



SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA
XXVIII SIC

paz no plural



Evento	Salão UFRGS 2016: SIC - XXVIII SALÃO DE INICIAÇÃO CIENTÍFICA DA UFRGS
Ano	2016
Local	Campus do Vale - UFRGS
Título	Construção de "intercorpos" desejanτες/desejáveis a partir da análise de simuladores virtuais
Autor	HARIAGI BORBA NUNES
Orientador	PAULA SANDRINE MACHADO

Construção de "intercorpos" desejantes/desejáveis a partir da análise de simuladores virtuais – Hariagi Borba Nunes

O trabalho “Construção de "intercorpos" desejantes/desejáveis a partir da análise de simuladores virtuais” surge de uma mais ampla intitulada “Intersexualidade a partir do estudo de trajetórias de vida: estabelecimento de coortes para seguimento de pessoas intersex”, coordenada por Paula Sandrine Machado, e que tem 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 mais ampla foi contemplada no edital MCTI/CNPq/SPM-PR/MDA N° 32/2012.

O recorte aqui apresentado tem por objetivo analisar a construção performativa de avatares com corpos intersex a partir de um jogo online – *Second Life 3D* (Bhorer, 2016) -, explorando o modo como tais avatares intersex são produzidos e quais as suas ações no jogo.

Para tanto, no que se refere aos aspectos metodológicos, utiliza-se a nessa pesquisa a etnografia digital, onde o campo é o território virtual do jogo e o/a jogador/a (avatar-eu) é o pesquisador. A relação com o campo de pesquisa pode ser desvinculada a qualquer momento com a ação de *deslogar* (Hine apud Broherer, 2016).

A navegação do jogo é simples e rápida, bastando baixar um aplicativo no computador e executar a extensão. 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 analisarei a construção dos avatares intersex.

O trabalho parte da premissa de que a heterocisnormatividade - padrões pré-estabelecidos de gênero em consonância com o sexo designado no nascimento, os quais supõem e reiteram a produção de uma linearidade normativa entre sexo, gênero e desejo - é uma imposição hegemônica aos corpos. Nesse contexto, os que fogem dessa norma – como as pessoas intersex, nascidas com corpos que variam de um padrão masculino/feminino estabelecido biomedicamente – muitas vezes são submetidos a procedimentos médicos e a intervenções jurídicas com vistas à sua normatização. No mundo online e virtual (território horizontal e aberto) dos simuladores online como o *Second Life*, tais ferramentas cisnormativas dão espaço para a emergência da construção – pelos jogadores/as – de avatares intersex. A partir disso, algumas perguntas norteiam a presente pesquisa, que ainda está em fase preliminar de trabalho de campo: como esses avatares são construídos em relação aos outros avatares não-intersex? Que tipo de atravessamento faz um/a jogador/a não-intersex construir um avatar intersex, e, ao contrário, o que mobiliza um/a jogador/a intersex representar seu corpo? Como esses

avatares demonstram seus desejos dentro do jogo ao se relacionarem (sexualmente) com outros avatares não-intersex?

Estes questionamentos de pesquisa partem da bibliografia pós-estruturalista sobre gênero, sexualidade e cibernética, tais como: Paul. Preciado (2008), ao falar sobre pornografia dominante como regime “farmacoponográfico” e práticas de dissidência sexual; Donna Haraway (2009), ao expor a importância de penetrar no mundo cibernético e virtual das redes online e nos questionarmos sobre as diferenças de tempo e espaço, do real e do virtual, do homem e da máquina; e Judith Butler (2010) ao traçar os conceitos de performatividade e materialidade dos corpos através da sexualidade.

Referências bibliográficas:

BOHRER, Raíra Castelos de Pixels: relacionamentos BDSM no mundo digital virtual 3D Second Life. Universidade Federal de Santa Maria, 2016.

BUTLER, Judith. Problemas de Gênero: Feminismo e subversão da identidade. Tradução Renato Aguiar. 3. ed. Rio de Janeiro: Civilização Brasileira, 2010

HARAWAY, Donna. Manifesto Ciborgue. IN: Antropologia do ciborgue : as vertigens do pós-humano / organização e tradução Tomaz Tadeu – 2. ed. – Belo Horizonte : Autêntica Editora, 2009. – (Mimo)

HINE, C. *Virtual ethnography*. Londres: Sage Publications, 2001.

PRECIADO, Paul B. *TesoYonqui*. Espanha: Espasa, 2008.