de alerta para resistir a esta falsa aceitação de um mundo onde a diversidade sexual fosse partilhada. O ponto é que, paradoxalmente, essas revistas consecutivamente encontraram espaço no mercado, revelando uma dinâmica, no mínimo, curiosa. Há contradição na explicitação: o passado de revistas recheadas de homens pelados sempre alimentou essa exploração do desejo pelo *masculino* numa sociedade abertamente machista, homofóbica e higienizada, afinal, “o erotismo anal sucumbi primeiramente à repressão orgânica, que abriu o caminho para a cultura” (Freud, 2011, p. 45).

A apropriação cada vez mais potente do capitalismo neste cenário, revela um jogo de interesses em que o desejo pela representação masculina é explorado economicamente, muitas vezes à revelia das normas sociais estabelecidas. Jean Baudrillard, na obra *A Sociedade de Consumo* (1995), argumenta que a sociedade moderna é caracterizada pela produção incessante de signos e imagens que moldam e, por vezes, subvertem as normas culturais. E essas imagens, por sua vez, coordenam os desejos ao reproduzirem corpos enquanto mercadoria.

O filósofo e teórico social, Michel Foucault, na obra *História da Sexualidade I: A Vontade de Saber* (1977), argumenta que as sociedades modernas não reprimem a sexualidade; ao contrário, elas a reproduzem e a regulam de maneiras específicas. De tal modo que, a participação de ícones heterossexuais em publicações de revistas como *G Magazine* ou até mesmo em filmes como *Queer* (2024)³, por exemplo, podem ser entendidas como uma manifestação dessa regulação, desafiando as fronteiras da sexualidade convencional, enquanto, ao mesmo tempo, mantém uma aparência de conformidade. Afinal, em uma sociedade onde a pornografia, historicamente, fora sempre voltada para o público masculino, a ideia de que mulheres não podiam consumir pornografia estava intrinsecamente ligada à manutenção das normas de gênero. Homens podem tudo em todo lugar a todo momento. E isso inclui consumir outros homens, mesmo que seja moralmente contraditório.

Linda Williams, em *Hard Core: Power, Pleasure, and the 'Frenzy of the Visible'* (1999), explora como a pornografia sempre se manteve profundamente enraizada em relações de poder. Tanto no mercado homossexual, como no heterossexual, as produções se restringem a homens em suas performances de machos que f****, humilham, cospem e maltratam. Segundo a autora, essas relações de poder destacam como as convenções culturais

² *G Magazine* é uma publicação brasileira (iniciada no formato físico em 1997 e retornando no formato digital em 2025), dedicada à abordagem de conteúdo relacionado à nudez masculina e à produção de reportagens voltadas para o público homossexual masculino, incluindo a ensaios fotográficos explícitos (RODRIGUES, 2012).

³ Do diretor Luca Guadagnino, o longa-metragem traz o galã-James-Bond Daniel Craig em cenas de sexo homossexual eróticas, numa estratégia de marketing tornar o filme um grande fetiche, despertando desejo. O filme tem ganhando o gosto do público por trazer esse homem gay padrão mais velho e um jovem Twink.

contribuem para a construção dos gêneros no âmbito sexual. Para Freud, esse poder se dar pela:

a descoberta de que o amor sexual (genital) proporciona ao indivíduo as mais fortes vivências de satisfação, dá-lhe realmente o protótipo de toda felicidade, deve tê-lo feito continuar a busca da satisfação vital no terreno das relações sexuais, colocando o erotismo genital no centro da vida (Freud, 2011, p. 46).

Não é preciso muito esforço para ver isso. Uma breve análise desses conteúdos produzidos por revistas, filmes, plataformas, sites, jogos e afins revelam, não apenas a exploração do desejo pelo masculino, mas também a perpetuação de uma sociedade que, ao mesmo tempo que suprime a homossexualidade, lucra com as suas nuances. A contradição entre a aparente aceitação comercial do desejo masculino e as estruturas sociais que, historicamente, reprimem a diversidade sexual, é um microcosmo intrigante dessas tensões subjacentes na sociedade contemporânea digital em que vivemos.

Essas revistas de homens pelados, produções audiovisuais (eróticas ou não), jogos de realidade aumentada, salas de bate-papo, a imagem de homens enquanto super-heróis e tantas outras formas de vender e consumir masculinidades, não apenas desafiaram as normas culturais, mas também é capaz de destacar a suas fragilidades quando confrontadas com o poder do mercado e a complexidade da sexualidade humana. Essa interseção revela, não apenas, a exploração do desejo, mas também as fissuras nas quais as normas culturais se encontram quando confrontadas com a força erosiva e cada vez mais presente dessa falsa liberdade sexual digital que o mundo insiste em vender.

4 MERCADO DO DESEJO: CRIADORES DE CONTEÚDOS ADULTOS JÁ SOMAM MILHARES EM TODO O MUNDO

A revista Forbes Brasil analisou demonstrações financeiras publicadas em outubro de 2024, onde a *Fenix International*, empresa-mãe da plataforma *OnlyFans*, revelou que obteve US\$485 milhões em lucros sobre US\$ 1,3 bilhão em receitas em 2023. Isso representa um aumento em relação aos US\$404 milhões dos US\$1,1 bilhão em 2022. O serviço revolucionou o mercado de conteúdo digital ao permitir que criadores monetizassem diretamente suas produções, especialmente no segmento adulto (Forbes, 2024).

Ainda segundo esses dados, a plataforma conta com mais de 305 milhões de usuários globais que, juntos, gastaram um total de US\$6,6 bilhões em assinaturas no ano passado. O custo para se inscrever em um criador de conteúdo no *OnlyFans* varia entre US\$4,99 e US\$49,99 – a taxa do site é 20% desse valor. De acordo com a plataforma de análise *Similarweb*, o *OnlyFans* foi classificado como o 65º site mais popular nos EUA, à frente de

Xfinity, *Yelp* e *Spotify*. A América Latina é vista como uma das maiores regiões estratégicas para expansão do negócio, com uma crescente participação de criadores brasileiros⁴.

É certo que os progressos *ligeiros* (Bauman) na civilização fizeram crescer também as exigências da repressão. Contudo, por uma via em paralelo, os nossos desejos são alimentados pela irônica “frouxidão” gerada pela conectividade digital. A psicanálise freudiana apontou que são, sobretudo, embora não exclusivamente, impulsos instintuais sexuais que sucumbem a essa repressão cultural. Afinal, “a civilização se baseia na renúncia instintual, e cada indivíduo, em seu caminho da infância à maturidade, repete em sua própria pessoa esse desenvolvimento da humanidade rumo a uma sensata resignação” (Freud, 2011, p. 43).

Alguns indivíduos ostentam a valiosa característica de se deixar desviar dos objetivos imediatos, e assim põe a sua energia, como tendências *sublimadas*, à disposição do desenvolvimento cultural: as novas relações. Mas outra parte, algo ainda mais profundo, permanece no inconsciente como desejos insatisfeitos e exige uma satisfação qualquer, mesmo que deformada. Assim surgem os consumidores – e produtores –, de conteúdos nas plataformas *Onlyfans*, *Privacy*, perfis +18 no X (*Twitter*). E, também, as salas de bate-papo online como *Chatrandom*, aplicativos de encontros como *Grindr*, sites pornografia “amadora” como *Xvideos* e tantas outras formas de consumo de desejos e satisfações substitutivas, os chamados *perversos* (Freud): escravos da realização de desejos, dispostos às satisfações substitutivas desses vontades reprimidas que, desde a infância, habitam insatisfeitas a alma de cada pessoa.

A busca por saciar esse prazer visto como “culposos” e “imoral” traz às pessoas as plataformas de conteúdos sexuais digitais – e tantos outros meios dessas *tecnologias do prazer* –, onde o conteúdo é explícito e o contato físico potencialmente inexistente. Para Baudrillard (1995), foi na *forma* (meio e mensagem) que tudo mudou: em vez do real, substitui-se em toda a parte um *neo-real*, inteiramente produzido a partir da combinação dos elementos do código. No capítulo <<Mass Media>> *Sexo e Lazeres*, o autor traz o corpo reapropriado, tornando-se função de objetivos capitalistas, onde investir nele é rentabilizá-lo:

o corpo não se reapropria, segundo as finalidades autônomas do sujeito, mas conforme o princípio normativo do prazer e da rendibilidade hedonista, segundo a coação de instrumentalidade diretamente indexada pelo código e pelas normas da sociedade de produção e de consumo dirigido (Baudrillard, 1995, p. 170).

⁴ Informações dadas pela empresária Amrapati Gan, fundadora e CEO do OnlyFans, e uma das personalidades convidadas a subir no palco principal do evento A Web Summit Rio 2023, um dos mais importantes eventos mundiais de tecnologia, empreendedorismo e inovação. O OnlyFans ganhou um grande destaque no evento ao ser considerado uma das plataformas de conteúdos digitais de grande impacto na economia mundial (Portal de Notícias G1).

É importante salientar que o consumo desse corpo comercializável é explorado nessas *tecnologias do prazer* muitas vezes de forma anônima. O indivíduo que busca saciar a sua sede não pode ser identificado e assim não será moralmente julgado por seus atos. São corpos descartáveis que sustentam esse mercado desmoralizado do desejo. De um lado, consumidores ávidos por consumir corpos em situações homeomorfas aos seus desejos mais profundos; de outro, produtores de conteúdos que se dedicam diariamente a criar materiais visuais capazes de atrair público para o seu negócio: prazer. A articulação, idealização e contextualização desses objetivos (conteúdos) se dão, exclusivamente, por vivências comuns, tanto para quem produz, como para quem deseja possuir-consumir. Ambos se satisfazem em suas esferas de prazer.

Cruising, Twink, Bareback, Furry, Creampie, Femboy, Ménage à Trois, Interracial, Orgias, Ursos e até *Padrasto*, são algumas das categorias de fascínio que rendem milhares de conteúdos na plataforma de vídeos *Xvideos*. O mais curioso é que todas essas *tags* de conteúdos são fumaças nebulosas criadas para esconder violências ao realizar esses desejos proibidos que chegam a ser crimes realizados “à céu aberto”.

Nessa espécie de esferas do prazer, ambos os lados – produtores e consumidores – são reféns de seus próprios universos perversos, onde o corpo é objeto descartável do desejo alheio, e o sexo transfigura-se nessa desritualização em projeção dessa busca pela satisfação narcísica compulsiva. Freud explica que a compulsão é uma forma de buscar a reparação da dor, mas que acaba por causar ainda mais dor. Nas relações digitais de poder, não há ligações afetivas, mas sim muita interdependência emocional no tangente prazer. Temos o despejo da libido e o desejo substitutivo sendo elevado pelo ato de gozar *do objeto*. Os produtores de conteúdos disponibilizam todo o seu *material de desejo* para que os indivíduos possam consumir os seus objetos sem culpa (Freud, 2019).

Por meio de gatilhos visuais que ativam lapsos cerebrais que liberam hormônios ligados às lembranças, estas, por sua vez, responsáveis por nos fazer reviver sensações “mnêmicas”, ou seja, desejos reprimidos e recalcados no inconsciente por “infringirem” a moral do indivíduo, o consumidor dessas *tecnologias do prazer* vai alimentando a sua vontade sexual inibida, devorando os seus desejos mais profundos e solidificando ainda mais as suas satisfações a partir do consumo desse produto digital *perverso*. Afinal, a *compulsão* é um deslocamento inconsciente do afeto na tentativa de aplacar a angústia do querer (Freud, 2020).

Diante de tudo isso, a sociedade *e-contemporânea* segue ignorando as reais raízes desses desejos, objetificando os corpos como item de prazer e gozo, idealizando situações, gerando e consumindo conteúdos digitais substitutivos que capitalizam esses desejos homossexuais na contradição de uma sociedade homofóbica. Não seria errado dizer que o capital se abstém de proteger o indivíduo dele mesmo: “*o homem é o lobo do próprio homem*” (Hobbes), escravizando as suas vontades e camuflando os reais motivos da busca de seu

estado de natureza. Enquanto isso, plataformas de conteúdos adultos lucram milhões com fetichismo, desejo e gozo, promovendo compulsões e se estabelecendo como uma grande indústria de cafetinagem digital onde o corpo é capturado e comercializado enquanto objeto de prazer.

5 AS TECNOLOGIAS DO PRAZER: O CULTO AO MASCULINO E O CONSUMO DE PORNOGRAFIA HOMOSSEXUAL NUMA SOCIEDADE MACHISTA-HOMOFÓBICA

Primeiramente, uma sociedade cujo sistema capitalista-consumista promove ideais machistas-homofóbicas consegue ser controverso ao oferecer tantas possibilidades de consumo e realização sexual entre homens gays. A oferta é proporcional à demanda. Os meios, os tipos e as plataformas são diversos, e o objetivo o mesmo: enquanto as mulheres são ignoradas, proibidas de expor as suas sexualidades, comercializam o prazer homossexual; afinal, são homens. Saunas; parques de *cruising*; ginásios equipados com SPA exclusivo para homens; praia de nudismos, bares, boates, festas de fetiches, *chemsex*⁵ e tantas outras práticas e *tecnologias do prazer* oferecem um verdadeiro arsenal de estímulos às *investidas*. Todos lugares supostamente seguros onde o homem pode apreciar o homem: o deleite do corpo masculino desejado, sexualizado e consumido sem pudor e culpa.

No pós-guerra, a Revolução Sexual no ocidente (1960-70) desafiou os códigos tradicionais de comportamento sexual, abrindo caminho para uma sociedade mais permissiva à diversidade de práticas sexuais. A introdução da pílula anticoncepcional, discussões sobre a legalização do aborto e a essa suposta proposta de “aceitação da homossexualidade” expandiram as fronteiras da intimidade. Esse movimento coincidiu também com a democratização da tecnologia, que tornou a fotografia e o cinema mais acessíveis. Inicialmente, a nudez nas artes visuais e na fotografia era encarada com um senso de beleza e erotismo subentendido. No entanto, à medida que a pornografia se tornou mais comum e aceita, o corpo nu começou a ser visto como objeto de consumo explícito, principalmente com o advento do cinema e da pornografia *hardcore* (Williams, 1999).

Essa mudança acelerou-se ainda mais nas décadas de 1970 e 1980, quando o capital viu na pornografia uma oportunidade de lucro. O corpo nu foi, gradativamente, deslocado desse lugar de arte para os domínios do entretenimento, levando ao consumo massivo da pornografia que temos hoje. Os avanços tecnológicos permitiram que o acesso a esse material fosse facilitado e difundido em larga escala, estabelecendo uma cultura onde o corpo passa a ser tratado como produto. Isso transformou o papel da pornografia (vídeo, revistas e afins), que se afasta dessa ideia de tabu – mas ainda de mãos atadas a ela – passando a ser justificada como uma tecnologia de educação sexual e prazer para homens (Baudrillard, 1995).

⁵ É o consumo de drogas em grupo ou festas para facilitar ou aumentar a atividade sexual (Machado, 2025).

A revolução sexual, aliada ao desenvolvimento da mídia digital, reformulou a tríade corpo, desejo e sociedade, tornando a nudez, não mais um símbolo de transcendência estética, mas um meio de exploração e mercantilização do prazer. Essas transformações foram responsáveis por ressignificar a forma como consumimos esse outro, dando evasão ao que apresentamos aqui como *as tecnologias do prazer*: meios, plataformas e formas de consumir o outro enquanto objeto de desejo.

5.1 CONTOS ERÓTICOS - LITERATURA, RÁDIO E O TELE-SEXO: A IMAGINAÇÃO PARA FAZER SENTIR

Com o avanço da literatura erótica homossexual e o desenvolvimento de mídias como o rádio e as linhas telefônicas de tele-sexo, a erotização do corpo masculino começou a ser codificada em signos e linguagens acessíveis. Os contos eróticos, difundidos na literatura impressa, eram repletos de símbolos que estimulavam a mente ao projetar imagens no cérebro dos leitores. Essas narrativas proporcionavam uma experiência de prazer, onde os textos assumiam esse papel de *receita* que, ao serem lidos e interpretados, geravam imagens e sensações intensas no corpo a partir da imaginação de cada um acerca da decodificação das narrativas descritivas.

Com o surgimento do rádio (1896), a possibilidade de criar um ambiente sonoro erótico ampliou ainda mais o alcance dessa forma indireta de consumir pornografia. As linhas de tele-sexo, em particular, trouxeram uma dimensão auditiva que complementava a imaginação dos ouvintes. Ao verbalizar o desejo na interação de palavras sussurradas, essas tecnologias prepararam o terreno para a digitalização do prazer como conhecemos. O tele-sexo, embora limitado a um pequeno público, serviu como precursor de uma tecnologia que se aperfeiçoaria para criar experiências cada vez mais pessoais e intensas entre pares.

Assim, o desejo começou a ser veiculado de maneira mediada, mas ainda dependente dessa livre interpretação. Cada ouvinte ou leitor decodificava esses estímulos e imaginava o conteúdo visual ao seu próprio entendimento e vontade. Uma liberdade que, com o tempo, seria moldada por tecnologias cada vez mais explícitas e direcionadas. A literatura e o rádio abriram caminho para a criação de um espaço onde o prazer era disfarçado de romance e narrativa, permitindo que imaginação do desejo homossexual circulasse em uma sociedade que ainda o reprimia fortemente.

5.2 REVISTAS – DESEJOS REPRIMIDOS, IMAGENS DE PRAZER: A REPRESENTAÇÃO ESTÁTICA DO OBJETO

Com a criação de revistas como a *G Magazine (Brasil, 1997)*, o consumo de pornografia homossexual tornou-se um fenômeno mais acessível e socialmente visível: eis a contradição. Popular pela reprodução desse corpo nu sem pudor, a revista foi a pioneira no

Brasil a combinar imagens explícitas com textos eróticos, criando uma experiência de leitura mais completa e imersiva. As fotografias estáticas permitiam que os leitores se aprofundassem nos detalhes, enquanto os contos proporcionavam o suporte narrativo para alimentar fantasias mais complexas.

A *G Magazine* – e tantas outras como a *Intima*, *Honcho*, *Torso* – apresentava ensaios homens comuns, mas também de celebridades, alimentando esse desejo de “possuir” essas figuras idealizadas. A construção narrativa de cada edição era cuidadosamente pensada para evocar uma sensação de intimidade e proximidade com os modelos, oferecendo ao leitor uma experiência mais real e intensamente pessoal. Numa sociedade abertamente homofóbica, essas revistas possibilitaram que o desejo reprimido fosse sublimado em um formato consumível e socialmente aceitável. Essa tecnologia visual ofereceu uma válvula de escape, proporcionando um ambiente onde o prazer poderia ser explorado, ainda que de maneira mediada e indireta.

Nesse contexto, as revistas de homens pelados podem ser consideradas manifestações tangíveis dessa produção de imagens, provocando a expectativa da sociedade machista ao alimentar, e ao mesmo tempo explorar, o desejo masculino como produto a ser consumido, mesmo se portando como uma sociedade puramente homofóbica, machista e para ser ainda mais direto, misógina. A presença de figuras públicas como jogadores de futebol, atores e celebridades nas páginas dessas revistas, adiciona ainda uma camada extra de complexidade. Destaque para edição de outubro de 2004, que traz o ator Matheus Cariéri e seu filho Kaíke Cariéri num ensaio erótico com o tema “*Tal pai, tal filho*” (ver anexo). Esse tipo de conteúdo fortalece essa ideiação *perversa* dessa legitimação e comercialização do desejo homossexual no mercado, e que passou a ganhar ainda mais espaço com as tecnologias da informação, principalmente o computador e a internet.

5.3 FILMES ERÓTICOS – DA CINEMA CONCEITUAL AO PORNÔ ESCRACHADO: NARRATIVAS EM STORYTELLING CONTAM HISTÓRIAS DE PRAZER

A transição dos filmes eróticos para o pornô foi um marco na evolução das tecnologias de consumo de pornografia homossexual. O cinema, inicialmente utilizado para produções artísticas e de idolatria, passou a focar em filmes com conteúdo cada vez mais explícito e sexualizado. A introdução do som e da imagem em movimento ofereceu uma experiência multissensorial mais rica, onde a visão e a audição criavam um ambiente que aproximava o espectador da ação real.

Filmes eróticos com o clássico *The Idol* (1979), foram além da simples representação, trazendo à tona performances que replicavam o comportamento humano e intensificavam o prazer. A pornografia evoluiu para se tornar um produto de “execução” e “apreciação” visual, onde a satisfação do espectador era construída a partir de uma cadeia de estímulos cuidadosamente planejada. Ao ver atores se movimentando, ouvindo os seus sons (gemidos,

diálogos e afins) e acompanhando suas expressões, o consumidor é levado a uma experiência de imersão ainda mais real. A coreografia do movimento traz essa aproximação do real.

Com a popularização dos filmes pornográficos, o corpo masculino passou a ser retratado de forma explícita, e a sociedade consumidora, embora reprimida, encontrou uma maneira de expressar o seu desejo através de imagens que proporcionavam um prazer instantâneo e direto. Tudo isso sem ser “descoberto”. Sem flagra.

5.4 SALAS DE BATE-PAPO ONLINE, PORNOGRAFIA E APLICATIVOS DIGITAIS - GRINDR, BADOO, ROMEO E SCRUFF: A CAÇADA NAS FERRAMENTAS PARA ENCONTROS, REAIS?

A criação de sistemas computacionais cada vez mais eficazes, seguida pela explosão e popularização da internet, acelerou, significativamente, a evolução das *tecnologias do prazer*. Esses sistemas conseguem simular, em *bits*, tudo o que há de mais orgânico que o nosso cérebro deseja sentir e possuir. As *tecnologias do prazer* ganham mais autonomia sobre esse indivíduo que busca a realização desse prazer instintual proibido. A partir disso, a imaginação vai, gradativamente, dando espaço para essa representação virtual desse outro onde as performances dos sentidos (fisiológicos) invadem a mente do *user online*.

Salas de *chats* anônimas e os aplicativos como o *Grindr* trouxeram uma nova dinâmica para o consumo de pornografia homossexual, trazendo-a para um campo físico e real. A lógica da aleatoriedade, combinada com a possibilidade de escolher parceiros baseados em fatores específicos, como idade, fetiches e localização, permitiu que o desejo fosse mais personalizado e imediato. Essa tecnologia consentiu que os usuários trocassem imagens e vídeos pessoais, aproximando-se de uma experiência mais autêntica, mantendo o valor real e o “romance” de encontrar um parceiro para a vida, além da produção amadora de pornografia.

O caráter efêmero dos bate-papos, a troca de material íntimo e a possibilidade de um encontro real, criaram um ambiente onde a privacidade e a segurança estão em constante risco. Esse risco, paradoxalmente, adiciona um elemento de excitação, tornando a experiência mais intensa para muitos usuários. Essas plataformas acabam por tornar tudo ainda mais real porque se trata de pessoas reais a trocar mensagens e a buscar encontros sexuais casuais.

Com a proliferação desses aplicativos, a barganha de pornografia pessoal deixou de ser apenas uma busca de prazer e passou a ser uma forma de autoexpressão. Ao possibilitar a conexão com outras pessoas de maneira rápida e anônima, a tecnologia deu voz a desejos antes reprimidos, oferecendo uma experiência de liberdade que se tornaria uma característica definidora dos veículos digitais seguintes, mas também deu espaço para

violências ao reproduzir corpos ideais e oprimir indivíduos que fujam da lógica estética do prazer comercial.

5.5 REDES SOCIAIS - ONLYFANS, X (TWITTER) E PRIVACY: A ÂNSIA POR UM PRAZER CADA VEZ MAIS REAL A PARTIR DA CAPITALIZAÇÃO DESCARADA DO DESEJO SEXUAL

Com a evolução das tecnologias computacionais — advento da internet, a digitalização das relações e *cibercrimes* —, observamos um fenômeno de “terceirização” dessa imaginação sexual e a promoção da *perversão*, além de um afastamento do físico-real. A partir do surgimento de plataformas de conteúdo pago como *OnlyFans* e *Privacy*, o consumo de pornografia homossexual se tornou ainda mais personalizado. Esses sites permitem que os usuários paguem por conteúdos específicos de criadores que atendam diretamente aos seus fetiches e fantasias. A personalização se torna central, e o consumo é direcionado pela ideia de que o cliente pode acessar exatamente o que deseja, de forma segura e contínua.

Esse fenômeno é representativo dessa sociedade neoliberal que valoriza a individualidade e o consumo sob medida. Os criadores têm a liberdade de explorar temas e práticas que são geralmente marginalizados, enquanto os consumidores têm a liberdade de selecionar o conteúdo que melhor corresponde às suas preferências e *gratificações sexuais*.

OnlyFans e similares resinificam a experiência da pornografia ao permitir um contato direto e contínuo entre criador e consumidor. A relação deixa de ser unidirecional e ganha contornos mais interativos, aproximando os usuários de seus objetos de desejo. Essa dinâmica virtual fortalece o culto ao narcisismo e à validação social, tornando-se, em muitos casos, uma extensão da busca incessante por aceitação e prazer individual, além de ajudar a romper com o *tabu-pudor* ao agenciar essa autopromoção da homossexualidade.

5.6 INTELIGÊNCIA ARTIFICIAL (IA): JOGOS DE SIMULAÇÃO E O SIMULACRO DO HIPER-REAL

A introdução do *Metaverso* e da IA no consumo de pornografia homossexual representa o auge da personalização — será que ainda conseguimos ir mais além? As novas tecnologias permitem que os usuários criem experiências hiper-realistas com *avatars* ou personagens gerados a partir de pessoas reais. A IA possibilita a produção de vídeos *Deep Fakes*⁶, e de imagens personalizados, onde o consumidor pode ter uma experiência de

⁶ Conteúdos em imagens, vídeos ou áudio que são editados ou gerados a partir de ferramentas de inteligência artificial, que podem representar pessoas reais ou inexistentes. Fortemente ligados a crimes cibernéticos, trata-se de uma tecnologia tida como um tipo de mídia sintética moderna. O uso dessa tecnologia gerou muito debate no Brasil, quando a Volkswagen lançou a campanha publicitária “70 anos da Volkswagen no Brasil (2023)”, onde a cantora Maria Rita contracenava com a sua mãe, e também cantora, Elis Regina, que morreu em 1982.

prazer que reproduza, de maneira vívida, a aparência e os movimentos de alguém de seu interesse.

A personalização das experiências sexuais mediadas por tecnologias de inteligência artificial (IA) tem alcançado desdobramentos preocupantes, especialmente entre públicos mais jovens. Uma reportagem do jornal Estadão (Kelly, 2025) revelou que adolescentes já estão utilizando ferramentas de IA generativa para produzir nudes sintéticos de si próprios – e de seus colegas –, os quais são enviados a terceiros no contexto de interações afetivo-sexuais digitais. Essa prática, conhecida de “*sexting*”, além de levantar implicações legais complexas – sobretudo em relação à proteção de menores, à pornografia infantil digital e ao consentimento –, revela o grau extremo de dissolução entre sujeito, corpo e desejo na sociedade contemporânea.

Nesse cenário, a construção da identidade sexual passa a operar numa lógica de *simulacro* (Baudrillard) em que o próprio corpo é artificializado e performado por mediações algorítmicas, deslocando a experiência do prazer para o plano do *hyper-real*. O corpo torna-se não apenas objeto de desejo, mas produto fabricável, manipulável e descartável, intensificando o narcisismo digital e a autoexploração precoce. Trata-se de uma radicalização da dissociação entre o sujeito e sua materialidade, conforme antecipado por Baudrillard (1991), na qual o prazer já não depende da presença física ou do outro real, mas de imagens forjadas que encenam uma intimidade artificialmente programada.

A emergência desse comportamento entre adolescentes também evidencia a falência da mediação afetiva e da educação sexual na era digital, onde o desejo e a sexualidade são cada vez mais moldados por *softwares* em detrimento das relações interpessoais. Nesse sentido, a IA não apenas simula o prazer: ela educa, condiciona e antecipa formas de desejo ainda em formação, criando sujeitos cuja primeira experiência sexual pode se dar com versões idealizadas de si mesmos. O corpo, nesse processo, é absorvido por uma lógica de consumo que precede até mesmo o reconhecimento pleno da própria identidade.

Essas tecnologias oferecem a possibilidade aprimorar esse consumo de pornografia, produzindo os objetos de desejo que figuram as fantasias, sejam celebridades ou pessoas conhecidas. A experiência no *Metaverso* é ainda mais imersiva, com ambientes tridimensionais e interações que simulam o contato real, ampliando a capacidade de satisfação e a intensidade do prazer, revelando esse desejo crescente do controle total sobre as experiências sexuais, apontando para um futuro onde a simulação poderá ultrapassar a interação fisicohumana.

Contudo, a prática levanta questões éticas sobre o impacto do consumo de pornografia hiper-realista e sua influência sobre o conceito de identidade e relacionamento. A possibilidade de criar avatares personalizados de pessoas reais como nos diversos jogos de sexo disponíveis na internet (ver anexo), flerta com o narcisismo e a objetificação, onde o outro deixa de ser um ser autêntico e se torna uma mera projeção de desejo. Assim, o

Metaverso e a IA representam tanto a culminação da tecnologia quanto um desafio às fronteiras da ética e da humanidade na busca incessante pelo prazer.

6 AI: AUTOENGANAÇÃO NO DESEJO DE CONSUMIR O OUTRO DO OUTRO

A sociedade moderna está profundamente imersa no fenômeno computacional. E isso nos faz lembrar que realmente estamos vivendo naquilo que Byung-Chul Han na obra *Sociedade do Cansaço* (2020) chama de "era neural" — numa perspectiva patológica. Grande parte de nossas interações digitais são, fundamentalmente, regida por estímulos sensoriais e, claro, contornadas pela *ordem imaginada*⁷.

O cérebro humano, a mais poderosa máquina biológica existente, é responsável pela criação de todas essas tecnologias e ferramentas que, por sua vez, estão a cargo de gerenciar esse avanço da sociedade na história: promovendo a intensificação de desejos ao vender necessidades cada vez mais fúteis aos humanos. Toda essa capacidade criativa nos leva a um cenário onde estar online não é apenas uma opção, mas uma condição natural. Num futuro próximo, uma forma infinita de existir.

Segundo Alan Turing, no texto *Intelligent Machinery* (1948), o cérebro é uma máquina biológica contínua e controladora muito próxima da lógica funcional de uma máquina discreta — principalmente se considerarmos o comportamento dos neurônios como sendo análogos às máquinas digitais. Nisso, não seria errado dizer, partindo desse conceito de Turing, que a natureza — numa perspectiva evolucionista — expandiu o cérebro na *Revolução Cognitiva*⁸ enquanto ferramenta analógica, mas com uma ideação executiva funcional discreta, e esse sistema cognitivo se estabelece enquanto um *software biológico* (Harari, 2011).

O computador — essa máquina descrita por Alan Kay (1972) como um *metameio* —, tem ocupado cada vez mais esse projeto audacioso de estender a psique humana. Enquanto *ferramenta abstrata*, o computador é responsável por ampliar e até mesmo superar as nossas capacidades cognitivas. Enquanto *meio*, essa máquina é capaz de fundir mente e tecnologia, reconfigurando a nossa relação com o prazer (*pulsão de Eros*) — e o desprazer (*pulsão de morte*) —, tornando as fronteiras entre o físico e o digital cada vez mais embaralhadas no mundo.

O historiador Yuval Noah Harari organiza na obra *Nexus* (2024), uma discussão aprofundada acerca das Redes de Informação: da Idade da Pedra à inteligência artificial. O autor argumenta que a coisa mais importante para se entender sobre a IA é que ela não é uma ferramenta, é um agente. O pesquisador ressaltou que o mundo está diante da primeira

⁷ Referente ao conceito de contrato social de John Locke, tendo a moral enquanto rede de confiança mútua (Locke, 1988).

⁸ Harari apresenta a evolução do *homo sapiens* em três revoluções, sendo a revolução cognitiva a primeira delas porque foi nela que o *homo sapiens* começou a desenvolver habilidades inteligíveis, passando a organizar cada vez mais os seus pensamentos abstratos, criando mitos e contando histórias: o início de uma realidade imaginada (Harari, 2020).

tecnologia na história que pode tomar decisões e inventar novas ideias por si mesma. “Mesmo algo tão poderoso quanto uma bomba atômica, não tinha esse poder de deliberação espontânea”. Todas as decisões eram tomadas por humanos. No livro *Nexus*, o Harari adverte que o homem criou algo que potencialmente pode tirar o poder dele mesmo.

O existencialista Jean-Paul Sartre apresenta em sua obra *O Ser e o Nada* (2008), o conceito de *mauvaise foi* (má-fé) – que em tradução livre adotada por pesquisadores estadunidenses, ganhou a definição “autoengano”. Esse conceito de *autoengano*, segundo o filósofo, aparece como um comportamento onde a consciência está ciente, de maneira implícita, de seus verdadeiros desejos, mas busca realizar uma *representação simbólica* desses desejos recalcados, principalmente como uma forma de fuga ou negação dessa realidade, tornando-a mais aceitável, mas mantendo o foco em sua realização.

Na logística da IA como uma sabotadora e mediadora dessa “autoenganação” – o consumo de imagens sem consentimento e do arsenal pornográfico presente em plataformas como *X* e *OnlyFans* –, o outro enquanto outro (ser) é totalmente esvaziado, reduzido apenas ao objeto de desejo a ser satisfeito por esse indivíduo perverso. Portanto, gerar uma imagem do outro para consumo é, além de um traço de narcisismo obsessivo, uma atitude perversa.

Nessa suposta *simulação*, que para Freud podemos chamar de fantasia, pois, diferente da mentira – cuja intencionalidade consciente é enganar o outro – o indivíduo fantasioso se ocupa em criar um autoengano, negando a verdade a si mesmo. Por exemplo, a ideia do “homossexual hesitante”, também trazida por Sartre na obra, é especialmente emblemático porque destaca o conflito central da autoenganação: a tensão entre ser livre (o *para-si*) e querer ser uma coisa fixa ou imutável (o *em-si*). O filósofo descreve esse homem que nega sua homossexualidade em algumas situações – ou para toda uma vida –, que pratica a sua sexualidade, mas não se considera como tal. Essa hesitação e contradição demonstram esse autoengano, revelando-se em duas dimensões principais: I. Fuga da responsabilidade de escolha: O indivíduo evita reconhecer que é livre para definir como lida com sua identidade, preferindo projetá-la como algo fora de seu controle; II. Negação da liberdade e da facticidade: Ele alterna entre aceitar e negar fatos sobre si mesmo, recusando-se a integrar sua liberdade com a realidade de sua situação.

A questão da “autoenganação” no desejo de consumir o outro de forma artificial, especialmente com o uso de tecnologias como a Inteligência Artificial (IA), é um fenômeno que expõe aspectos complexos do narcisismo moderno e das relações humanas na era digital. A sujeição da IA para criar e consumir imagens do outro revela uma tentativa de evitar as complexidades e frustrações inerentes às relações autênticas, substituindo-as por uma satisfação ilusória. O indivíduo, simbolicamente, se refugia em uma versão idealizada do prazer, a custo de qualquer conexão genuína com o outro. Por exemplo, como você reage quando *vaza um nude* de algum dos seus objetos de desejo? A busca pela realização desse

desejo – revelado pela imagem buscada – configura uma invasão de privacidade? Você é criminoso por buscar a nudez de suas investidas sexuais?

Freud, ao propor a obra-teoria *Para Além do Princípio do Prazer* (2010), sugere que o indivíduo busca, não apenas satisfação, mas também formas de escapar da dor e do sofrimento. Esse traço perverso de consumir o outro é, na verdade, um desejo de consumir a si mesmo, de realizar um desejo recalcado proveniente de uma experiência infantil.

Lacan, com o conceito de "*Economia do Gozo*", explica que o desejo humano é marcado por um gozo paradoxal, onde o objeto do desejo é sempre um "faltante," ou seja, algo inatingível. Portanto, ao utilizar a IA para construir uma imagem perfeita e personalizada do outro, o indivíduo busca anular essa falta e controlar o objeto do seu desejo, transformando-o em algo estático, seu e inteiramente consumível.

Tanto na perspectiva de Freud, como em Lacan, esse outro é esvaziado de subjetividade e reduzido a um mero objeto de consumo, numa espécie de *simulacro* (Baudrillard) de relacionamento que elimina o risco, a incerteza e a alteridade, caracterizando um narcisismo que é ao mesmo tempo obsessivo e perverso; apesar disso, segundo o pai da psicanálise:

o caso patológico surge apenas quando o anseio pelo fetiche vai além dessa condição e se fixa, colocando-se no lugar da meta normal, e quando o fetiche se desprende de determinada pessoa, tornando-se o único objeto sexual. São essas as condições gerais para que simples variações do instinto sexual passem a aberrações patológicas (Freud, 2020 p. 47).

Zygmunt Bauman, ao estruturar a sua *Teoria da Liqueidez*, mas precisamente sobre as relações líquidas, argumenta que as conexões humanas na contemporaneidade se tornaram voláteis e descartáveis, orientadas pela lógica do consumo e da superficialidade. A IA, ao permitir que o indivíduo crie uma versão manipulada do outro para satisfação própria, exacerba essa tendência à liquidez, esvaziando a relação de qualquer profundidade – ou gerando esse simulacro doentio.

Byung-Chul Han complementa essa nossa visão ao descrever em sua obra, *A Agonia do Eros* (2019), como a sociedade atual perdeu a capacidade de se relacionar com a alteridade. O outro não é mais encarado como um ser único e separado, mas sim como um reflexo que existe apenas para gratificar o próprio eu. O que Han chama de "Eros esgotado" pode ser evidente no uso da IA estes fins: a erosão da intimidade verdadeira é substituída por uma fantasia vazia, onde o outro não passa de um espelho narcísico de nossos desejos mais obscuros.

Todo esse emaranhado de ideais nos faz chegar no psicanalista Christian Dunker e sua obra *Reinvenção da Intimidade* (2012), que nos lembra que a verdadeira intimidade exige

uma relação de abertura e vulnerabilidade, onde o outro é reconhecido em sua alteridade e complexidade. A criação de imagens artificiais para consumo é, assim, uma estratégia de evasão que evita a intimidade real, preferindo a ilusão de uma relação controlada e previsível.

Mesmo que a produção de conteúdo homossexual ofereça uma janela para o desejo entre homens, ela é cercada por restrições simbólicas e culturais que servem para reafirmar a centralidade do masculino. Logo, a pornografia – e o seu consumo a partir dessas *tecnologias do prazer* – torna-se, assim, um exemplo claro de como a sociedade regula o prazer e o desejo por meio de mecanismos de poder e controle, mascarando o fascínio pelo desejo pelo masculino (homossexual) por meio de uma estrutura estética que reforça essas tais normas heteronormativas que reproduzem o machismo e a misógina ao agir de forma homofóbica.

7 ESTOU-ME A VIR: POR UMA OUTRA SUBJETIVIDADE DIGITAL

Em 1919, Freud acrescenta seguinte nota a sua *obra três ensaios sobre a teoria da sexualidade*: “a diferença mais profunda entre a vida amorosa no mundo antigo e no nosso estaria em que os antigos ressaltavam o instinto mesmo, e nós enfatizamos o objeto” (2020, pág. 40). E isso é tão contemporâneo quanto acessar vídeos pornôis amador diretamente na rede social X.

Essas plataformas digitais que permitem a personalização completa de personagens sexuais representam a interseção entre fetiche e tecnologia, onde o capitalismo contemporâneo lucra ao explorar as contradições sociais e os desejos reprimidos. A possibilidade de definir atributos físicos, narrativas-tabus e características subjetivas do parceiro digital reflete um aprofundamento desse processo, onde o consumo não é apenas sobre imagens, mas sobre histórias e contextos fetichistas. “O obsceno na pornografia não reside no excesso de sexo, mas no fato de não o ter” (Han, 2019, p. 55).

Segundo Freud, os fetiches operam como *substitutos simbólicos* que permitem ao sujeito acessar desejos reprimidos sem enfrentar diretamente suas implicações morais ou emocionais. A customização oferecida por tais plataformas, especialmente ao incluir dinâmicas proibidas como *parentescos*, permite uma encenação segura e mediada desses desejos. Contudo, ao transformar o desejo em uma experiência completamente controlada, a simulação elimina as nuances e a imprevisibilidade das relações reais, substituindo o outro por um reflexo perfeito do desejo do consumidor.

Baudrillard descreve esse *simulacro* como um fenômeno em que as imagens se tornam mais reais que o real, criando um universo paralelo de significados, elevando-as ao status do *hyper-real*. As experiências digitais de jogos sexuais ilustram esse fenômeno, pois criam uma hiper-realidade onde os desejos podem ser satisfeitos sem consequências ou julgamentos. A IA desempenha um papel crucial nesse processo ao gerar personagens que

não apenas respondem aos comandos do usuário, mas também simulam traços emocionais ou comportamentais, intensificando a imersão ao realizar desejos (Baudrillard, 1991).

Essa hiper-realidade, porém, não é isenta de consequências. Byung-Chul Han alerta que a substituição da alteridade pelo controle absoluto do desejo transforma o outro em um mero objeto de consumo. Nesse contexto, as plataformas não apenas lucram com os fetiches dos usuários, mas os amplificam, reforçando a desconexão entre o desejo sexual e as interações humanas autênticas. A simulação, em vez de libertar, aprisiona o usuário em um ciclo de consumo ininterrupto, onde o prazer é constantemente buscado, mas nunca plenamente alcançado. É essa *economia do gozo* (Lacan) que foge para *além do princípio do prazer* (Freud).

Logo, a inteligência artificial, no mercado do prazer, representa, tanto uma revolução no consumo, quanto uma armadilha de autoengano. Se, por um lado, ela liberta desejos reprimidos, por outro, reduz o outro a um espelho narcísico, aprofundando a desconexão entre prazer e alteridade trazidas por essa nova subjetividade digital onde tudo tem de ser visto para existir.

As várias formas do homem biológico, independente de sua orientação sexual, encontrar e consumir prazer – no outro; em objetos; em espaços públicos; em lugares; nas inúmeras tecnologias – e expressar toda a sua sexualidade enquanto animal que deseja saciar seus instintos, principalmente sendo heterossexual, são inúmeras. O tesão é como a fome, a sede, o frio: todo mundo sente. Mas é o bicho homem que decide quem, como, onde, e, claro com quem o mundo deve se relacionar.

A tecnologia, especialmente em plataformas como *OnlyFans*, aprofunda essa dissociação ao transformar o corpo masculino em um produto visual e econômico. Essa ideia de “hiper-real”, onde as imagens e simulações substituem a realidade criando uma nova realidade sintética em simulacro, se manifesta também nesse consumo da pornografia homossexual, permitindo que uma sociedade que condena publicamente o desejo homoerótico consuma-o de maneira “invisível”, mascarada por uma estética do prazer. No mercado dos desejos, o capitalismo neoliberal se apropria de memórias sexuais para gerar lucro. Assim, homens criadores de conteúdos digitais produzem material visual homossexuais onde o corpo masculino é objeto de desejo a ser consumido sem pudor, mas de forma anônima: fetiches, videochamadas e, finalmente, o gozo. Tudo num grande *flagra de prazer*.

O sexo, enquanto ritual biológico de reprodução na maioria das espécies, é uma pulsão instintual animalesca (Freud) que reflete a sobrevivência e continuidade – herança de nossa ignorância intelectual pré-revolução cognitiva. A sexualidade – condição supostamente intrínseca ao Homem e todo o seu sentimentalismo existencial – é uma construção social constituída, principalmente, por normas patriarcais regidas por preceitos religiosos e estruturada pelas fábulas heteronormativas do corpo enquanto propriedade

privada do homem macho, no caso. Curioso que, mesmo sendo o dono da bola, o macho sozinho é incapaz de fazer o gol. Uma eterna criança regida pela insegurança do seu maior trauma de infância: um complexo de Édipo sem fim, logo que

consciência e moralidade surgiram com a superação, a dessexualização do complexo de Édipo; com o masoquismo moral, a moralidade é novamente sexualizada, o complexo de Édipo é revitalizado, abre-se o caminho para regredir da moralidade ao complexo de Édipo (Freud, 2019, p. 200).

Aqui, o desejo não mais encontra reciprocidade ou ambiguidade; ele se torna um projeto ontológico de posse. No contexto pornográfico, o outro é reduzido a um objeto de satisfação, esvaziado de subjetividade, semelhante ao que Sartre descreve como a “*redução do corpo à carne redundante*”. Essa carne é apresentada como um dado inerte, despida de transcendência, o que elimina a tensão erótica essencial à experiência humana. A pornografia e-contemporânea, enquanto representação da transparência (Han, 2017), produz uma “verdade inibidora” que impede a experiência plena do erotismo. Essa transparência não é libertadora; ao contrário, é uma forma de controle e normatização que elimina o espaço para a imaginação e para a criação de sentido entre os sujeitos. Tornando tudo consumível e descartável a mesma medida.

Toda essa discussão trouxe-nos até uma constatação mais do que óbvia: **é o homem quem dita as regras do jogo**. Assim, o consumo do masculino a partir dessa (re)produção de um vasto material pornográfico homossexual – e tantas outras tecnologias de consumo e promoção dessa *economia do gozo* –, é aceitável porque se trata de uma relação de consumo de homens para homens feita por homens, que busca realizar-se, também, para *além do princípio do prazer*, evidenciando a complexa inter-relação entre o prazer, o poder e o controle nessa *economia do gozo*. Como bem escreveu Freud, “é o masoquismo moral, com todo o seu caráter religioso, que testemunha essa nossa frágil existência que mistura instinto e gozo” ao nosso *bel prazer* (Freud, 2019).

ANEXOS

FIGURA 1- Revistas com conteúdos homossexuais: entrevistas, contos eróticos e ensaios. Na capa da revista Íntima dessa edição, temos o ator da Globo, Humberto Martins. Diferente das revistas Honcho, G Magazine e Torso, a revista Íntima não apelava para uma nudez explícita e o seu conteúdo se camuflava numa abordagem com foco em mulheres. (todas as imagens são print das revistas disponível no site Arquivo Queer)



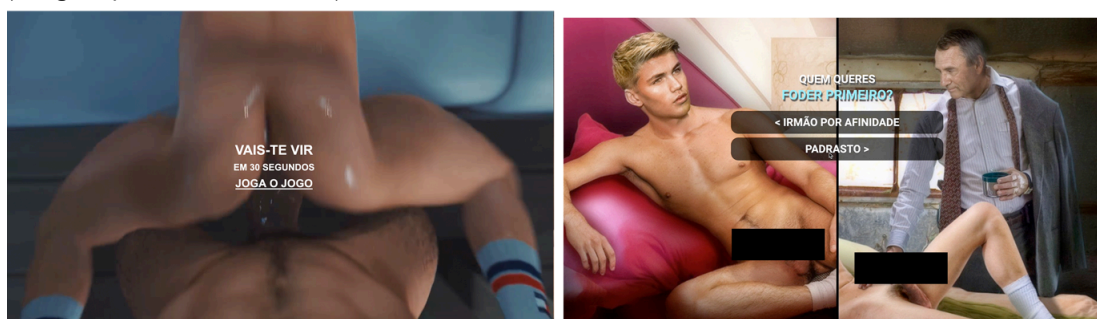
Fonte: Site Arquivo Queer (Printscreen), 2025.

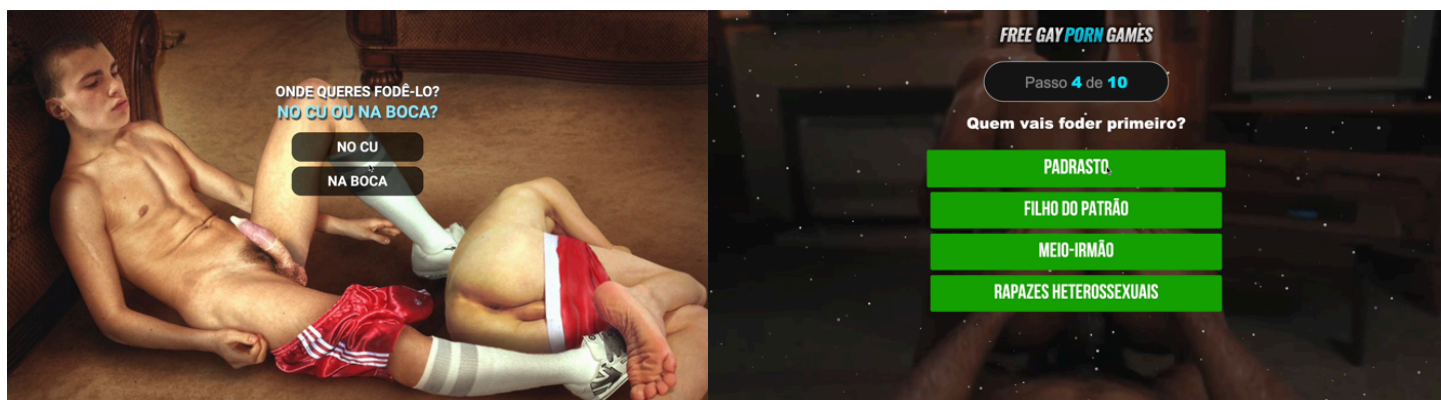
FIGURA 2 - Revista G Magazine Ano 7 – Outubro de 2004 – nesta edição, temos o ensaio especial "tal pai, tal filho", com o ator Matheus Carrieri e o seu filho, Kaíke Carrieri (imagem print da revista disponível no site Arquivo Queer)



Fonte: Site Arquivo Queer (Printscreen), 2025.

FIGURA 3 - Free Gay Porn Games - Jogos de simulação online para criar avatar de acordo com as suas preferências. O link para acessar esses jogos geralmente aparece em vídeos promocionais (pop-ups ads) nas plataformas de conteúdos pornográficos como Xvideos, PornTube, ou salas de bate-papo com ChatRandom e outras. (imagem print da tela do site)





Fonte: Printscreem site Xvideos.com (pop-ups ads), 2025.

REFERÊNCIAS

BAUDRILLARD, Jean. **A Sociedade de Consumo**. Edições 70: Lisboa, 1995.

BAUDRILLARD, Jean. **Simulacros e simulação**. Tradução de Maria João da Costa Pereira. Lisboa: Relógio D'Água, 1991.

DUNKER, Christian Ingo Lenz. **Reinvenção da intimidade**: políticas do sofrimento cotidiano. São Paulo: Ubu, 2017.

FREUD, Sigmund. **Obras completas, volume 16**: O eu e o id, "autobiografia" e outros textos. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2019.

FREUD, Sigmund. Obras completas, volume 6: **três ensaios sobre a teoria da sexualidade, análise fragmentária de uma histeria ("O caso Dora") e outros textos**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2020.

FREUD, Sigmund, **O Mal-Estar na Civilização**. Tradução Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2011.

FREUD, Sigmund. **Além do princípio do prazer**. Tradução de Paulo César de Souza. São Paulo: Companhia das Letras, 2010.

FOUCAULT, M. **História da Sexualidade I**: a vontade de saber. Trad. M.T. C. Albuquerque e J. A G. Albuquerque. Rio de Janeiro: Graal, 1977.

HARARI, Yurval. **Sapiens - História Breve da Humanidade**. Trad. Rita Carvalho e Guerra. Elsinora, 2020.

HAN, HAN, Byung-Chul. **Sociedade do Cansaço**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2020.

HAN, Byung-Chul. **Agonia do Eros**. Petrópolis: Vozes, 2019.

HAN, Byung-Chul. **Sociedade da Transparência**. Petrópolis, RJ: Vozes, 2017.

KELLY, Heather. Adolescentes já estão fazendo 'sexting' com IA; veja o que os pais devem saber. **Estadão**, 23 maio 2025. Disponível em: <https://www.estadao.com.br/link/cultura-digital/adolescentes-ja-estao-fazendo-sexting-com-ia-veja-o-que-os-pais-devem-saber>. Acesso em: 20 out. 2025.

MACHADO RIBEIRO, Icaro; VIEIRA, Leonardo Rogério. O pudor é a forma mais inteligente de perversão: abuso de drogas, chemsex e violências homoafetivas. **Revista COR LGBTQIA+**, Curitiba, v. 1, n. 9, p. 154–175, jul. 2025.

RODRIGUES, Gabriel de Oliveira. O corpo-signo em *G Magazine*. **Revista Comunicação, Mídia e Consumo**, São Paulo, v. 1, n. 1, p. 1–15, jul./dez. 2012.

SARTRE, Jean-Paul. **O ser e o nada**: ensaio de ontologia fenomenológica. Tradução de Paulo Perdigão. 16. ed. Petrópolis: Vozes, 2020.

TURING, Alan Mathison. **Intelligent Machinery**. 1948

WILLIAMS, Linda. **Hard Core. Power, pleasure and the frenzy of the visible**. University of California Press, 1999.

Site Arquivo Queer. Disponível em: <https://www.arquivoqueer.com/revistas>. Acesso em: 13 jan. 2025.

Bilionário do OnlyFans embolsa R\$ 2,6 bilhões em dividendos em 2023 - Revista Forbes Brasil. Disponível em: <https://forbes.com.br/forbes-money/2024/09/bilionario-do-onlyfans-embolsa-r-26-bilhoes-em-dividendos-em-2023/>. Acesso em: 19 dez. 2024.

OnlyFans: Uma Perspectiva Psicanalítica da Perversão. Jornal Universitário do Porto. Disponível em: <https://www.jup.pt/opiniao/artigo/onlyfans-uma-perspectiva-psicanalitica-da-perversao.aspx>. Acesso em: 11 jan. 2025.

A Contradição da explicitação. Diário do Nordeste. Disponível em: <https://diariodonordeste.verdesmares.com.br/opiniao/colaboradores/a-contradicao-da-explicitacao-1.3469080>. Acesso em: 6 jan. 2025.

Pseudofruto: A Comercialização do Corpo e a Mediação dos Mass Media. Jornal Universitário do Porto. Disponível em: <https://www.jup.pt/opiniao/artigo/a-comercializacao-do-corpo-e-a-mediacao-dos-mass-media.aspx>. Acesso em: 22 jan. 2025.

AI – Pornografia Digital se Tornou Solução Numa Sociedade Cristã Idelológica? Jornal Universitário do Porto. Disponível em: <https://www.jup.pt/opiniao/post/artigo/pornografia-digital-se-tornou-solucao-numa-sociedade-crista-idelologica.aspx>. Acesso em: 8 ago. 2025.

Byung-Chul Han: Uma Sociedade da Transparência É Pornográfica? Jornal Universitário do Porto. Disponível em: <https://www.jup.pt/opiniao/post/artigo/byung-chul-han-uma-sociedade-da-transparencia-e-pornografica.aspx>. Acesso em: 26 jul. 2025.

OnlyFans aposta na América Latina para crescer; influenciadores já receberam mais de R\$ 51 bilhões. G1 – Tecnologia/Web Summit, 03 maio 2023. Disponível em: <https://g1.globo.com/tecnologia/web-summit/noticia/2023/05/03/onlyfans-aposta-na-america-latina-para-crescer-51-bilhoes.ghtml>. Acesso em: 28 out. 2025.

Recebido em: 17/09/2025
Aceito em: 29/10/2025