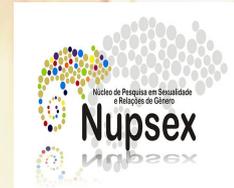


Construção de “intercorpos” desejantes/desejáveis a partir da análise de simuladores virtuais-
Hariagi Borba Nunes – Bolsista Iniciação Científica BIC-UFRGS.
Paula Sandrine Machado – Professora PPG Psicologia Social e Institucional -
Orientadora



Introdução

O trabalho “Construção de “intercorpos” desejantes/desejáveis a partir da análise de simuladores virtuais” faz parte da pesquisa “Intersexualidade a partir do estudo de trajetórias de vida: estabelecimento de coortes para seguimento de pessoas intersex”, que traz como objetivo geral criar uma linha de base para seguimento de diferentes coortes a partir da população auto-identificada como intersex e acessada através de diferentes estratégias de recrutamento. A pesquisa foi contemplada no edital MCTI/CNPq/SPM-PR/MDA N° 32/2012.

A intersexualidade entende-se por corpos que variam de um padrão hegemônico considerados masculinos e/ou feminino de acordo com parâmetros e definições biomédicas. Por meio de estudos e discussões em grupo cheguei a formulação: como dá-se a construção de desejos sob esses corpos que passam por um discurso médico de abjeção, e como estes mesmos identificam-se com os códigos de sexualidade e desejo como erotismo e pornografia? Escolhemos buscar na pornografia – narrativa diferente da biomédica sob a sexualidade e o corpo – e nos jogos online quais as construções desejantes das corporalidades intersex.

Objetivo:

O recorte específico deste estudo tem por objetivo a analisar a construção de desejos e corpos desejantes de avatares ditos intersex a partir de um jogo online – Second Life 3D -, explorando a formação de avatares intersex e suas ações no jogo. A questão mobilizadora seria de entender como se constroem corporalidades não-hegemônicas, localizadas em um espaço cibernético, horizontal e aberto – a internet – onde a intersexualidade não é capturada pelas inferências médico-patologizantes, abrindo caminho para estudarmos como estas corporalidades constroem formas e locais de desejo segundo a produção pornográfica inserida no jogo, como por exemplo o BDSM (Bondage, Disciplina, Dominação, Submissão, Sadismo e Masoquismo)

Método:

Foi utilizada a etnografia digital, na qual o campo é o território virtual do jogo e o jogador (avatar-eu), o pesquisador. A relação com o campo de pesquisa pode ser desvinculada a qualquer momento com a ação de deslogar.

O second life cria situações e recria vários espaços já existentes – cidades, praças, monumentos. A construção de desejos desses avatares envolve essa esfera arquitetônica e também vestuário, maquiagem, cabelos, que são “comercializados” dentro do jogo. É nesses espaços onde analisei a construção dos avatares intersex.

Foi analisada a localização virtual Bestiality Doglounge – sala específica para BDSM – onde através das janelas de bate-papo pude identificar o padrão estético sexual mais usado pelos avatares, como tatuagens, roupas de couro, etc.

Resultados e considerações finais:

O Second life 3D tem muitas extensões e situações que vão sendo desvendadas através do tempo de jogo e das evoluções dos avatares. Por tempo de jogo, foi possível analisar, até o presente momento, a sala BDSM (Bestiality Doglounge). Através das salas de bate papo com os jogadores e na própria estética dos avatares, pode-se observar que a questão do corpo intersex é ampla pela gama de modificações que os jogadores podem realizar nos seus avatares, também produzindo corporalidades além das indentificadas pelo gênero. São comercializados muitos objetos, acessórios, cabelos, roupas, etc que possibilitam a performatividade e materialização de corpos abjetos ou quase fantasiosos, como criaturas antropomorfas, animais mitológicos, entre outros seres e objetos de todo tipo que são construídos para compor o avatar. A produção de desejos e corpos desejantes – neste espaço – tem a finalidade da abjeção, de desvio de uma normalidade clínica e “natural”. Neste ambiente, a regra de excitação e atração quebra a esperada pela heterocisnormatividade, levando para o plano imagéticos das produções de desejo a possibilidade virtual da dissidência corporal.

Referências:

- BUTLER, Judith. Problemas de gênero: feminismo e subversão da identidade. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2003.
- BUTLER, Judith. Cuerpos que importan: sobre los límites materiales y discursivos del "sexo". Buenos Aires: Paidós, 2002.
- BROHRER, Raíra Castelos de Pixels: relacionamentos BDSM no mundo digital virtual 3D Second Life. Universidade Federal de Santa Maria, 2016.
- HINE, C. Virtual ethnography. Londres: Sage Publications, 2001. In: BROHRER, Raíra Castelos de Pixels: relacionamentos BDSM no mundo digital virtual 3D Second Life. Universidade Federal de Santa Maria, 2016.
- PRECIADO, Beatriz. Manifiesto contra-sexual. Madrid: Editora Opera Prima, 2002.
- PRECIADO, Beatriz. Texto yonqui. Madrid: Editora Espasa Calpe, 2008.
- HARAWAY, Donna J. *When Species Meet*. Minneapolis: University Of Minnesota Press, 200