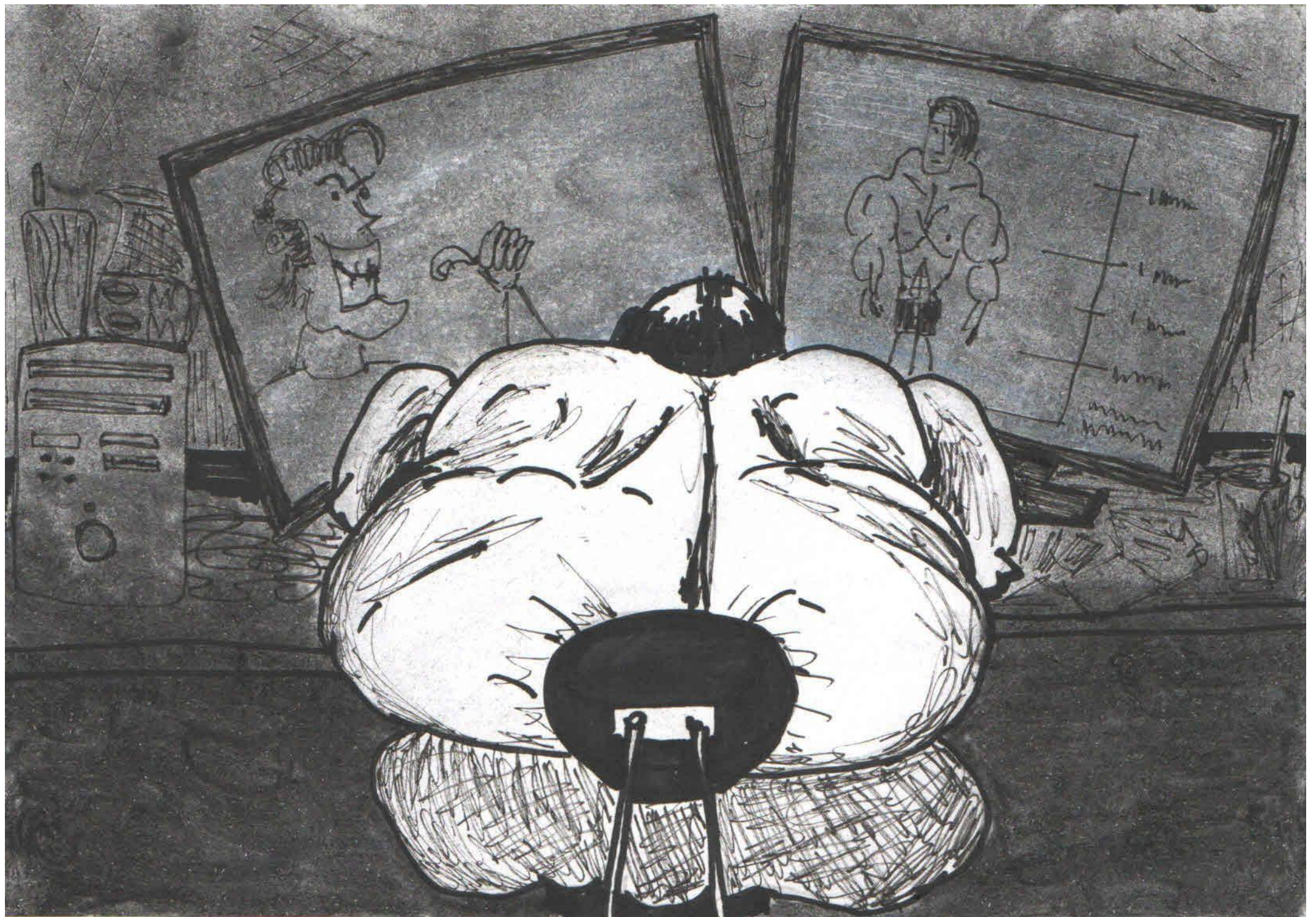




SHAPE SARADO E SKIN DA COR DO PECADO: O CORPO DO AVATAR E AS PRÁTICAS SEXUAIS NO MUNDO VIRTUAL *SECOND LIFE*.

POLIANA JACQUELINE OLIVEIRA QUEIROZ¹

RESUMO: Partimos aqui de uma pesquisa etnográfica no mundo virtual 3D Second Life, iniciada em julho de 2010, e damos especial ênfase aos locais brasileiros dedicados a encontros sexuais. Propomos uma reflexão sobre a construção do corpo do avatar e sua importância nos jogos de sedução. Em tais jogos se articulam aparência, performance e demais habilidades do usuário, tais como aquelas que dizem respeito à escrita e à construção das personagens. Analisando o investimento feito no corpo do avatar, discutimos os padrões de beleza privilegiados nos espaços brasileiros e os elementos que guiam o desejo nesses locais.

PALAVRAS-CHAVE: Ciberespaço. Antropologia. Sexualidade.

I

A internet é um ótimo exemplo da capacidade humana de reinventar e ressignificar as tecnologias. A velocidade traduzida pela expressão *em tempo real* caracteriza o sentimento de autonomia, interatividade e liberdade associados à internet, pois os usuários são criadores, produtores e consumidores dos instrumentos interativos. A autonomia e a liberdade se dão pelo fato de o indivíduo criar a sua própria forma de conhecimento, acessando o que quiser e quando quiser. Já a interatividade é entendida aqui como possibilidade de estabelecer vínculos sociais locais, comunitários e até planetários visto que “são provocados pela conexão global”. (BRAGA, 2005).

Essas e inúmeras outras possibilidades revelam novas maneiras de pensar e de conviver dos indivíduos, desvelando também a necessidade de pesquisas para compreender o uso da internet feito pelos grupos no ambiente em que se convencionou chamar de ciberespaço e as “interações entre sujeitos mediadas pelas novas tecnologias comunicacionais”. (LEITÃO, 2010).

Deixando de lado as hipóteses catastróficas de que a internet colabora para o enfraquecimento das relações sociais, ou ainda expressões hiperbólicas relacionadas às interações ocorridas no espaço virtual, pensamos o virtual simplesmente como sendo “diferente do real, mas que nem por isso deva ser pensado como uma relação ausente de sentido e significado”. (LEVY, 1999, p.10).

1 Graduada em Ciências Sociais - Universidade Federal do Mato Grosso, atualmente é mestranda no PPGAS pela mesma Instituição. E-mail: poliana.jacqueline@gmail.com.

Convém mencionar, como lembrou Vergas (2010, p.7), que:

Não se pode negar que os homens na medida em que reproduzem e usam a internet, ao mesmo tempo são reproduzidos e alterados por ela. Por isso é-se partidário da tese segundo a qual o uso da internet pesa na formação de novas atitudes, novas experiências e novas subjetividades.

Nesse sentido, é inegável que as mudanças tecnológicas reflitam também na maneira de se relacionar amorosamente, já que as interações ocorrem a partir da virtualidade.

O IRC, iniciado na década de 90, foi o primeiro registro de protocolo de comunicação utilizado pela internet com a finalidade de bater papo. Ao longo da década, as salas de bate-papo, os chamados *chats*, se multiplicaram e ofereceram aos usuários a oportunidade de interagir, e dessa interação emergir um relacionamento afetivo estável. As críticas direcionadas ao relacionamento virtual versam em torno da ausência da corporalidade e da fragilidade dessas relações, que são estabelecidas em um não-lugar².

II

Second Life, como o próprio nome já diz, refere-se a uma segunda vida dentre os participantes, onde aqui eles podem ser elas e elas podem ser eles ou cada um ser aquilo que na realidade é e viver uma vida virtual, tanto em relação a sexo, putaria mesmo ou a outras formas de viver dentro de uma comunidade que se respeita mutuamente.³

O *Second Life* (SL) é um ambiente virtual e tridimensional que simula em alguns aspectos a vida real e social do ser humano. Criado em 1999 e desenvolvido em 2003, é mantido pela empresa Linden Lab. Dependendo do tipo de uso, pode ser encarado pelos frequentadores como um jogo, um mero simulador, um comércio virtual ou uma rede social. O nome “*Second Life*” significa “segunda vida” em inglês, que pode ser interpretado como uma “vida paralela”, uma segunda vida além da vida “principal”, “real”. Dentro do próprio jogo, o jargão utilizado para se referir à “primeira vida”, ou seja, à vida real do frequentador, é “RL” ou “*Real Life*”, que se traduz literalmente por “vida real” (SECOND..., 2011).

Esta aplicação em **3D** cria um metauniverso (um universo dentro do universo) para comunidades virtuais. Leitão (2011), em recente pesquisa no *Second Life*, afirma que:

A sincronidade, experimentada pela interação real, a persistência, no sentido de continuidade do jogo para além de um único jogador, e a representação por meio de avatares, faz com que num mundo virtual os participantes tenham um sentimento de espaço, ambiente e presença gerando a sensação de imersão.

Mas não basta obter um computador com acesso a internet e abrir a conta. Para desfrutar do jogo com qualidade, é necessária uma placa de vídeo potente, caso contrário o jogo causará sonolência devido à lentidão.

2 Sobre o conceito de *não-lugar* conferir Augé (1994).

3 Resposta de um frequentador a pergunta: “O que é o sl?”, em 04 jun. 2011.

Uma vez imerso neste mundo virtual, o usuário pode frequentar shows, exposições, palestras, comprar sua própria casa e regar o seu jardim. A moeda corrente do SL⁴ é o Linden Dólar, e para consegui-la o usuário deve comprar fora do SL por meio de um cadastro no site com o cartão de crédito. Um Linden Dólar é equivalente a um centavo de real, logo 1.000 Lidens custam a bagatela de 10 reais. A Linden Labs, além de vender “lindens”, comercializa e cobra impostos pelo uso das terras no SL. Todo o restante do conteúdo desse mundo, entretanto, é produzido *inworld* (dentro do mundo) pelos usuários.

O frequentador não precisa necessariamente gastar dinheiro para conviver no SL, já que são oferecidos diversos produtos *free* como, por exemplo, roupas e acessórios para compor o visual do avatar. Inclusive o *shape* (que dá forma tanto ao rosto, quanto ao corpo) e a *skin* (que define os detalhes do corpo e do rosto tais como sinais, cor da pele, cicatrizes, etc.) do avatar também podem ser modificados de acordo com a vontade do usuário, tornando-o único.

Uma vez inserido na ilha, o usuário aprende primeiramente a interagir com comandos relativos ao ambiente virtual, já que aterrissa em um local onde existem diversas informações direcionadas à utilização básica do SL. A partir daí, sabendo utilizar os botões de comando, pode-se começar a explorar o ambiente virtual.

III

Há muito a pornografia faz parte da vida social. A maneira de interagir sexualmente ou de consumir elementos relativos ao sexo se transforma de acordo com o avanço tecnológico, e hoje a internet ocupa um papel significativo como uma das principais vias de acesso a conteúdos pornográficos.⁵ Em apenas 9 segundos, o site de buscas *Google* consegue localizar 1.370.000.000 resultados relacionados à palavra *porn*. Sem falar na lucratividade, visto que o sexo e tudo que está a ele relacionado estão elencados entre os produtos que mais se obtêm retorno financeiro na internet.

Pode-se afirmar que na mesma medida em que surgem as redes sociais voltadas para comunicação e diversão, diametralmente surgem redes sociais com temas especificamente pornográficos. Por exemplo, para um *Facebook* “normal” temos também o *Facebook* do sexo ou o *Sexbook*,⁶ no qual se concentram somente conteúdo pornográfico. Em grande medida, existem também *chats* que intermedeiam encontros em ambientes reais entre os usuários. Há ainda canais de vídeo como *Redtube*,⁷ que se configura na mesma forma do *Youtube*, em que o usuário pode baixar seus vídeos pornográficos preferidos além de ter a liberdade de inserir

4 A partir de agora quando nos referirmos ao Second Life, usaremos a sigla SL.

5 Segundo pesquisa realizada pelo site <http://www.onlineeducation.net/porn/>, no mundo, 43% das buscas realizadas na internet são de conteúdo pornográfico. Data de acesso: 21 jul. 2011.

6 <http://www.sexbook18.com/>. Data de acesso: 12 jun. 2011.

7 <http://www.redtube.com/>. Data de acesso: 12 jun. 2011.

as mídias domésticas produzidas por ele. No SL não é diferente, principalmente pelo realismo proporcionado pelo ambiente tridimensional. Alguns especialistas chegam a afirmar que o que mantém o SL hoje é o sexo.

No SL existem várias ilhas de sexo livre. Para ter acesso a elas basta digitar no campo de procura as palavras *sexy free* que os locais destinados a essas práticas já se encontram disponíveis para a escolha do usuário. Uma vez escolhida a ilha, a maneira de chegar até ela será disponibilizada por meio de teleporte (TP). É importante ressaltar que o acesso a essas ilhas é negado para menores de 18 anos, e esta verificação de idade é feita no site ainda no momento de criação da conta quando o usuário preenche um formulário com dados reais.

A escolha da ilha *Sexy-Life* como campo de observação foi realizada devido a uma série de atribuições como, por exemplo, idioma (Português), mas também por ser uma das ilhas mais frequentadas por brasileiros. Contudo, é importante considerar que os “nativos” daquela região não se fixam apenas naquele local, da mesma forma que a ilha também não é utilizada exclusivamente por brasileiros.



Fig. 1 – Banner de divulgação da ilha Sexy-Life Brasil

O local ainda se divide em vários sublocais, que são ambientes menores onde os frequentadores podem ficar mais à vontade para se relacionarem sexualmente. Há ainda estabelecimentos comerciais nos quais se vendem *skins*, *shapes*, roupas, instrumentos eróticos, órgãos genitais e pelos pubianos para customizar o avatar.

Ao aterrissar na *Sexy-Life*, procurei estabelecer contato com os frequentadores logo a primeira vista. Após diversas tentativas sem êxito, percebi que não só nesta ilha, mas em todos os locais do SL, os recém-chegados são tratados com desdém pelos antigos e chamados de *noobs*, assim denominados devido à falta de habilidade e interação com o jogo. Apesar da aparente facilidade de utilização da plataforma, recorrentemente observam-se alguns usuários com dificuldade de movimentação, com roupas sobrepostas – isso quando

não se trocam em ambientes de movimentação pública – além da aparência inicial do avatar que segundo os mais antigos, é feia. O tempo de ingresso no SL é o que diferencia os antigos dos *noobs*.

A antiguidade está relacionada à quantidade de conhecimento adquirido pelo avatar. Os *noobs* precisam aprender o que é bonito, como se vestir, como modificar sua aparência e sobretudo deixar de andar como um “robô”. Um dos itens determinantes de socialização de um *noob* em relação ao frequentador mais antigo é ausência de “a.o.” (*animation override*), que são gestos que tornam a aparência do avatar ainda mais real tais como caminhar, colocar a mão na cintura, arrumar os cabelos, amarrar o laço do tênis, rebolar e inúmeros outros. Uma vez adquiridos estes movimentos que podem ser comprados ou não, os usuários vão se tornando mais socializados e menos *noobs*.

Contudo, Leitão (2011) procurou interpretar essa aversão aos *noobs*. A antropóloga considera que a existência do *noob* para os frequentadores mais antigos seria uma espécie de lembrança ruim, pois faz os avatares – perfeitos em formas e em habilidades – lembrarem que um dia foram *noobs* e, nesse sentido, quebra-se a imersão vivida no SL.

Além disso, a autora (2011, p.13) associa o ofício do antropólogo em campo como sendo o mesmo do *noob* no SL: “toda inserção em campo, seja ele analógico ou digital, é deparar-se com um mundo novo sobre o qual é preciso aprender”. E continua: “aprender também as regras de conduta, regras mais gerais que são comuns [...] e regras específicas que variam de acordo com o lugar visitado”.

Após observação de todas as partes da ilha que, como já dito, constitui-se de vários ambientes, decidi fixar minha observação em uma pista de dança por acreditar que os primeiros contatos são estabelecidos neste local. Todo e qualquer tipo de interação ou jogos de sedução ocorrem a partir dali, sendo então “um local onde são vivenciadas experiências humanas” (MAGNANI, 1996, p.15) por “não humanos” (BOELLSTORF, 2008, p. 30).

Por se tratar de uma ilha de nudismo, é evidente a obrigatoriedade de estar despido no local. Isso me fez refletir a respeito de como eu queria ser vista pelos frequentadores. Apesar de deixar claro o objetivo acadêmico da pesquisa desde o início, por vezes me deparei com usuários tentando me convencer de que eu só compreenderia as interações sexuais se participasse delas. Encarei esses fatos como oportunidades de me aproximar dos frequentadores e fazê-los compreender o que estava fazendo e querendo ali. Concordo com Braz (2009, p. 19) quando diz que “[...] ao se ficar nu vestem-se outras roupas, ainda que simbólicas [...] nunca estive completamente nu em campo e sim ‘vestido de antropólogo’.”



Fig. 2 – Pista de dança. Alguns avatares estão em cores diferentes - cinza – pelo fato de no momento da foto, os mesmos não estarem totalmente “carregados”.

Quando minhas expectativas não eram alcançadas, optava pelo distanciamento, dialogando somente com quem se dispusesse a contribuir de livre vontade com a minha pesquisa. Observava o perfil da pessoa, principalmente se a conta era recente ou antiga, visto que optei por conversar com frequentadores que tinham maior tempo de conta. Tentava estabelecer contato com eles e, caso aceitassem, então começávamos a conversar.

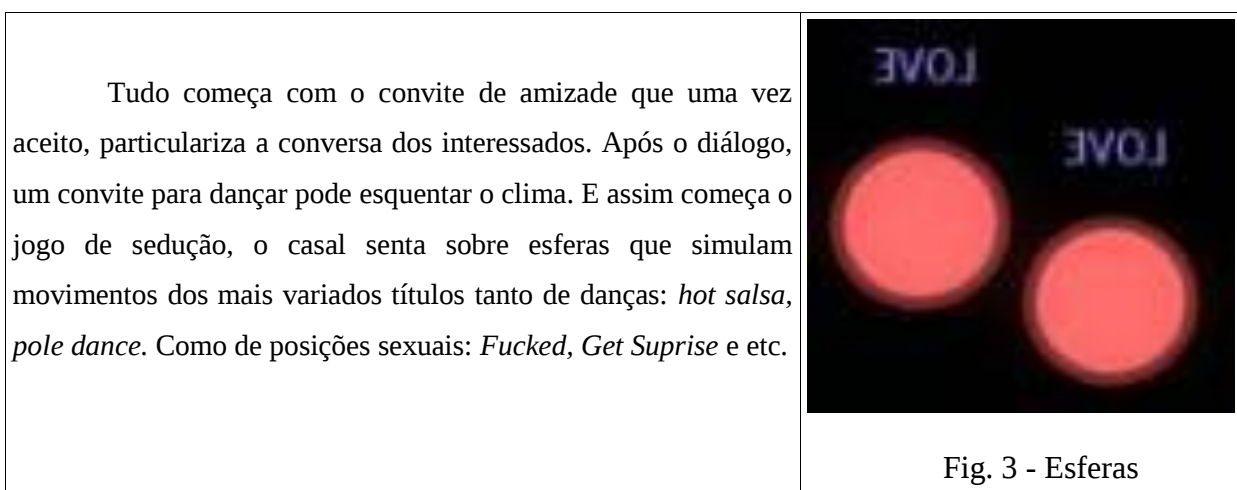
Quanto à frequência, ao longo do dia podemos dizer que a *Sexy Life* se divide parcialmente em dois períodos. No período da tarde, observa-se a incidência de frequentadores que utilizam o local como um ambiente de sociabilidade simples, conversando no *chat* público sobre assuntos relativos ao cotidiano da *Real Life*. Já no período noturno as conversas são mais ousadas e as insinuações são mais evidentes. Mas em ambos os períodos é notória a valorização às excessivas e perfeitas formas corporais.

IV

As infinitudes de recursos interativos disponibilizados pelo SL permitem ampliar a possibilidade de construção do corpo. Essa liberdade de escolha por vezes cria uma espécie de narcisismo entre os avatares. A hipervalorização das formas perfeitas produz subjetividade, porém, a composição do avatar não é determinante na hora das interações afetivas.

Observamos isso, por exemplo, na resposta dada por um usuário quando pergunto “A forma do avatar é determinante na hora da sedução?”: “[...] para mim, fica em segundo plano. [...] posso dizer a você que me encantei com seu perfil, sua inteligência e sua tenacidade”.

Os relacionamentos no SL são construídos através de diálogos, observação mútua dos dados inseridos nos perfis e convivência. Nesse sentido, os avatares seriam então um outro eu, que se configuram em mais um elemento para que as pessoas encontrem seus semelhantes. Quanto às escolhas relacionadas às práticas sexuais, nem sempre os *shapes* sarados e *skins* da cor do pecado determinam a atração. A interação imagética é importante, mas seria nada sem o discurso provocante e a voz estimulante. A atração se constitui pelo conjunto de todos esses elementos.



Podemos observar o depoimento retirado do blog “As apimentadas” (QUANDO..., 2011):

Mas depois que você está pronto (a) vem o amor virtual, sexo é o que mais fazem no Second Life (SL) e encontramos lugares bolinhas com animações e camas loucas. Ai começa, a mulher senta na Ball rosa e o homem na azul, aceita a animação e começa o grande show. Muitos não ligam o microfone, mas inacreditável você começa a olhar aqueles bonecos as animações e o tesão começa a aparecer (risos) e você passa a ficar sem entender como pode sentir aquelas sensações, mas tu ainda não viu nada quando liga o voice o (a) tem a voz linda e sensual e começa a gemer no seu ouvido, ui, arrepiando tudo e você passa a se acariciar e começam a gemer a falar, cara é louco você vai se tocando e vai imaginando coisas e vai se sentindo lá dentro da tela e muito bom é demais [...]. E daí você passa a querer muito mais e acredite que até mesmo digitando você sente excitação..

No livro *Corpo/Significado/Cura*, Csordas (2008) afirma que o corpo participa da ação social. Apesar de a obra estar relacionada a rituais de cura, esse conceito pode ser utilizado para pensar este ambiente virtual. Ora, no SL o frequentador se sente imerso no mundo virtual sob a forma de avatar. Sendo assim, ele participa da ação social, no caso, a troca sexual. Diante disso, o usuário se sente estimulado ao interagir com a imagem (de outro avatar) bem como pelo estímulo textual e imagético.

Além disso, por estarem imersos num campo de vasta possibilidade, as pessoas se sentem instigadas a experimentarem novos modos de se relacionar também sexualmente, realizando práticas homoeróticas ou simplesmente eróticas supostamente imaginadas, o que não significa uma possibilidade de libertação de uma repressão sexual.⁸ Em certo sentido, os frequentadores em sua maioria não utilizam o espaço para ser o que não são no ambiente real, mas sim um local onde eles possam “materializar” suas “subjetividades” sexuais, já que não podem materializá-las na vida real devido a fatores etários, econômicos, sociais e epidemiológicos: “[...] apenas as pessoas demonstram desejos e saciam de uma forma segura saudável segura no ponto de vista de DSTs, gravidez”.⁹

Além de ser muitas vezes utilizado para complementar o real, ou seja, as práticas sexuais virtuais servem como aprendizado ou como auxílio a prática sexual real: “[...] adoro sexo virtual hmm muita gente preesa em casa trabalha em casa e fora o medo de sair medoi de um relacionamento sei La eu curtpo o tesao sou casada rl 17anos uso o sl pra esquentar minha relação [...]”.¹⁰

V

Portanto, a análise parcial deste mundo virtual possibilita a conclusão relacionada ao exercício da imaginação humana. O exercício da imaginação é sem dúvida repetidamente admitida:

[...] imaginar. Se você pode vê-lo em sua mente, você pode construí-lo no Second Life. E se você construir, o mundo só pode aparecer à sua porta lindamente forjado. Criar. Second Life é um playground para a sua imaginação. Projetar, construir, código, executar e colaborar. Expandir as fronteiras de sua criatividade. Colaborar. Quer ser criativo com seus amigos? No Second Life, a criatividade não tem de ser uma atividade solo - projetar, construir, codificação e desempenho podem ser atividades colaborativas. Convide um amigo ou três e deixar sua imaginação correr solta [...].¹¹

Por estarem relacionadas à subjetividade, essas vidas virtuais não deixam de conter um conjunto de experiências significativas para jogadores e usuários. Assim vemos que o mundo virtual é tão importante quanto o real. Os Residentes do *SL* costumeiramente estabelecem relações emocionais e psicológicas intensas com outros avatares: a morte de um avatar provoca pesar na comunidade virtual; o casamento de dois avatares gera alegria, etc. Os jogadores têm total domínio do que fazem no jogo e se em algum momento assumem uma identidade oposta à afirmada na vida real, é justamente pela possibilidade que a plataforma

8 Em a *História da Sexualidade: I a vontade de saber*, Foucault (p. 20) traz o questionamento sobre repressão sexual. Para ele esse conceito seria um modo de esconder a discussão sobre o sexo.

9 Trecho retirado de conversa informal realizada no dia 10 jan. 2011.

10 Frequentadora do *Second Life* há dois meses. Informação extraída de conversa informal na ilha *Convento das Safadas*, em 20 jan. 2011, às 15h30min.

11 Retirado da página inicial do *Second Life*. Disponível em: <http://secondlife.com/>. Acesso em: 09 mai. 2011.

oferece e não por uma fuga de si mesmo. Warren (2009) afirma que “falta frequentemente uma reflexão filosófica substancial sobre a função da imaginação sem a qual a realidade virtual não seria nem virtual nem realidade.” O autor ainda afirma ainda que os modos de imaginar estão associados ao desenvolvimento de plataformas tecnológicas. A interação imagética pode ser entendida como mais importante para os avanços de tecnologias para a imaginação.

No SL, o exercício da imaginação é tão determinante na hora da interação sexual que alguns usuários reclamam do fato de a plataforma estar evoluindo e com essa evolução fazendo com que a aparência tanto dos avatares, quanto do próprio ambiente esteja se tornando mais real: “Tá muito real, antigamente agente podia usar mais a imaginação era só conhecer e mandar ver essas bolinhas atrapalham muito”.¹²

Burnett (2005, p. 94) define cibermundos “como espaços-imagem em terceira pessoa, ou seja, ambientes que se apresentam aos participantes como se eles pudessem ser convertidos em experiências de primeira pessoa por meio de um investimento neles”.

Em inovador trabalho etnográfico no Second Life, Boellstorff (2008, p. 249) conclui que “a etnografia de mundos virtuais é, em um sentido, a etnografia do ‘como se’, um estado de ser em que ‘o mundo do ‘irreal’ é tão importante quanto o mundo do assim chamado real ou efetivo””. Neste livro, o antropólogo mostra que de certa forma os seres humanos foram sempre virtuais, já que vivem em uma cultura imaginada, por isso, virtual. Já Serres (1998) entende o virtual como sendo uma não presença, sendo assim a imaginação, a memória, o conhecimento são vetores de virtualização que dariam esta noção bem antes da informatização e das redes digitais.

Todas essas reflexões acima elencadas mostram que os indivíduos estão utilizando o ciberespaço para exercitar sua capacidade de circulação entre diversos grupos. Essa circulação estimula seus modos de cognição – imaginação – e os indivíduos/frequentadores/usuários acabam se percebendo como um outro si mesmo (como personagem, ficcional). Trata-se de uma reconfiguração cultural, artística, imaginária subjetiva, produtiva, econômica (devido à existência de comércios com lucros reais) e jurídica (já que existem regras de convivência).

É evidente que os mundos virtuais podem mudar ideias sobre identidade e sociedade, mas não podem torná-las piores. Se as pessoas se tornam dependentes ou depressivas ao começar a frequentar os ambientes virtuais, deve-se à fragilidade das relações em seus ambientes reais. Não se pode tentar compreender este fenômeno da informação automática com pressupostos teóricos e metodológicos utilizados na compreensão do que se define como sendo real. O ciberespaço deve ser apreendido em seus próprios termos.

Este trabalho como um todo se construiu na tentativa de interpretar os sentidos e as percepções fornecidas pelos usuários da plataforma SL, e a partir dessa apreensão, tentar compreender as mudanças na intimidade ocasionadas pelas revoluções tecnológicas.

QUEIROZ, Poliana Jacqueline Oliveira. Well-built body shape and tanned skin: the body of the avatar and sexual practices in the virtual world *Second Life*. *Percursos*, Marília, v. 1, n. 1, 2015, p. 80-90.

ABSTRACT: Our starting point is an ethnographic research on the 3D “Second Life” virtual world, initiated in July 2010, with special emphasis to Brazilians spots dedicated to sexual encounters. We propose a reflection upon the construction of the avatar’s body and its importance in the game of seduction. In such games, appearance, performance, and other features of the user are articulated, such as those concerning the writing and character building. Based on the analysis of the investment made in the body of the avatar, it was discussed the beauty standards privileged in Brazilian spots and the elements that drive the desire in those places.

KEYWORDS: Cyberspace. Anthropology. Sexuality.

REFERÊNCIAS

- AUGÉ, M. *Não-lugares: introdução a uma antropologia da supermodernidade*. Campinas: Papirus, 1994. (Coleção Travessia do Século).
- BOELLSTORF, T. *Coming of Age in Second Life*. Princeton: Princeton University Press, 2008.
- BOZON, M. *Sociologia da Sexualidade*. Rio de Janeiro: FGV, 2004.
- BRAGA, E. A interatividade e a construção do sentido no ciberespaço. In: LEÃO, L. *O chip e o caleidoscópio: reflexões sobre as novas mídias*. São Paulo: Ed. SENAC, 2005.
- BRAZ, C. Vestido de antropólogo: nudez e corpo em clubes de sexo para homens. *Bagoas*, n. 3, 2009, p. 75-95. Disponível em: <http://www.cchla.ufrn.br/bagoas/v02n03art04_braz.pdf>. Acesso em: 13 mai. 2013.
- BRETTON, D. *Adeus ao Corpo*. Antropologia e Sociedade. Campinas, SP: Papirus, 2003.
- CSORDAS, T. *Corpo/significado/cura*. Porto Alegre: Editora UFRGS, 2008.
- DORNELES, J. *Planeta, terra, cidade, porto alegre*. Dissertação de mestrado. PPGAS/UFRGS, 2004.
- FONSECA, C. Quando cada caso não é um caso: pesquisa etnográfica e educação. *Revista Brasileira de Educação*, n. 10, p. 58-78, jan. 1999.
- FOUCAULT, M. *A História da sexualidade: I a vontade de saber*. Rio de Janeiro: Graal, 1993.
- GUIMARÃES, M. *Sociabilidade no Ciberespaço: Distinção entre Plataformas e Ambientes*. Trabalho apresentado na 51ª Reunião Anual da SBPC, jul. 1999.
- JUSTIÇA, P. *Corpo e Identidade no Second Life*. Atas do VI Seminário Imagens da Cultura. Cidade do Porto: Centro de Estudos das Migrações e Relações Internacionais – CEMRI, 2010, p. 319-325.
- LEITÃO, D. *Retrato do antropólogo enquanto avatar: pesquisa etnográfica e inserção em campo no Second Life*. Trabalho apresentado na IX Reunião de Antropologia do Mercosul, que aconteceu entre os dias 10 e 13 de julho de 2011 em Curitiba, Paraná, Brasil.

_____. Mercado, coleções e interconexões: algumas pistas para compreender trocas comerciais na internet. *Século XXI Revista de Ciências Sociais*, v. 1, p. 82-96, 2011.

LÉVY, P. *O que é o virtual?* São Paulo: Editora 34, 1999.

MALINOWSKI, B. *Argonautas do Pacífico ocidental*. São Paulo: Abril Cultural, 1978.

MAGNANI, J. A etnografia como prática e experiência. *Revista Horizontes Antropológicos*, Porto Alegre, ano 15, n. 32, p. 129-156, jul./dez. 2009.

MAGNANI, J. Quando o campo é a cidade: fazendo antropologia na metrópole. In: MAGNANI, J.; LUCICA, L. (Orgs.). *Na Metrópole: Textos de Antropologia Urbana*. São Paulo: EDUSP, 1996.

PARKER, R. *Corpo, Prazeres e Paixões: A cultura sexual no Brasil contemporâneo*. São Paulo: Best Seller, 1992.

QUANDO começamos a jogar no Second Life. As apimentadas. Disponível em: <http://apimentadasl.blogspot.com/2010/12/quando-comecamos-jogar-no-Second-Life.html?zx=5ecede6b884a394c>. Acesso em: 24 nov. 2011.

SEGATA, J. A arte de se traduzir: corporalidades e gênero nos mundos possíveis no ciberespaço. *Revista do Programa de Pós-Graduação em Antropologia Social da UFSC*. Florianópolis, p. 159-176, 2008.

SECOND life. Wikipédia: a enciclopédia livre. Disponível em: http://pt.wikipedia.org/wiki/Second_Life. Acesso em: 24 jan. 2011.

VERGAS, V.; TAKEUTI, N. “*Redes Românticas*”: Expressões de experiências amorosas num namoro virtual. Trabalho apresentado na 27ª. Reunião Brasileira de Antropologia realizada entre os dias 01 e 04 de agosto de 2010, Belém, Pará, Brasil.

WARREN, N. Consciência virtual e imaginário. *Scientiae Studia*, São Paulo, v. 7, n. 4, oct/dec. 2009.

ZILLI, B. *Sexualidade e regulação dos conteúdos da internet: uma etnografia entre prazeres e perigos*. Trabalho apresentado na Reunião Brasileira de Antropologia, Belém, Pará, 2010.

Recebido em: 25.04.2013

Aceito em: 09.05.2013