

# BUTLERBUTLCROWDFUCKING: A MAQUINARIA ORGASMÁTICA DE UMA PLATAFORMA DE SEXCAM

**CROWDFUCKING: LA MAQUINARÍA ORGASMÁTICA DE UNA PLATAFORMA DE SEXCAM**

**CROWDFUCKING: THE ORGASMIC MACHINERY OF A SEXCAM PLATFORM**

**Eduardo Espíndola Braud Martins\***  
Universidade Federal de Uberlândia

**RESUMO:** Neste trabalho, de base pós-humanista, investigo a intrincada relação entre agentes humanos e não-humanos na construção de prazer íntimo e sexual no *Chaturbate*, plataforma que hospeda *shows* eróticos via *webcam*. Analiso como a produção de tais sensações corpóreas é tecida pela junção e reunião de uma série de elementos, de matrizes de inteligibilidade distintas, configurando o que chamarei de *maquinaria orgasmática*, para ilustrar essa assemblagem específica, bem como de *crowdfucking*, para elucidar a maneira como a troca sexual ali realizada é feita de maneira monetizada, plural e colaborativa. Ao verificar a miríade de participantes dessa prática social, essa pesquisa contribui para uma melhor compreensão da forma como diferentes elementos, tanto humanos quanto não-humanos, interagem e contribuem para a criação de socialidades e eventos específicos.

**PALAVRAS-CHAVE:** Assemblagem. Chaturbate. Novos materialismos. Sexcam. Pós-humanismo.

**RESUMEN:** En este trabajo posthumanista, investigo la intrincada relación entre agentes humanos y no humanos en la construcción del placer íntimo y sexual en *Chaturbate*, una plataforma que alberga espectáculos eróticos a través de una cámara web. Analizo cómo la producción de tales sensaciones corporales se teje a partir de la reunión de una serie de elementos, de matrices de inteligibilidad distintas, configurando lo que llamaré *maquinaria orgásmica*, para ilustrar este ensamblaje específico, así como *crowdfucking*, para enseñar el modo como el intercambio sexual que allí se lleva a cabo se hace de manera monetizada, plural y colaborativa. Al examinar los innumerables participantes de esta práctica social, esta investigación contribuye a una mejor comprensión de cómo los diferentes elementos, tanto humanos como no humanos, interactúan y contribuyen para la creación de socialidades y eventos específicos.

**PALABRAS CLAVE:** Agenciamiento. Chaturbate. Nuevos materialismos. Sexcam. Posthumanismo.

**ABSTRACT:** In this posthumanist work, I investigate the intricate relationship between human and non-human agents in the construction of intimate and sexual pleasure on *Chaturbate*, a platform that hosts erotic shows via webcam. I analyze how the

---

\* Graduado em Letras – Português/Inglês, Universidade Federal de Mato Grosso do Sul (UFMS), Mestre em Estudos de Linguagens (UFMS) e Doutor em Linguística Aplicada, Universidade Federal do Rio de Janeiro (UFRJ). Professor adjunto do Curso de Letras – Inglês, Universidade Federal de Uberlândia (UFU) e do Programa de Pós-Graduação em Educação, Universidade Federal de Rondonópolis (UFR). E-mail: eduardo.espindola@ufu.br.

production of such bodily sensations is woven by the gathering of a series of elements, with distinct matrices of intelligibility, configuring what I call *orgasmic machinery* (to illustrate this specific assemblage) as well as *crowdfucking* (to elucidate the way in which the sexual exchange carried out there is done in a monetized, plural and collaborative manner). By verifying the myriad of participants in this social practice, this research contributes to a better understanding of the way in which different elements, both human and non-human, interact and contribute to create specific socialities and events.

KEYWORDS: Assemblage. Chaturbate. New materialisms. Sexcam. Posthumanism.

## 1 INTRODUÇÃO

Um vídeo, de teor bastante trivial e cotidiano, exhibe uma pessoa comum realizando uma atividade também comum – como estar passeando em um *shopping*, olhando distraidamente as vitrines. De repente, a mão da pessoa que está filmando aparece segurando um dispositivo pequeno, semelhante a um controle remoto, mas de poucos botões. Ao ser acionado, a pessoa em destaque na filmagem exhibe um leve desconforto, olhando de volta para a pessoa gravando – e para a filmagem – como se pedindo para não fazer aquilo naquele momento. Essa dinâmica entre o ato de apertar o botão e o incômodo disfarçado dura alguns poucos atos até que o vídeo termine.

Cenas assim são bastante comuns em redes sociais como *X*, *Instagram* e *TikTok* e ilustram uma faceta muito latente de nosso mundo atual: o rompimento frequente das esferas pública e privada. Vibradores remotos são bastante utilizados nesses vídeos para esse fim e tensionam não só as raias do público/privado, mas também as do amador/profissional, real/virtual e corpo/tecnologia. Esses dispositivos são tidos como um elemento central na construção da intimidade e do teor sexual em cenas filmadas, como as do exemplo acima, e tendem a produzir uma sensação de proximidade e imediação bastante peculiar, como se assistir a tais gravações nos colocasse na privacidade mais íntima das pessoas ali exibidas, tocando-as quase que de imediato.

É com base na particularidade desse tipo de interação corpórea que, neste trabalho, investigo a construção do tocar sexual a partir do emprego de vibradores remotos no *Chaturbate* (CB), uma plataforma virtual de *sexcam* (*shows* eróticos ao vivo). A combinação de uma amálgama de elementos diversos forma, nessas performances, o que chamarei de *maquinaria orgasmática*: uma assemblagem de agentes, humanos e não-humanos, que participam da transa coletiva ali produzida – que chamarei de *crowdfucking*. A investigação de tal assemblagem nos permite desenvolver uma compreensão mais ciborgue e coletiva – entendendo o papel das ditas máquinas e objetos – na constituição das práticas sociais vigentes (Martins; Viana, 2024). Essa perspectiva se alinha também ao pensamento de Rubin e Butler (2003, p.179-180) e o argumento de que toda pesquisa que envolve atividades sexuais deve levar em consideração os objetos utilizados em suas práticas:

Não vejo como se possa falar de fetichismo, ou sadomasoquismo, sem pensar sobre a produção de borracha, nas técnicas e acessórios usados para o manejo de cavalos, no brilho dos calçados militares, na história das meias de seda, no caráter frio e oficial dos instrumentos médicos ou no fascínio das motocicletas e a liberdade enganosa de sair da cidade para pegar a estrada. A propósito, como podemos pensar sobre o fetichismo sem considerar o impacto das cidades, de certas ruas e parques, de zonas de prostituição e “diversão barata”, ou da sedução das prateleiras das lojas de departamentos, com suas pilhas de mercadorias desejáveis e glamourosas (Judith Walkowitz, Kathy Peiss, Jann Matlock)? Para mim, o fetichismo suscita toda uma série de questões relacionadas à mudança na produção de objetos, às especificidades históricas e sociais de controle e etiqueta social, ou intrusões no corpo e hierarquias milimetricamente graduadas. Se se reduz toda essa informação social complexa à castração e ao complexo de Édipo ou a saber ou não saber o que se devia saber, acho que se perde algo importante.

Assim, na seção seguinte, apresento os embasamentos *epistemontológicos* – uma junção de ontologia e epistemologia, aqui vistos sempre como inseparáveis (Barad, 2007) – da pesquisa em questão, que nos permitirão enxergar todos os elementos do CB de maneira horizontal e distribuída. Em seguida, passo a explorar o CB e a reunião de seus agentes/actantes no desenvolvimento tanto de sua *maquinaria orgasmática* quanto na produção de seu *crowdfucking*. Por fim, estabeleço algumas reflexões, a título de fechamento, na última seção.

## 2 EMBASAMENTOS EPISTEMONTOLÓGICOS

Compreender como elementos diversos atuam e participam na construção de socialidades e eventos específicos – como ocorre com o *crowdfucking* do CB – envolve pensar e conceber entidades não-humanas como tão responsáveis por tais desfechos quanto as ditas entidades humanas. A partir da ideia de actante, de Latour (2012), Bennett (2010, p. 21, tradução minha) argumenta em prol de uma filosofia que indaga sobre a vitalidade da matéria, defendendo uma visão mais horizontal entre os participantes de uma certa coletividade:

[...] um actante nunca age sozinho de fato. Sua eficácia de agência sempre depende da colaboração, cooperação ou interferência interativa de muitos corpos e forças. Muita coisa acontece com o conceito de agência após entidades não-humanas serem figuradas não como construções sociais mas como atores e após os próprios humanos serem vistos não como autônomos mas como materialidades vitais.<sup>1</sup>

Os agenciamentos coletivos de enunciação, de Deleuze e Guattari (1995), são também fonte importante desse modo de pensar os agentes e suas ações distribuídas, uma vez que os autores entendem que formações discursivas emergem da interação entre múltiplos elementos heterogêneos – humanos, não-humanos, linguísticos e materiais. Esses agenciamentos também se relacionam diretamente com a noção de assemblagem, pois configuram aglomerados temporários de enunciados que emergem a partir da interação entre diferentes materialidades e regimes de signos.

Seguindo um caminho bastante semelhante, Barad (2007) argumenta que matéria e significado (*matter and meaning*) não são elementos separáveis. Seu conceito de realismo agencial defende que aquilo que entendemos ou conceituamos como “realidade” é o resultado de intra-ações (*intra-actions*) que criam essa mesma realidade e seus elementos interativos. Essa visão se contrapõe ao pensamento filosófico tradicional kantiano, que prega que entidades pré-existem ao inter-agirem (de fora). Agência, aqui, não é uma propriedade exclusiva dos humanos, mas sim algo distribuído: um efeito emergente das intra-ações (de dentro) entre diferentes materialidades dentro do que Barad (2007, p. 150, tradução minha) entende como fenômeno (*phenomena*) – momento em que tais entidades emergem intra-ativamente:

Da mesma forma como não há palavras com significados determinados à espreita, como tantos candidatos para um momento representacional apropriado, tampouco há coisas com limites e propriedades determinados vagando sem rumo pelo nada, desprovidas de agência, historicidade ou significado, que só devem ser concebidas de fora, como ocorre quando a agência do Homem pronuncia o nome que se atribui a seres específicos na formação de pares entre palavra e coisa. “Coisas” não preexistem; elas são agenciadas e constroem seus limites e propriedades dentro dos fenômenos. Fora das intra-ações agenciais particulares, “palavras” e “coisas” não são determinadas. A matéria não deve, portanto, ser entendida como uma propriedade das coisas, devendo, como ocorre como as práticas discursivas, ser entendida em termos mais dinâmicos e produtivos – em termos de intra-atividade.<sup>2</sup>

Dessa forma, os recursos tecnológicos que estruturam as performances desenvolvidas no CB não podem ser vistos como simples canais pelos quais as atividades sexuais perpassam, como se fossem meros conduítes ou entidades passivas na produção de

<sup>1</sup> [...] an actant never really acts alone. Its efficacy or agency always depends on the collaboration, cooperation, or interactive interference of many bodies and forces. A lot happens to the concept of agency once nonhuman things are figured less as social constructions and more as actors, and once humans themselves are assessed not as autonomous but as vital materialities.

<sup>2</sup> [...] Just as there are no words with determinate meanings lying in wait as so many candidates for an appropriate representational moment, neither are there things with determinate boundaries and properties whirling aimlessly in the void, bereft of agency, historicity, or meaning, which are only to be bestowed from the outside, as when the agency of Man pronounces the name that attaches to specific beings in the making of word-thing pairs. “Things” don’t preexist; they are agentially enacted and become determinately bounded and propertied within phenomena. Outside of particular agential intra-actions, “words” and “things” are indeterminate. Matter is therefore not to be understood as a property of things but, like discursive practices, must be understood in more dynamic and productive terms – in terms of intra-activity.

significações (Blommaert, 2016). Atribuir agência a tais dispositivos requer um movimento epistemológico de enxergá-los enquanto mediadores e não intermediários. Latour (2012, p. 65) desenvolve esse ponto ao explicar que:

Um *intermediário*, em meu léxico, é aquilo que transporta significado ou força sem transformá-los: definir o que entra já define o que sai. [...] Os *mediadores*, por seu turno, não podem ser contados como apenas um, eles podem valer por um, por nenhuma, por várias ou uma infinidade. O que entra neles nunca define exatamente o que sai; sua especificidade precisa ser levada em conta todas as vezes. Os mediadores transformam, traduzem, distorcem e modificam o significado ou os elementos que supostamente veiculam.

Ao entendermos a maquinaria orgasmática do CB como um conglomerado (ou uma assemblagem) de mediadores, estendemos e distribuímos a construção do ambiente sexual a tudo aquilo que perpassa a interação sexual ali produzida, seja por elementos ditos humanos ou não-humanos. Nesse sentido, a máquina transforma o desejo: cada vez que um actante é empregado na plataforma em questão, a intimidade e proximidade corpórea ali produzida é alterada e transformada em outra coisa, no fluxo incessante da produção dessa mesma proximidade. Sem a performance dessas máquinas, ou com quaisquer outras, o prazer sexual tecido já seria de outra maneira, com um outro arranjo, formação e sentido. Vejamos, a seguir, essa maquinaria em formação e andamento.

### 3 O CHATURBATE E SUA MAQUINARIA ORGASMÁTICA

O *Chaturbate* é uma plataforma *on-line* dedicada à transmissão ao vivo de performances eróticas. A partir dela, usuários podem tanto se exibir quanto assistir às exibições de cunho pornográfico reproduzidas no momento em que o *site* é acessado. Desse modo, diferentemente da pornografia convencional, baseada em filmagens já realizadas, o CB se destaca por oferecer uma experiência sexual muito mais participativa e em tempo real: diversas funcionalidades – como *chats*, menus interativos e conexão com outros dispositivos – possibilitam que as encenações eróticas ali hospedadas produzam um senso de proximidade, realidade e comunidade que excedem a simples experiência de assistir a um vídeo.

Por mais que a pornografia via *webcam* seja costumeiramente vista enquanto uma categoria amadora, gerando um certo tipo de “falta de mediação ou representação” (Paasonen, 2011, p. 74), boa parte das performances realizadas no CB ultrapassam o amadorismo, apresentando produções sofisticadas, cenários e encenações elaboradas, figurinos específicos, programação regular e equipamentos tecnológicos avançados. Por ser o *ganha-pão* de uma grande parcela das pessoas que ali se exibem, a plataforma hospeda tanto transmissões de quem apenas quer se exibir quanto shows eróticos muito bem pensados e elaborados – ao mesmo tempo em que brincam com a ideia do “caseiro” e “amadorismo” em suas próprias encenações (Martins, 2019).

A estrutura do CB está alinhada com os preceitos da *Web 2.0*, na qual usuários participam ativamente tanto da produção quanto do consumo do conteúdo produzido. Para O’Reilly (2007), essa fase do desenvolvimento da *world wide web* se baseia na oferta de serviços em constante atualização e na integração de múltiplos elementos para proporcionar experiências singulares. O CB incorpora esses princípios ao disponibilizar diversas ferramentas interativas que permitem que o conteúdo se renove continuamente, tornando cada *show* uma experiência única e altamente personalizada.

O capital é um elemento fundamental dentro do CB. A plataforma opera com sua própria moeda, os *tokens*, que podem ser comprados em pacotes variados e usados para dar gorjetas, acessar conteúdos exclusivos ou interagir diretamente com os *performers*. Após recebidos durante os shows, esses *tokens* podem ser convertidos de volta em dinheiro por transferência bancária – e uma taxa é aplicada dependendo da transação escolhida.

O CB proporciona diversas formas de monetização: *shows* privados pagos por minuto, venda de ingressos para performances mais explícitas, acesso a redes sociais e até a comercialização de itens de vestuário usados. Além disso, a plataforma possibilita o desenvolvimento de aplicativos personalizados – como jogos, mensagens automáticas, cronômetros e até a manipulação remota de dispositivos externos – para aprimorar a interatividade dos *shows*. Em uma economia de plataforma (Srnicek, 2017), são exatamente essas as *opportunities* – termo criado por Guyer (2016) a partir da junção das palavras “*app*” (aplicativo) e “*oportunity*” (oportunidade)

– que expandem as possibilidades de interação e inovação das próprias plataformas, transformando o CB em um ecossistema dinâmico e adaptável às tendências do mercado pornográfico e tecnológico.

A estrutura oferecida pelo CB possibilita interações que criam situações íntimas bastante específicas durante os *shows* na plataforma. Essas interações geram significados ao estabelecer formas de contato que estimulam, envolvem e aproximam os participantes. O principal atrativo da página está na criação de momentos de intimidade que constroem, ampliam e reforçam a percepção de que as performances ali apresentadas expressam um erotismo genuíno, que é continuamente reafirmado ao longo das experiências sexuais viabilizadas pelo ambiente da plataforma. A conexão intensa entre os envolvidos é sustentada por um conjunto de “infraestruturas de intimidade” (Paasonen, 2018) que, ao mesmo tempo em que viabilizam essas interações, tornam-se imperceptíveis dentro da experiência. O ritmo acelerado e a intensidade dessas trocas criam uma dinâmica tão imersiva que aproximam público e exibidores como se estivessem frente a frente, sentindo a presença um do outro sem que barreiras tecnológicas ou distâncias físicas se interpusessem.

Nesse viés, uma das inovações mais populares dentro do CB na construção desse erotismo e intimidade é o uso de vibradores interativos, como o *Lovense Lush*. Esse produto incorpora tecnologia avançada e de última geração, oferecendo uma ampla gama de possibilidades de uso – as *opportunities*. Ele permite que usuários desenvolvam formas inovadoras, criativas e inesperadas de interação, potencializadas ainda mais pelo lançamento de novos dispositivos no mercado, que ampliam suas formas de integração. Disponível na cor rosa, e em quatro versões diferentes, o produto possui uma parte inserível e uma antena *Bluetooth* flexível. Seu funcionamento ocorre por meio de uma bateria interna recarregável via USB, garantindo até duas horas de uso contínuo, inclusive em ambientes aquáticos. A vibração pode ser controlada remotamente por diferentes dispositivos, como computadores, *smartphones*, *tablets* e *smartwatches*. Para isso, é necessário instalar um aplicativo que sincroniza o vibrador com esses aparelhos, permitindo uma ampla variedade de padrões de vibração e formas de controle. Além disso, ele é classificado como um *wearable smart device*, ou seja, um dispositivo vestível que interage de maneira única com o corpo do usuário.



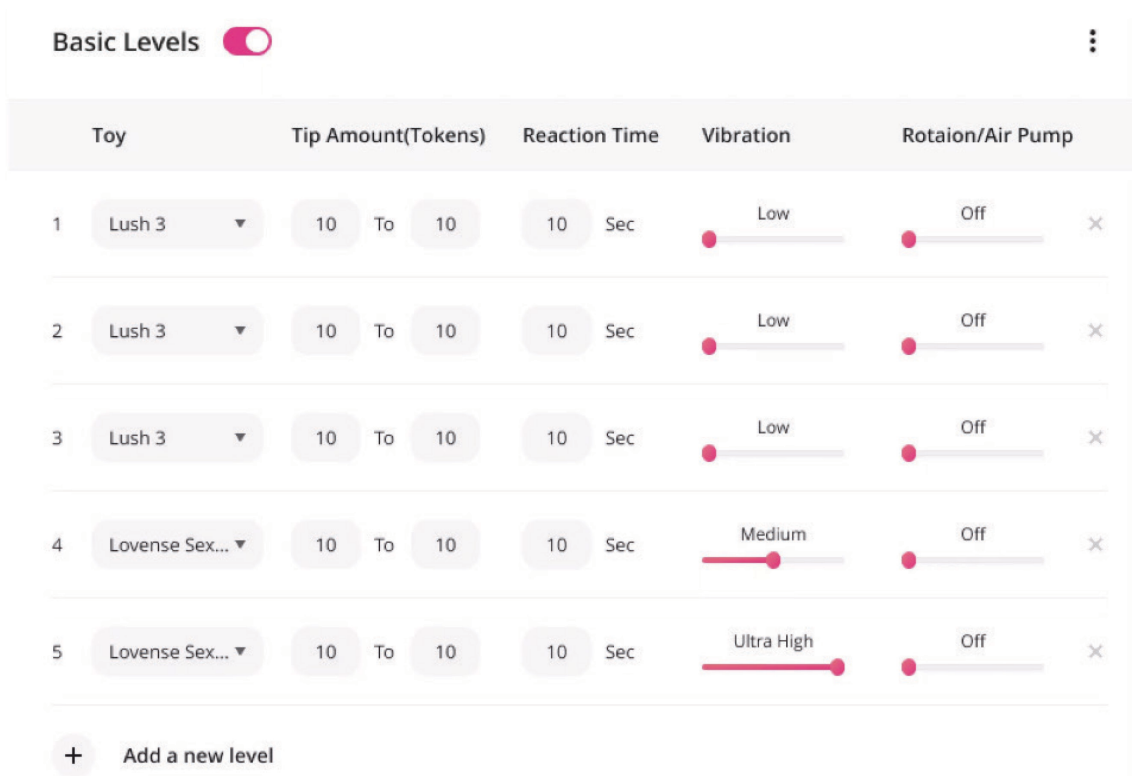
**Imagem 1:** *Lovense Lush*

**Fonte:** *print de tela a partir de Lovense (2025)*

A grande capacidade de inovação desse dispositivo fez com que ele se tornasse um acessório amplamente utilizado em performances transmitidas em plataformas de *sexcam*, sendo um fenômeno no CB. Graças às suas funcionalidades integrativas, esse vibrador foi projetado para se adaptar, de maneira eficiente, ao *site*, explorando seu potencial criativo e flexível, além de unir aspectos econômicos ao seu modo de operação. Utilizando aplicativos de pareamento e um navegador específico, *performers* podem incorporar o *Lush* em suas apresentações eróticas, transformando-o em um recurso tanto sexual quanto financeiro. Seu controle não está nas mãos do

usuário, mas sim da audiência, que pode ativá-lo por meio de *tokens*. Além disso, a intensidade e duração da vibração variam de acordo com o valor enviado – quanto maior a quantia, mais prolongada e intensa será a ativação.

A imagem 2 abaixo, retirada do *site* oficial da *Lovense*, apresenta uma tabela exemplificando as possíveis configurações de acionamento do vibrador. É possível determinar a quantidade de *tokens* a serem despendidos, o tempo de vibração após esse pagamento, a intensidade e também a diversidade de estímulos vibratórios. Todos esses números são completamente personalizáveis, deixando a cabo de cada *performer* a decisão sobre a maneira como o dispositivo será utilizado em seu próprio *show*.



The image shows a screenshot of the Lovense Lush configuration interface. At the top, there is a toggle for 'Basic Levels' which is turned on. Below this is a table with five rows, each representing a different vibration level. The columns are: Toy, Tip Amount (Tokens), Reaction Time, Vibration, and Rotation/Air Pump. Each row has a dropdown menu for the toy, input fields for tip amount and reaction time, a slider for vibration intensity, and a toggle for rotation/air pump. The first three rows are for 'Lush 3' with a tip amount of 10 and a reaction time of 10 seconds, with vibration intensity set to 'Low'. The fourth row is for 'Lovense Sex...' with a tip amount of 10 and a reaction time of 10 seconds, with vibration intensity set to 'Medium'. The fifth row is for 'Lovense Sex...' with a tip amount of 10 and a reaction time of 10 seconds, with vibration intensity set to 'Ultra High'. At the bottom, there is a button to 'Add a new level'.

	Toy	Tip Amount(Tokens)	Reaction Time	Vibration	Rotation/Air Pump
1	Lush 3	10 To 10	10 Sec	Low	Off
2	Lush 3	10 To 10	10 Sec	Low	Off
3	Lush 3	10 To 10	10 Sec	Low	Off
4	Lovense Sex...	10 To 10	10 Sec	Medium	Off
5	Lovense Sex...	10 To 10	10 Sec	Ultra High	Off

+ Add a new level

**Imagem 2:** Configuração de níveis de vibração do *Lovense Lush*

Fonte: print de tela a partir de Lovense (2025)

O funcionamento do *Lush* no CB traz, então, uma nova perspectiva sobre a posse e operação de um dispositivo. Embora os *performers* da plataforma sejam os detentores físicos do vibrador, são os espectadores, por meio dos *tokens*, que assumem o controle de sua ativação. Qualquer pessoa ao redor do mundo que estiver assistindo a uma apresentação no CB pode acionar o *Lush* ao contribuir com determinada quantia, e a intensidade da vibração será ajustada conforme os parâmetros previamente configurados pelo *performer*. Dessa forma, a operação do dispositivo deixa de ser individual para se tornar coletiva, envolvendo milhares de participantes em diferentes locais geográficos.

Dessa forma, o *Lovense Lush*, com sua tecnologia sofisticada e vasta gama de configurações, desempenha um papel crucial nas interações sexuais dentro do CB. Ele participa ativamente das performances eróticas e contribui para a criação de intimidade entre *performers* e público, adaptando-se às dinâmicas dos *shows* e aos corpos dos usuários, que se ajustam às exigências tecnológicas da plataforma. Essa interligação modular envolve uma série de agentes – plataformas, dispositivos, *tokens* e pessoas, promovendo uma experiência coletiva de contato e interação sexual. É a junção de todos esses elementos que constrói o tipo bastante peculiar de interação sexual, íntima e erótica na plataforma.

As *opportunities* interativas da junção entre *Lush* e CB também propicia modos específicos de dar gorjetas durante os *shows*. Quando são utilizados para controlar dispositivos como o *Lovense Lush*, os *tokens* são frequentemente enviados em quantidades mínimas e em sequência por vários usuários, no menor intervalo de tempo possível, para garantir uma ativação contínua do vibrador. Essa ação prolongada intensifica a experiência e aumenta a interação e excitação daqueles envolvidos. O aspecto colaborativo desse processo é

um ponto-chave: a atividade ocorre de maneira coletiva, tanto em relação ao grupo de espectadores que participam quanto ao montante acumulado.

Temos, assim, uma transa que ocorre de modo coletivo e cooperativo, realizada por uma miríade de agentes – *performers*, plataforma, recursos computacionais, dispositivos vibratórios, espectadores – e realizada a partir de contribuições financeiras, as quais vão sendo oferecidas progressivamente até atingirem determinados montantes e desbloquearem ações específicas. Essa atividade assemelha-se muito ao *crowdfunding* (financiamento coletivo), prática corrente em nosso atual momento econômico, no qual pessoas solicitam, em plataformas específicas, auxílio financeiro para a confecção de um produto ou então, a realização de alguma atividade, seja uma mercadoria, uma peça teatral, a publicação de um livro, uma realização de uma viagem ou até o pagamento de uma fatura bancária. A ideia por trás do *crowdfunding* é a de que a pessoa que solicita essa ajuda não possui os meios necessários para arcar com as despesas de tal empreitada por conta própria – trata-se de alguém “comum”, que não possui os recursos infraestruturais e monetários que grandes empresas têm para confeccionar seus produtos e, portanto, vai a público solicitar ajuda para conseguir desenvolver seu tão sonhado projeto. Uma vez que no CB o “financiamento coletivo” acontece para fins de interações sexuais, podemos chamar tal evento de *crowdfucking*: uma transa colaborativa que acontece na Multidão (Hardt; Negri, 2004).

Assim, o conceito de *crowdfucking* une a noção de multiplicidade e diversidade, conforme a ideia de Multidão de Hardt e Negri (2004), às transações e *opportunities* de uma economia de plataforma (Guyer, 2016), sendo interpretado como um evento de financiamento coletivo voltado para experiências sexuais. O *crowdfucking* representa uma multidão de corpos e tecnologias que se conectam no CB para criar interações carnavais excitantes, configuradas como transa-ações coletivas. A *maquinaria orgasmática* da plataforma, isto é, a junção de todos os actantes que participam dessa socialidade, é o que garante a junção de corpos e tecnologias a fim de produzir a interação carnal ali proposta. Nesse viés, é somente a partir da consideração de todos esses elementos em conjunto que podemos compreender a intrincada e complexa rede de elementos actantes que agem nessa produção social em específico.

#### 4 CONCLUSÕES

Este estudo evidenciou a complexa interação entre agentes humanos e não-humanos na construção do prazer íntimo e sexual no CB. A análise demonstrou como essas sensações corpóreas emergem de uma rede de agentes bastante diversos, como o vibrador remoto aqui analisado, compondo uma intrincada *maquinaria orgasmática* que reúne corpos e tecnologias em uma assemblagem bastante particular, disposta para produzir uma transa monetizada, coletiva e colaborativa: o *crowdfucking*. Ao identificar a multiplicidade de participantes de tal plataforma e suas interações na construção do teor íntimo e sexual ali presente, a pesquisa contribui para uma compreensão mais ampla das dinâmicas sociais contemporâneas, principalmente na contribuição de elementos ditos não-humanos na composição das socialidades atuais.

O foco em objetos em estudos de cunho sexual e erótico é defendido por Preciado (2015, p. 23) e seu argumento de que os sistemas tecnológicos devem ser genealogicamente estudados em pesquisas sociais:

E hora de deixar de estudar e de descrever o sexo como parte da história natural das sociedades humanas. A “história da humanidade” se beneficiaria se fosse rebatizada como “história das tecnologias”, sendo o sexo e o gênero dispositivos inscritos em um sistema tecnológico complexo. Essa “história das tecnologias” mostra que “a Natureza Humana” não é senão um efeito de negociação permanente das. Fronteiras entre humano e animal, corpo e máquina [...], mas também entre órgão e plástico.

Assim, ao compreendermos o sexo e o prazer como fenômenos mediados por assemblagens múltiplas e heterogêneas, reafirma-se a importância de abordagens pós-humanistas na análise das socialidades contemporâneas, destacando como as materialidades presentes moldam as relações e mediam, de maneira ativa, a construção dos fenômenos sociais que hoje observamos em sociedade.

## REFERÊNCIAS

- BARAD, K. *Meeting the universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning*. Durham: Duke University Press, 2007.
- BENNETT, J. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham, Inglaterra: Duke University Press, 2010.
- BLOMMAERT, J. Meaning as a nonlinear effect: The birth of cool. *AILA Review*, Tilburgo, v. 28, p. 7-27, 2016. Disponível em: <https://repository.tilburguniversity.edu/server/api/core/bitstreams/537666d5-9fd1-48d6-ad16-c6dcc507c67c/content>. Acesso em: 29 ago. 2025.
- DELEUZE, G.; GUATTARI, F. *Mil platôs - Capitalismo e esquizofrenia* (vol. 2). São Paulo: Editora 34, 1995.
- GUYER, J. From market to platform: shifting analytics for the study of current capitalism. In: GUYER, J. *Legacies, Logics, Logistics: Essays in the Anthropology of the Platform Economy*. Londres: University of Chicago Press, 2016.
- HARDT, M.; NEGRI, A. *Multitude: War and democracy in the age of empire*. New York: The Penguin Press, 2004.
- LATOUR, B. *Reagregando o social*. Uma introdução à teoria do Ator-Rede. Salvador: Edufba, 2012.
- LOVENSE. Let Viewers Interact with Your Toy. Lovense.com, HYTTO PTE. LTD. c2025. <https://www.lovense.com/cam-model>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- MARTINS, E. E. B. I'm the Operator With My Pocket Vibrator: Collective Intimate Relations on Chaturbate. *Social Media + Society*, v. 5, n. 4, p. 1-10, 2019. Disponível em: <https://doi.org/10.1177/2056305119879989>. Acesso em: 12 fev. 2025.
- MARTINS, E. E. B.; VIANA, R. F. Por uma visão de linguagem ciborgue e coletiva. In: BUTTURI JUNIOR., A. (org.). *Pós-humano, novos materialismos e linguagem*. São Paulo: Pontes, 2024.
- O'REILLY, T. What Is Web 2.0: Design Patterns and Business Models for the Next Generation of Software. *Communications & Strategies*, n. 65, p. 17-37, 2007. Disponível em: [https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract\\_id=1008839](https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=1008839). Acesso em: 12 fev. 2025.
- PAASONEN, S. *Carnal Resonance: Affect and Online Pornography*. Cambridge, MA: MIT Press, 2011.
- PAASONEN, S. Infrastructures of intimacy. In: ANDREASSEN, R.; PETERSEN, M. N.; HARRISON, K.; RAUN, T. (orgs.). *Mediated Intimacies: Connectivities, Relationalities and Proximities*. New York: Routledge, 2018.
- PRECIADO, P. B. *Manifesto Contrassexual*. São Paulo: n-1 edições, 2015.
- RUBIN, G.; BUTLER, J. Tráfico sexual – entrevista. Gayle Rubin com Judith Butler. *Cadernos Pagu*, n. 21, p. 157-209, 2003. Disponível em: <https://www.scielo.br/j/cpa/a/IMKEStf5gzxRdzkMLrmHWLQ/?format=pdf&lang=pt>. Acesso em: 12 fev. 2025.



SRNICEK, N. *Platform capitalism*. Cambridge: Policy Press, 2017.



Recebido em 12/02/2025. Aceito em 16/06/2025.

Publicado em 25/09/2025.